



# Mapping European Traditional Sports and Games

D1.5\_HR



Co-funded by  
the European Union

Naziv igre: PLJOČKANJE  
(PLOČKANJE, PRAHĆANJE)

Geografska regija: Hrvatska – Dalmacija, Istra, Hrvatsko primorje

Prostor za igru: travnata površina

Rekviziti za igru: pljočke, bulin

Podrijetlo igre:

Korijeni pljočkanja kao i ostalih igara preciznosti sežu duboko u prošlost. <sup>1</sup> I sam Homer pripovijeda kako su njegovi mitski junaci odmjeravali snage u igri plosnatim kamenim pločama te svjedoči o zastupljenosti igre kod Starih Grka. Henri Veyrier, autor *Dictionnaire des Jeux*, navodi da Homer u svojoj Ilijadi spominje takvo nadmetanje u čast poginulom Patroklu. <sup>4</sup>

Opis igre:

Pljočkanje (pločkanje, prahćanje), predajna je pučka igra gađanja kamenom pločom kojom su pastiri, uglavnom djeca, kratili vrijeme čuvajući stoku. Ime je dobila po glavnom rekvizitu - *pljočki* - izvorno, plosnatom kamenu veličine dlana isklesanom od deblje škrilje, 2 do 4 cm debljine. Uz *pljočku* za igru je potreban i jedan kamen veličine šake zvan *pljočkaš*, *bulin* ili *balin*. Za igru su potrebna najmanje dva igrača, a pljočkati se može pojedinačno (svaki pljočkar raspolaže s tri pljočke),

u paru (svaki igrač ima po dvije pljočke), u trojkama ili četvorkama: tada svaki igrač ima po jednu pljočku. "Pljočkanje je započinjalo tako da se igrom na prste (par-nepar) ili dogovorom odredilo tko će prvi baciti. Bulin se bacio na teren, a potom se odredila udaljenost (podvukla crta) s koje se gađalo. Ako su djeca bila manja onda je to bilo 5 do 6 koraka, za stariju pak 7 do 8 koraka. Cilj je igre *pljočku* baciti što bliže *bulinu* i tako osvojiti bod, *punat*. Koliko je *pljočki* bolje ekipe bliže *bulinu* toliko je i *punti*. Pojedinaac ili ekipa koja je prva osvojila 11 odnosno 13 bodova smatrala se pobjednikom susreta, *partide*." <sup>3</sup> Kako bi se točno odredilo kome pripada *punat*, mjerila se udaljenost *pljočke* od *bulina* metodom *postavljanja stopala ispred stopala* ili drvenim štapićem. Osim što je bilo važno *pljočku* baciti što bliže *bulinu*, nastojalo se i protivničku *pljočku* izbiti što dalje, *zajahati je* (situacija u igri kad *pljočka* padne na *bulin*) ili pogoditi je *jušto u glavu* (kada se *bulin* ili druga *pljočka* pogode u sredinu).

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Plosnato kamenje za igru moguće je naći u prirodnom okruženju. Nije potrebna nabava plastičnih rekvizita za igru, pomagala ili opreme.

Bibliografija:

<sup>1</sup> Claudé Carret et al., *Les jeux de palets*, Rennes: Musee de Bretagne, 1983.

<sup>2</sup> Pierino Dudry, *Palet*, FIGEST, 2025. Pristupljeno: 4/25/2025. <<https://figest.it/specialita-2/palet/>>.

<sup>3</sup> Mirjana Margetić, *Pljočkanje: od pastirske igre do sporta*, (Pljočkanje: from a shepherd's game to a sport) 2025. pristupljeno: 4/25/2025. <<https://hrcak.srce.hr/168194>>

<sup>4</sup> Henri Veyrier, *Dictionnaire des Jeux*, Relié, 1970.

Naziv igre: PRASIČKANJE  
(KRMAČKANJE, GICANJE, PRAHĆANJE)

Geografska regija: Hrvatska – Dalmacija, Istra, Hrvatsko primorje

Prostor za igru: travnata površina

Rekviziti za igru: prasac/krmača/bulin, svinuta drvena palica za svakog igrača

Podrijetlo igre:

Igre u kojima se zakrivljenom palicom udara predmet raznih oblika poznate su od davnina. Tradicija igara štapom i loptom (kamenom) seže unatrag 4000 godina a i zidne slike nađene u grobnicama Beni-Hasena, u dolini rijeke Nila prikazuju takva nadmetanja. Ini tragovi kazuju da su i Arapi, Grci, stari Rimljani, Perzijanci i Azteci igrali vlastitu inačicu ove igre koja se u doba Gaja Julija Cezara nazivala *paganicom* (igra ima za cilj štapom ugurati kožnu loptu u rupu u zemlji) a u srednjem vijeku u Francuskoj *hoquet*. Etimološki gledano, starofrancuska riječ *hocquet* označava pastirski štap, kukičasti štap, a deminutiv te riječi, *hok*, predstavljao je nešto zakrivljeno. <sup>1</sup>

Opis igre:

Prasičkanje je tradicijska dječja igra na otvorenom, slična današnjem hokeju na travi koja se zasniva na guranju elipsastoga, duguljastoga (ponekad okruglastoga) kamena ili drvene pločice (u novije doba i stare limenke) u rupu u zemlji uz pomoć drvene palice. Za igru su potrebna najmanje tri igrača, a može ih biti i do deset. Svaki od njih ima

*bačuku* (drveni štap sa zadebljanim donjim dijelom, „glavom“) koja mu služi za guranje kamenog ili drvenog predmeta zvanog *prasac*, *krmača*, *svinja* ili *bulin*. Igra se na pašnjaku ili polju, gdje se napravi središnja rupa zvana *tor* (također *štala*, *hliv* ili *polje/poje*), a u krugu oko nje se na jednakoj udaljenosti od par metara iskopa nekoliko manjih rupa, *škulja/škuja* (također *graba*, *pičina*), za jednu manje od broja igrača. Igra započinje odabirom igrača koji će prvi ostati u sredini terena bez svoje *škuje*. To se odredi tako da svi igrači poredani u niz bacaju svoju palicu prema toru (ili, sukladno drugoj verziji, nakon što se okupe oko središnje rupe, jednom rukom prihvate palicu i postave je na prednji dio stopala a zamahom noge je odbace što dalje mogu). Onaj čija je palica pala najdalje od *tora* (odnosno, koji je najkraće odbacio palicu) *prvi tjera prasca* i prijetnja je ostalima jer se mora boriti da osvoji svoju *škuju* istovremeno braneći *tor*. Ostali igrači nastoje *prasca* ugurati u *tor*, pritom štiteći svoju rupu od igrača koji nema svoju *škuju* odbacujući *prasca* što dalje kako bi *prasičkaru* otežali vođenje. Ako igrač koji brani *tor* uspije utjerati *prasca* u nečiju rupu, mijenja s vlasnikom te rupe mjesta: sad već bivši vlasnik tada preuzima obranu *tora*, a njegovu *škuju* zauzima dotadašnji branitelj središnje rupe. <sup>2</sup>

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Zakrivljene štapove i kamenje za igru moguće je naći u prirodnom okruženju. Nije potrebna nabava plastičnih rekvizita za igru, pomagala ili opreme.

Bibliografija:

<sup>1</sup> Lea Lozančić, *Podrijetlo engleskog nazivlja iz zimskih sportova i njegove poveznice s drugim europskim jezicima*, (The origin of English winter sports terminology and its links to other European languages), 2001, Faculty of Kinesiology, University of Zagreb.

<sup>2</sup> Mirjana Margetić, *Prasičkanje (Pigletting)*, 2025. Pristupljeno: 04/25/2025.

<<https://www.istrapedia.hr/hr/natuknice/4574/prasickanje>>

Naziv igre: IGRA PALE I PIRIZA  
(PIRUŽANJE, PIRIZANJE)

Geografska regija: Hrvatska – Dalmatinska zagora,  
Hinterland, Kontinentalna Hrvatska

Prostor za igru: travnata površina

Rekviziti za igru: pala, piriz

Podrijetlo igre:

Igre u kojima se štapom udara predmet raznih oblika nastojeći njime pogoditi cilj poznate su od davnina. Tradicija igara štapom (osobito pastirskih igara u kojima štap predstavlja osnovni rekvizit za igru) seže daleko u prošlost.

Opis igre:

Na prostoru za igru postaviti oznaku (okomiti štap zabijen u zemlju) do koje treba dobaciti *piriz* (kraći štap duljine 15 cm) odbijen *palom* (dulji štap od 50 cm) s razdaljine od najmanje 10 metara. Igrač koji uspješno nacilja i pogodi metu (ciljnu oznaku)

ili joj se najviše približi (mjereno stopama, koracima ili palom) pobjednik je igre *Pale i piriza*.<sup>1</sup>

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Štapove za igru moguće je naći u prirodnom okruženju. Nije potrebna nabava plastičnih rekvizita, pomagala ili opreme.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Najpopularnije dječje igre starih generacija*, 2025. Pristupljeno 5/1/2025. <<https://narodni.net/najpopularnije-djecje-igre-starih-generacija/>>



Naziv igre: PIKUĆA  
(PIKUĆA I PALA, KLIS, KLISANJE, PANDOLO)

Geografska regija: Hrvatska – Dalmatinska zagora, Istra

Prostor za igru: travnata površina

Rekviziti za igru: koza, pikuća

Podrijetlo igre:

*Pikuća* ima korijene u drevnom sportu starom više od 2500 godina po imenu *gillidanda*, koji potječe iz južne Azije a igra se s dvije palice: većom, koja se naziva *danda*, kojom se udara manja, *gilli*.<sup>1</sup>

U londonskom muzeju egipatske arheologije Petrie izložena je zbirka štapova za igru iz doba XI ili XII dinastije.<sup>2</sup> Prostornu raširenost igre potvrđuju njezina mnogobrojna imena, *lippa*, *nizza*, *ghiarre* u Italiji, *klis* u BiH, *xiliki* u Grčkoj, *tala* u Španjolskoj, *bâtonnet* u Francuskoj, *tip-cat* u Engleskoj, *čižia* u Rusiji. Zbog opasnosti koju je izazivalo mahanje komadom zašiljena drva, igra je zabranjena u creskom statutu iz XV.st. te proglasom Mletačke Republike iz 1546.<sup>3</sup>

Opis igre:

*Pikuća* je drevna razbibriga koja se igra dvjema štapovima ili granama: *kozom* (*palom*), ravnim štapom duljine 50 cm i *pikućom*, manjim štapom duljine 15 cm, zašiljenim na oba kraja poput olovke. *Pikuća* se može igrati jedan na jedan ili u ekipama od dva do tri igrača. Za početak je potrebno na tlu iskopati pliću rupu te *pikuću* postaviti okomito na rupu. Igra započinje tako što jedan igrač (bacač) pokušava *kozom* odbaciti *pikuću* što dalje. To čini tako da *kozom* postavlja pod kutom od 60 stupnjeva ispod *pikuće*, a zatim naglo podiže *kozom* prema naprijed, katapultirajući *pikuću* u smjeru hvatača. Ostali igrači (hvatači) pokušavaju uhvatiti *pikuću* dok je u zraku. Hvatač koji uspije uhvatiti *pikuću* zamjenjuje bacača, dok bacač prelazi na mjesto hvatača. Ako nitko ne uspije uhvatiti *pikuću*, hvatači imaju još jednu priliku zamijeniti bacača. Tada hvatač koji je najbliži

mjestu na koje je *pikuća* pala uzima *pikuću* u ruku i pokušava pogoditi *kozom*, koju je bacač položio okomito preko rupe. Ako ni tada ne uspiju, bacač dolazi u priliku ostvariti bodove, odnosno *punte*. Bacač tada *kozom* udara po zašiljenom kraju *pikuće* kako bi je podigao u zrak, a zatim je u zraku udara s namjerom da je odbaci što dalje. Ima pravo na tri udarca. U ovoj fazi igre hvatači ponovno mogu eliminirati bacača tako da uhvate *pikuću* dok je u zraku. Broj *punata* koje bacač ostvaruje ovisi o udaljenosti od rupe do mjesta na koje je *pikuća* pala nakon trećeg udarca. Jedan *punat* odgovara duljini deset *koza*. Mjerenje je najzabavniji dio igre: kako bi se izbjeglo, bacač najprije pita hvatače koliko mu *punata* dodjeljuju. Ako nije zadovoljan njihovom procjenom, može *kozom* izmjeriti *punte*. Dogovaranje broja *punata* važan je dio igre, jer hvatači često namjerno nude manje *punata* kako bi napakostili bacaču za dobar rezultat usput ga zadirkujući. Igra završava kada jedna od ekipa dosegne unaprijed dogovoreni broj *punata*, primjerice pedeset.<sup>1</sup> Kod *pandola*, zašiljen komadić napadač najprije udari palicom tako da on odskoči od tla i u zraku ga pokuša udarcem poslati što dalje u polje, gdje ga braniči pokušavaju zaustaviti i let mu učiniti što kraćim.<sup>3 4</sup>

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Štapove za igru moguće je naći u prirodnom okruženju. Nije potrebna nabava plastičnih rekvizita, pomagala ili opreme.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Pikuća*, 2025. <https://hr.wikipedia.org/wiki/Piku%C4%87a>

<sup>2</sup> *La lippa*, 2025. <https://www.giocopopolare.it/la-lippa.html>

<sup>3</sup> *Pandolo*, 2025. <https://www.pandolo.si/pandolo/>

<sup>4</sup> *Pandolo*. Istarska enciklopedija (2005), mrežno izdanje (Istrian Encyclopedia (2005), online edition). Leksikografski zavod (Lexigraph institute of) Miroslav Krleža, 2025. Pristupljeno: 5/2/2025. <<https://istra.lzmk.hr/clanak/2000>>.

<sup>5</sup> *Ciro dell'Aura, Lauro Decarli, Breve manuale di pandologia*, Trieste 1981.

<sup>6</sup> *Franko Hmeljak, Lauro Decarli, Pandolo*, Koper 1994.

Naziv igre: BLIŠKA  
PITCHING PENNIES

Geografska regija: Hrvatska – Dalmatinska zagora

Prostor za igru: ravna podloga

Rekviziti za igru: štap, novčići

Podrijetlo igre:

Brojne inačice igara koje podrazumijevaju bacanje kovanica prema statičnom cilju prisutne su u raznim kulturama tisućama godina. Stari Grci su za igru koristili brončane kovanice a Izraelci koščiće marelice. Engleski književnik Rudyard Kipling u svojoj pjesmi *If*, također spominje toliko rasprostranjenu igru s kraja 19. stoljeća, *pitch-and-toss (pitching pennies)*.<sup>1</sup>

Opis igre:

Uz unaprijed postavljenu oznaku poput štapa ili linije na tlu, s određene udaljenosti bacao se sitan novac ka cilju. Igrači naizmjenice bacaju novčiće

prema oznaci a pobjednik je onaj čiji je novčić pao najbliže. Taj igrač osvaja sve novčiće s kojima se igralo. Brojne su inačice ove igre: umjesto štapa moguće je na tlu označiti okomitu liniju, postaviti kamen kao marker ili pak koristiti zid, a umjesto novčića moguće je bacati kamenčiće.<sup>1 2</sup>

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Štapove i kamenčiće za igru moguće je naći u prirodnom okruženju. Nije potrebna nabava plastičnih rekvizita, pomagala ili opreme.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Pitching pennies*, 2025. Pristupljeno 04/25/2025.  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/Pitching\\_pennies](https://en.wikipedia.org/wiki/Pitching_pennies)>

<sup>2</sup> *Najpopularnije dječje igre starih generacija*, 2025. Pristupljeno 04/2025/2025.  
<<https://narodni.net/najpopularnije-djecije-igre-starih-generacija/>>

Naziv igre: SKAKANJE U VREĆI  
(POTATO) SACK RACE, CORSA NEI SACCHI

Geografska regija: Hrvatska, Italija

Prostor za igru: travnata površina

Rekviziti za igru: vreće (ili jastučnice)

Podrijetlo igre:

Vjeruje se kako igra potječe iz poljoprivrednih tradicija: poljoprivrednici bi se utrkivali koristeći lako dostupne prazne vreće krumpira kako bi testirali brzinu, agilnost, ravnotežu i koordinaciju, vještine vrijedne za manevriranje po neravnom poljoprivrednom zemljištu, žetvu, prijevoz usjeva i nošenje teških tereta. Igra je popularizirana početkom 1900-ih među poljoprivrednim radnicima, koji bi se utrkivali noseći vreću krumpira, i od tada je ostala zabavna razonoda.

Opis igre:

Svi se natjecatelji postroje na startnoj liniji, s nogama uvučenima u vreću koju rukama drže podignutu do struka. Na znak za početak moraju sunožno skakati prema cilju koliko god brzo mogu, iako su im noge sputane vrećom, i prvi stići na završnu liniju. Trčanje ili preskakanje nije dopušteno. Natjecatelj koji padne mora se podići i skok završiti pravilno.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Vreće za igru trebale bi biti izrađene od jute ili pamuka kako bi se mogle višekratno koristiti.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Socialita*, 2025. Pristupljeno 04/05/2025.  
<[https://www.sportosalute.eu/images/corretti-stili/allegati/corretti\\_stili\\_di\\_vita\\_socialita.pdf](https://www.sportosalute.eu/images/corretti-stili/allegati/corretti_stili_di_vita_socialita.pdf)>

Naziv igre: BACANJE POTKOVE  
TOSSING HORSESHOES  
TIR DE FERRADURA, TIRO DE HERRADURA

Geografska regija: Hrvatska, Španjolska

Prostor za igru: ravna zemljana ili travnata površina

Rekviziti za igru: potkove, metalni kolci

Podrijetlo igre:

Smatra se da igra potkova potječe iz igre *quoits* (bacanje metalnih, užetnih ili gumenih prstenova na određenu udaljenost, obično kako bi sletjeli preko ili blizu šiljka), popularne među rimskim vojnicima tijekom okupacije Britanije (1. do 5. stoljeće). Dok su časnici igrali *quoits* koristeći metalne prstenove, obični vojnici su, nemajući pristup istima, koristili odbačene potkove sa svojih konja, bacajući ih prema kolcima zabijenim u tlo.

Tijekom srednjeg vijeka, igra se proširila među seljacima u Engleskoj. U 14. stoljeću, zbog zabrinutosti da igra odvraća muškarce od vojne obuke, posebno streličarstva, engleski vladari su je zabranili. Unatoč tome, igra je opstala i prenesena je u Sjevernu Ameriku s europskim doseljenicima. Tijekom Američkog građanskog rata (1861.–1865.), vojnici su često igrali potkove kako bi se zabavili tijekom slobodnog vremena. Nakon rata, igra se proširila po cijeloj zemlji, s improviziranim terenima u dvorištima i parkovima.

Opis igre:

Postaviti dva kolca u središte kvadrata veličine 1,8 m<sup>2</sup> na međusobnoj udaljenosti od oko 12 metara (standardna udaljenost za odrasle igrače). Za djecu ili početnike potrebno je prilagoditi udaljenost. Kolac se proteže 36 cm od površine podloge i nagnut je 8 cm prema drugom kolcu udaljenom 12 m (9 m za žene i juniore).

U pojedinačnoj kategoriji nadmeću se dva igrača, svaki s dvije potkove, dok je u ekipnoj kategoriji to četiri igrača s po jednom potkovom koje naizmjenice bacaju prema kolcu. U pojedinačnoj igri, igrači iz istog kvadrata naizmjenice bacaju svoje potkove prema suprotnome kolcu.

U ekipnim nadmetanjima potkove bacaju parovi, svaki iz suprotnog kvadrata.

Potkovicu je potrebno baciti donjim izbačajem iz ruke tako da ona što bliže pristane kraj kolca, ili idealno, da obuhvati kolac u tzv. "ringer". Nakon što svi igrači završe bacanje, bodovi se zbrajaju a potom se igra nastavlja na strani suprotnoj od prvotnog bacanja. U igri parova, jedan iz para je na jednom kraju a nakon završenog bacanja mijenjaju strane. Igra se do 21 (neformalne utakmice) ili 50 bodova. Bliža potkova donosi 1 bod pod uvjetom da je u krugu od 15 cm od kolca. Ukoliko su potkove obiju protivnika ili ekipa na podjednako udaljenosti od kolca svakom igraču ili ekipi donosi po 1 bod. Potkova naslonjena na kolac donosi 2 boda. Potkova naslonjena na kolac bez dodirivanja protivničke potkove donosi 2 boda. Potkova naslonjena na potkovu ne znači ništa. Potkova natakuta na kolac donosi 3 boda i to onda kada je svojim vrhom barem poravnata s kolcem. Kada potkova visi na kolcu donosi 6 bodova. Srušena ili izbijena potkova poništava prethodne bodove. Potkova koja je donosila 3 boda prestaje to biti kada se drugom potkovom sruši ili izbije kolac sa mjesta učvršćenja.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Za lakšu provedbu igre u školskom ili vrtičkom okruženju umjesto metalnih potkova mogu se koristiti gumene ili plastične potkove koje su sigurnije za djecu. Kolci mogu biti izrađeni od drva ili plastike i postavljeni na manju udaljenost (5–7 m) za mlađe dobne skupine. Igru je moguće provesti i u dvorani korištenjem čunjeva kao ciljeva.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Horseshoe pitching*, 2025. Pristupljeno: 04/14/2025.

<[Encyclopedia Britannica: Horseshoe pitching history](#)>

<sup>2</sup> *Horseshoes*, 2025. Pristupljeno 04/14/2025.

<[New World Encyclopedia: Horseshoes](#)>

<sup>3</sup> *Horseshoe Toss Game*, 2025. Pristupljeno: 04/14, 2025.

<[Horseshoe Toss Game / How to Play Horseshoe Toss](#)>

Naziv igre: BOĆANJE  
BOCCE, BOCCE BOULES, BOCCE BALL

Geografska regija: Hrvatska

Prostor za igru: ravna površina poput livade, igrališta, dvorane

Rekviziti za igru: boće, bulin

Podrijetlo igre:

O počecima boćanja teško je utemeljeno govoriti i zasigurno nitko o tome nema prave spoznaje. Engleski arheolog James Melear u iskopinama turskog grada Çatal Höyük (koje je postojalo 7000 godina prije naše ere) pronašao je okrugle predmete koje je engleski arheolog procijenio da su mogli služiti za igru. U iskopinama u Egiptu, gdje je boćanje bilo jedna od temeljnih igara 2500 godina prije Krista, u iskopinama grada Luxora pronađene su zidne obiteljske freske s boćarskom tematikom. U staroj Grčkoj pronađeni su dokazi o igri s boćama. Hipokrat, slavni liječnik koji je živio od 460. do 377. godine prije Krista, u svojim napisima o medicini spominje i savjetuje igranje boćama. Rimljani su ovu igru preuzeli od Grka i tek tada, u rimsko doba, nastala je boćarska igra približno slična današnjem obliku o čemu svjedoči podatak da su prilikom iskapanja grada Pompeja (79 godina prije Krista) pronađene boće i jedna manja (bulin). Rimski legionari su ostavljali ovu igru u nasljeđe mnogim budućim generacijama po svom odlasku iz krajeva koje su osvajali, poput Galije, područje današnjeg Marseilla, danas boćarska meka. Boćanje se zatim proširilo i u druge mediteranske zemlje.

Opis igre:

Boćanje je tradicijski sport u kojem igrači nastoje baciti svoje boće što bliže manjoj ciljnoj lopti, koja se naziva bulin (jack / pallino). Igrati se može na otvorenom ili u zatvorenom prostoru s ravnom, glatkom podlogom. Može se igrati pojedinačno ili ekipno. Cilj igre je da igrači ili ekipe bace svoje boće što bliže bulinu.

U početku se označi linija bacanja koja se ne smije prestopiti prilikom bližanja ili izbijanja boće.

Ždrijebom ili dogovorom odredi se tko prvi igra. Kod ekipne igre, igrač iz početne ekipe (ekipa A) baca bulin na udaljenost od 8 – 12 m. Isti igrač zatim baca prvu boću, pokušavajući je smjestiti što bliže bulinu. Protivnička ekipa (ekipa B) zatim baca svoju boću, nastojeći oduzeti protivniku punat ili dok ne odigra sve boće. Ukoliko je ekipa B (prije nego je odigrala sve boće) uspjela oduzeti punat ekipi A tada iznova igra ekipa A i tako naizmjenice dok se sve boće ne odigraju. Pojedinaac ili ekipa koja osvoji punat(e) preuzima pravo bacanja bulina u sljedećoj turi igre.

Boća se može precizno bližati odnosno lagano baciti kotrljanjem kako bi se boća što bliže približila bulinu ili parabolično izbaciti kroz zrak s ciljem da se protivnička boća izbije iz povoljne pozicije. Udaljenost boće od bulina može se preciznije mjeriti pomoću obične špage ili drvenim štapićem. Nakon svih odigranih boća, ekipa čija je boća najbliža bulinu osvaja bodove. Dobiva se po jedan bod za svaku boću koja je bliža bulinu od najbliže protivničke boće. Igra se nastavlja dok se ne postigne dogovoreni broj bodova (obično 13). Pobjeđuje prvi igrač ili ekipa koja dostigne dogovoreni broj bodova.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Mogu se koristiti sintetičke, plastične ili gumene boće ili lopte slične veličine kao boća. Za bulin se može upotrijebiti manja loptica (npr. za stolni tenis). Igralište može biti livada, asfalt ili ravna površina u dvorani. Pravila mogu biti prilagođena tako da djeca bacaju bulin od 5 do 8 m.

Bibliografija:

<sup>1</sup> Damir Škarpa, Eduard Hemar, *Zlatna knjiga hrvatskog boćanja*. Zagreb: Hrvatski boćarski savez, 2012.

<sup>2</sup> Sandro Gulja, *Boćanje – igra znanja i vještine*. Zagreb: Hrvatska olimpijska akademija, 2010.

<sup>3</sup> Orlando Rivetti, Valentina Prokić, *Dinkove zlatne boće*. Rijeka, 2012.

Naziv igre: ŠKOLICA  
HOPSCOTCH, LA CAMPANA

Geografska regija: Hrvatska, Italija

Prostor za igru: ravna i sigurna površina poput igrališta ili školskog dvorišta

Rekviziti za igru: komadić krede (cigle), kamenčić

Podrijetlo igre:

Školica se spominje u starim kineskim tekstovima iz 2357. prije naše ere te u kasnijim egipatskim i grčkim tekstovima. U Rimskom Carstvu, djeca su imitirala vojnike koji su u sklopu obuke pod punom opremom skakali na jednoj nozi po kvadratima raspoređenim na dužini od 30-ak metara. Igra se spominje kod Plinija, a na rimskom Forumu pronađen je crtež školice, koji također datira iz razdoblja Carstva. Već u srednjem vijeku igra je bila rasprostranjena diljem Europe te opisana u likovnim i literarnim djelima poput Rabelaisovog romana „*Gargantua i Pantagruel*“.

Naziv igre: UTRKA NA TRI NOGE  
THREE-LEGGED RACE

Geografska regija: Hrvatska

Prostor za igru: ravna i sigurna površina poput livade, igrališta, školskog dvorišta

Rekviziti za igru: konopac, marama ili traka

Podrijetlo igre:

Popularizirana u 19. stoljeću u Europi kroz igre na sajmovima, a kasnije postala i dio školskog sporta.

Opis igre:

prvotno se označavaju startna i ciljna linija kako bi se igra mogla odvijati kao utrka. Parovi stoje jedan pokraj drugoga a njihove noge (desna jednog i lijeva drugog igrača) vežu se konopcem, maramom ili trakama. Na znak, parovi moraju zajedno hodati, trčati ili skakati prema cilju. Ključ uspjeha je sinkronizacija pokreta i dobra komunikacija među

Opis igre:

Kredom iscrtnati polja na tlu te ih označiti brojevima od 1 do 10. Brojalicom odrediti tko će prvi započeti igru. Prvi igrač baca kamenčić u prvo polje. Ako je bacanje uspješno (kamenčić je pao unutar polja, ne izvan ili na crtu), igrač skače po svim poljima u jednom a potom i drugom smjeru i to jednom nogom na pojedinačna polja (1, 4, 7, 10) a s dvije noge, po jednom u svakom polju, na paralelna polja (2-3, 5-6, 8-9). Na polju broj 10 se okreće i vraća do polja 1 (poštujući pritom pravilo oslonca ovisno o rasporedu polja) gdje se saginje na jednoj nozi i uzima kamenčić. Isto čini i kod svih ostalih polja. Cilj igre jest preći sva polja bez greške.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Za crtanje polja u dvorani moguće je koristiti i krep traku. Umjesto kamenčića, plastični čep, mali mekani predmet ili spužvica također se mogu koristiti za igru.

igračima. Ako se par spotakne ili padne, mora se brzo podići i nastaviti igru. Nije dopušteno koristiti ruke za odvezivanje čvora ili pomaganje u hodađu. Pobjeđuje par koji prvi stigne do cilja bez odvezivanja čvora. Poznate su mnoge varijacije ove igre: štafetna utrka – parovi naizmjenično prenose određeni predmet i predaju ga sljedećem paru; utrka zatvorenim očima – jedan igrač iz para ima zavezane oči, a drugi ga mora voditi glasovnim uputama; utrka s preprekama – dodaju se čunjevi, gume ili druge prepreke koje treba zaobići ili preskočiti.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Umjesto konopca ili marama moguće je koristiti i mekane tkanine, stare kravate, trake ili elastične vrpce. Igru je najbolje provoditi na travnatoj površini. Ako se igra odvija u zatvorenom prostoru, preporučljivo je koristiti strunjače.

Naziv igre: PRENOŠENJE JAJA  
EGG CARRYING RACE

Geografska regija: Hrvatska

Prostor za igru: ravna površina poput livade, igrališta, školskog dvorišta

Rekviziti za igru: žlice, jaja

Podrijetlo igre:

Nastalo u ruralnoj Europi u 19. stoljeću kao zabavna igra tijekom sajмова, natjecanja i obiteljskih okupljanja.

Opis igre:

Za igru je potrebno najmanje dva igrača no najzanimljivija je kada nadmeću ekipe. Prvotno se označavaju startna i ciljna linija kako bi se utvrdila udaljenost koju igrači moraju prijeći. Svaki igrač ima svoju žlicu i jaje. Ako se koristi pravo jaje, ono može biti kuhano (za lakšu igru) ili sirovo (za dodatni izazov). Igrači stavljaju jaje na žlicu koju drže u ruci (jednostavnija varijanta) ili u ustima (kompleksnija varijanta). Na znak nastoje što brže prijeći određenu udaljenost bez da im jaje ispadne sa žlice. Igrač jaje nikako ne smije pridržavati rukom. U slučaju da jaje ispadne, igrač se mora vratiti na početak, staviti jaje na žlicu i iznova pokušati.

U štafetnoj inačici, igrači se izmjenjuju i predaju žlicu s jajetom sljedećem u koloni. Pobjeđuje pojedinac ili ekipa koja prva prijeđe ciljnu crtu bez pogreške.

Poznate su mnoge varijacije ove igre: štafeta – timovi naizmjenično prenose jaje do oznake i natrag; igra s preprekama – na putu do cilja postavljaju se prepreke koje igrači trebaju prijeći ili zaobići; izazov sa sirovim jajetom – ako igrač ispusti jaje i razbije ga, mora krenuti ispočetka s novim jajetom.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Male plastične ili gumene loptice poput ping-pong loptica mogu poslužiti kao zamjena za jaja dok je umjesto teških metalnih žlica moguće upotrijebiti plastične.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Oxford English Dictionary V: Dvandva-Follis*. Oxford University Press. 1989. p. 92.

<sup>2</sup> Alice Gom, *Traditional Games of England, Scotland and Ireland*

<sup>3</sup> Tamara Mataija, Kastav Museum Collection: *Aware Heritage - Games and Toys*. Kastav, 2011.

<sup>4</sup> *Three-legged race*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Three-legged\\_race](https://en.wikipedia.org/wiki/Three-legged_race)>

<sup>5</sup> *How to play three-legged race*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025. <<https://www.bazinga.training/how-to-play-3-legged-race>>

Naziv igre: BIRLES  
(BOLOS)  
SKITTLES

Geografska regija: Španjolska – regija Levante, osobito u Valencijskoj Zajednici i Aragonu

Prostor za igru: otvoreni prostor bez prepreka

Rekviziti za igru: *birles*, *birlots*

Podrijetlo igre:

Vjeruje se da su igru *birles* u Valenciju donijeli muslimani u 12. stoljeću, iako podrijetlo igre seže do Rimskog Carstva, koje ju je prenijelo u Stari Egipat, gdje se koristila kao proročište za predviđanja.

Opis igre:

*Birles* se igraju na igralištu, poznatom kao *carrer* (ulica), duljine od četiri do 12 metara, ovisno o dobi igrača i varijanti igre, te širine od 2 metra. Na jednom kraju *carrera* označeno je mjesto za bacanje. Na drugom kraju postavljaju se čunjevi (dva ili tri paralelna reda po tri čunja). U prvoj inačici, šest drvenih čunjeva (*birles*) postavlja se u dva reda po tri, s razmakom između redova otprilike širine jedne kugle za bacanje (*birlot*). Igrači stoje na udaljenosti između 4 i 8,7 metara, ovisno o dobi, i bacaju naizmjenično. Svaki igrač može baciti do tri *birlota*, pokušavajući ostvariti „fer bona” (dobar udarac), što znači srušiti sve čunjeve osim jednog. Za svaki „fer bona” dobiva se jedan bod. Nakon što prvi igrač završi svoj red, svi se čunjevi ponovno postavljaju i sljedeći igrač baca. Igra se nastavlja dok svi igrači ne završe jedan krug. Igra se može igrati na tri, šest ili devet rundi. Pobjeđuje igrač koji ostvari najviše „fer bona”.

U varijanti sa devet čunjeva najprije se formiraju ekipe od dva do pet igrača i određuje se redoslijed bacanja. Jedna ekipa započinje bacanje, a druga odlučuje o udaljenosti bacanja (između devet i 12 metara). Dogovara se broj bodova potreban za pobjedu. Devet čunjeva postavlja se u tri reda po tri, unutar prostora od 70 × 90 cm. Svaki član ekipe baca dva *birlota*, dok se čunjevi ponovno postavljaju između bacanja. Bodovi se zbrajaju (svaki čunj = jedan bod, središnji čunj = dva boda). Nakon što svi članovi prve ekipe završe bacanje, druga ekipa započinje svoj red (jedan krug). Prva ekipa koja dosegne dogovoreni broj bodova pobjeđuje. Ako nijedna ekipa ne pobijedi u prvom krugu, igraju se dodatni. Ekipa s više bodova u prethodnom krugu baca prva.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Tradicionalno, i čunjevi (*birles*) i kugle za bacanje (*birlots*) izrađuju se od prirodnih materijala poput drva. Igralište ne zahtijeva nikakvu posebnu instalaciju, dovoljna je bilo koja ravna podloga na kojoj čunjevi mogu stajati uspravno.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Birles*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025. <<https://www.fietv.com/federacion/birles>>

<sup>2</sup> *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <<https://www.castello.es/documents/35637/84992/IIITrobadajocsPopulars.pdf>>

<sup>3</sup> *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025.

<<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Naziv igre: BOLETES  
KLIKERI, MARBLES

Geografska regija: Španjolska

Prostor za igru: bilo koja čvrsta i ravna podloga, idealno blago pješčana ili zemljana

Rekviziti za igru: *boletes*

Podrijetlo igre:

Podrijetlo igre s klikerima nije sigurno. Glineni klikeri pronađeni su u dječjim grobovima koji datiraju oko 3000. godine pr. Kr. Igre s klikerima bile su popularne u klasičnim civilizacijama poput Rima, Grčke i Egipta, kao i među pretkolumbijskim civilizacijama u Americi.

Opis igre:

U inačici Gua, na tlu se iskopa rupa, otprilike veličine šake. Odredi se linija bacanja i označi početna točka. Kako bi se odredio redoslijed bacanja, igrači stanu kod rupe i zakotrljaju svoj kliker prema liniji; onaj čiji kliker završi najbliže liniji započinje igru, i tako dalje. Prvi je cilj ubaciti kliker u rupu (*hacer gua*). To se postiže trzajem klikera pomoću palca ili tako da se kliker stisne između palca i kažiprsta te otpusti kažiprstom. Igrači se izmjenjuju. Svaki novi hitac izvodi se s mjesta gdje je kliker prethodno završio. Kada igrač uspješno *napravi gua*, može pokušati izbaciti

klikere drugih igrača koji još nisu dosegli rupu, izravnim pogotkom. Igra završava kada svi igrači naprave *gua* ili budu eliminirani. Pobjednik je igrač koji je eliminirao najviše klikera ili, ako nijedan kliker nije eliminiran, onaj koji je prvi napravio *gua*.

U varijanti *Trokut*, u zemlji se nacrtava trokut s linijom po sredini. Svaki igrač stavlja jedan ili više klikera na tu liniju (ovisno o prethodnom dogovoru). Linija bacanja označi se na određenoj udaljenosti. Redoslijed bacanja određuje se isto kao u varijanti *Gua*. Igrači stoje iza linije i pokušavaju izbaciti klikere iz trokuta. Ako uspiju, nastavljaju bacati. Ako igrač ne uspije izbaciti kliker, red prelazi na sljedećeg igrača. Igra se nastavlja dok u trokutu ne ostane nijedan kliker. Pobjednik je igrač koji sakupi najviše klikera. U slučaju izjednačenja, pobjeđuje onaj koji je prvi bacao. Kao i u varijanti *Gua*, klikeri se bacaju pomoću palca ili kažiprsta, kako je opisano.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Igre klikerima mogu se igrati na otvorenom i zahtijevaju minimalnu opremu.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Boletes*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025. <<https://www.fjetv.com/federacion/boletes>>

<sup>2</sup> *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <[https://www.castello.es/documents/35637/84992/III\\_Trobada\\_Jocs\\_Populars.pdf](https://www.castello.es/documents/35637/84992/III_Trobada_Jocs_Populars.pdf)>

<sup>3</sup> *Els Jocs Tradicionals a Vila-Real*, 2025. <[https://www.vila-real.es/portal/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/O\\_39751\\_1.pdf](https://www.vila-real.es/portal/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/O_39751_1.pdf)>

Naziv igre: CANUT  
(GALINCHE, CALICHE, CARTUCHO, CALITX)

Geografska regija: Španjolska – Valencia, Murcia, Teruel, Castilla-La Mancha

Prostor za igru: bilo koja čvrsta i ravna podloga, idealno blago pješčana ili zemljana

Rekviziti za igru: *canut*, čepovi, *tejos*

Podrijetlo igre:

Podrijetlo igre nije poznato i eksplicitno opisano u dostupnim izvorima. Iako specifični povijesni detalji o njezinom razvoju nisu zabilježeni, neki izvori navode da je ova tradicijska španjolska igra nastala kao oblik klađenja s malim ulozima korištenjem sitnih kovanica.

Opis igre:

Cilj igre jest srušiti mali, drveni cilindar visine oko 10 cm, (*galinche* ili *canut*) postavljen uspravno, na kojeg se slažu čepovi (izvorno novčići). Igrači se nadmeću u bacanju malih diskova ili peta od cipela (*tejos*, *moneos* ili *tacons*) izvorno izrađenih od metala ili gline, kako bi pogodili *canut* i srušili čepove s njega. Područje za igru čini pravokutnik u kojeg se postavlja *canut* (drveni cilindar). Linija bacanja označava se na udaljenosti od 5 do 35 metara. U nekim područjima, kredom se označava kružnica čije granice definiraju način bodovanja i sakupljana novčića (u ovisnosti o tome sleti li *canut* unutar ili izvan kružnice). Bodovi se prikupljaju žetonima poput čepova za boce ili diskova. U igru je uključeno 3 do 5 sudionika, svaki s dva diska. Poznate su raznovrsne regionalne varijacije: u Valenciji se na tlu označava kružnica dok se u Murciji primjenjuju posebna bočna bacanja za utvrđivanje samog redoslijeda igre, češće se nadmeću ekipe negoli pojedinci a i udaljenosti su

veće. Za određivanje redoslijeda bacanja igrači stanu oko 10 metara od linije i bacaju svoje pete. Igrač čija peta završi najbliže liniji odnosno onaj koji petu baci najdalje, baca prvi, i tako redom.

U prvoj varijanti, na tlu se označi linija bacanja, a *canut* se postavlja na udaljenost od pet metara. Na vrh *canuta* stavlja se po jedan čep po igraču. Igrači se izmjenjuju bacajući svoju petu s linije, ciljajući da sruše *canut*. Ako igrač uspije, osvaja sve čepove koji nakon bacanja završe bliže njegovoj peti nego *canutu*. Zatim se *canut* ponovno postavlja uspravno, preostali čepovi ponovno se slažu, a sljedeći igrač baca. Igra se nastavlja dok se ne osvoje svi čepovi. U drugoj varijanti, na tlu se nacrtaju kružnica promjera 25–30 cm, a *canut* s čepovima postavlja se u središte kružnice. Linija bacanja udaljena je pet metara. Igrači se izmjenjuju bacajući *tejo*, nastojeći izbaciti *canut* iz kruga. Bodovi se osvajaju ako, nakon bacanja, *canut* izađe iz kružnice, a jedan ili više čepova ostanu unutar nje. Svaki čep koji ostane unutar kružnice vrijedi jedan bod. Svaki igrač ima dva bacanja po krugu. Nakon svih krugova pobjeđuje igrač s više bodova.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Igra ne zahtijeva infrastrukturu ni posebne materijale. Igrači mogu koristiti prirodne elemente (drvo ili trsku za *canut*), ili reciklirane predmete (stare pete, čepove od boca).

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Canut*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025. <<https://www.fjetv.com/federacion/canut>>

<sup>2</sup> *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <<https://www.castello.es/documents/35637/84992/IlTrobadajocsPopulars.pdf>>

<sup>3</sup> *Els Jocs Tradicionals a Vila-Real*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <[https://www.vila-real.es/portal/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/0\\_39751\\_1.pdf](https://www.vila-real.es/portal/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/0_39751_1.pdf)>

<sup>4</sup> *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Naziv igre: EL CAIXÓ  
(EL CAJÓN)

Geografska regija: Španjolska

Prostor za igru: bilo koja čvrsta i relativno ravna površina

Rekviziti za igru: caixó, čepovi

Podrijetlo igre:

Iako nedostatak povijesnih zapisa onemogućava precizno određivanje vremena i nastanka igre, neki izvori navode da je ova tradicionalna španjolska igra, popularna među poljoprivrednim radnicima, nastala kao oblik kladenja s niskim ulozima. Nakon navodnjavanja nasada naranči, dok su čekali da se tlo osuši, poljoprivrednici bi postavili letvaricu korištenu za skladištenje i prijevoz voća, na uzdignuti rub i igrali, često se kladeći novčićima.

Opis igre:

Letvarica (*caixó*) se postavlja okomito na jednu od bočnih strana tako da gornja ploha s drvenim

Naziv igre: LLANÇAMENT DE BOLA A BRAÇ  
(LANZAMIENTO DE BOLA A BRAZO)

Geografska regija: Španjolska – Castilla (Alicante)

Prostor za igru: bilo koja vrsta puta s ravnim dionicama i zavojima

Rekviziti za igru: željezne kugle težine između 600 g i 1,23 kg

Podrijetlo igre:

Podrijetlo ove igre nije u potpunosti razjašnjeno. Iako nedostatak pisanih izvora onemogućava utvrđivanje povijesnog nastana, ova se španjolska igra tradicionalno igrala uz seoske puteve u voćnjacima u Castalli (Alicante) još od 16. stoljeća.

Opis igre

U prvoj verziji igre, cilj je pomaknuti odnosno baciti svoju željeznu kuglu što je dalje moguće duž staze u pet pokušaja. Svako novo bacanje izvodi se s mjesta gdje je kugla prethodno završila. Ovisno o

letvicama i razmacima bude okrenuta prema gore. Svaki igrač dobiva isti broj čepova, izvorno novčića (obično tri do pet) i stoji na udaljenosti od oko 3, 4 metara od letvarice. Igrači se izmjenjuju bacajući čepove, pokušavajući ih položiti na letvaricu tako da ne propadnu između letvica. Nakon što su svi čepovi bačeni, pobjednik je igrač kojemu je najviše čepova ostalo na letvarici.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Igra ne zahtijeva posebnu infrastrukturu ni materijale. Igrati se može u zatvorenom ili otvorenom prostoru. Igrači mogu koristiti reciklirane predmete (letvarice, čepove od boca). Radi povećanja težine, u čepove se može staviti mala količina plastelina ili gline.

Bibliografija:

<sup>1</sup> El Caixó, 2025. Pristupljeno 04/28/2025. <<https://www.fjetcv.com/federacion/caixo>>

pravilima, ako kugla napusti stazu, bacanje se ponavlja uz kaznu (oduzimanje udaljenosti) ili se igrač diskvalificira. Pobjednik je igrač čija kugla dosegne najveću udaljenost. U verziji do cilja („Pacte”) označe se početna i završna točka (u valencijskom se narječju završna točka naziva *pacte*). Igrači se izmjenjuju bacajući prema *pacteu*, uvijek s mjesta gdje se kugla posljednji put zaustavila. Pobjednik je igrač koji prvi dosegne *pacte* s najmanjim brojem bacanja.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru na otvorenom uz korištenje minimalne opreme.

Bibliografija:

<sup>1</sup> Llançament de bola a braç, 2025. <<https://www.fjetcv.com/federacion/llançament-de-bola-a-brac>>

<sup>2</sup> La bola a braç a Castalla, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <<http://castallaenelrecord.es/la-bola-a-brac-a-castalla/>>

<sup>3</sup> Juegos Tradicionales Comunitat Valenciana, 2025. <<https://elmiradordebenidorm.es/juegos-tradicionales-comunitat-valenciana/>>

Naziv igre: LA RANA  
(LA GRANOTA)  
THE FROG GAME

Geografska regija: Europa - Španjolska, Francuska, Latinska Amerika - Čile, Peru, Urugvaj, Ekvador, Bolivija, Argentina, i Kolumbija

Prostor za igru: bilo koja čvrsta i ravna podloga

Rekviziti za igru: *mesa de rana*, mali metalni diskovi

Podrijetlo igre:

Najranije inačice ove igre poznate su od davnina. Izvori navode da su slične igre gađanja kamenčića u otvore igrali stari Egipćani, Grci i Rimljani (koju izvorno nazivaju "Tonel"). U Južnoj Americi, posebno u kulturi Inka, žabe su smatrane čarobnim stvorenjima. Tijekom ceremonijalnih blagdana, zlatni predmeti bacali su se u jezera; ako bi žaba izronila i progutala ih, želja bi se ispunila. Vjeruje se kako je ovakva praksa, poznata kao *Pukllay Sapo*, preteča moderne igre.

*La Rana* je tako stigla i do Španjolske: osobito je popularna u sjevernim pokrajinama poput Aragona, Navarre, Katalonije i Baskije gdje se često igra u krčmama koristeći željezne novčiće za gađanje mete u obliku žabe. Francuska inačica poznata pod nazivom *Le Jeu de la Grenouille*, postaje dio nematerijalne kulturne baštine, dok slične igre poput *Jogo do Sapo* u Portugalu, *Tonspel* u Belgiji i *Pitch Penny or Toad in the Hole* u Engleskoj prikazuju njenu široku rasprostranjenost diljem Starog kontinenta. Europske adaptacije često su uključivale različite prepreke i sustave bodovanja odražavajući lokalne običaje. U zemljama Latinske Amerike poput Kolumbije, Perua, Argentine i Čilea, igra je poznata kao *Rana* ili *Sapo*. Tradicionalni stolovi izrađeni su od drveta ili metala, imaju više otvora, a žaba u središtu predstavlja metu s najvišim brojem bodova. Novčićima ili žetonima igrači gađaju otvore, pri čemu različiti otvori donose različite bodove.

Opis igre:

Klasična inačica igre koristi male metalne diskove, žetone, prstenove ili kovanice dizajnirane tako da precizno klize prema metama na stolu za igru (otvori na površini), od kojih su neke djelomično prekrivene metalnim figurama, poput tunela, vjetrenjače i žabe s otvorenim ustima. Najčešće drveni, stol za igru (*mesa de rana*) ima nekoliko otvora i strateški postavljenih prepreka na površini, uključujući metalna žablja usta u središtu koja se smatraju najizazovnijom metom. Bodovi se dodjeljuju prema položaju slijetanja projektila, pri čemu žaba s otvorenim ustima u središtu nudi maksimalni broj bodova (najčešće 50). Nakon dogovora o ciljanom broju bodova i udaljenosti, igrači naizmjenice bacaju šest metalnih diskova prema stolu sa žabom, nastojeći ih ubaciti u otvore. Svaki otvor, odnosno metalna figura na stolu za igru, ima različitu bodovnu vrijednost, ovisno o težini pogotka. Nakon što igrač baci svih šest žetona, njegov se rezultat bilježi, a bodovi se zbrajaju na kraju svakog kruga. Igra se nekoliko brzopoteznih krugova. Igra se nastavlja dok jedan od igrača ne dosegne ili premaši unaprijed dogovoreni broj bodova.

Održivosti i ekološka prihvatljivost:

Igra se može igrati u zatvorenom ili na otvorenom uz korištenje minimalne opreme. Stol za igru moguće je izraditi od ponovno korištenih ili recikliranih materijala.

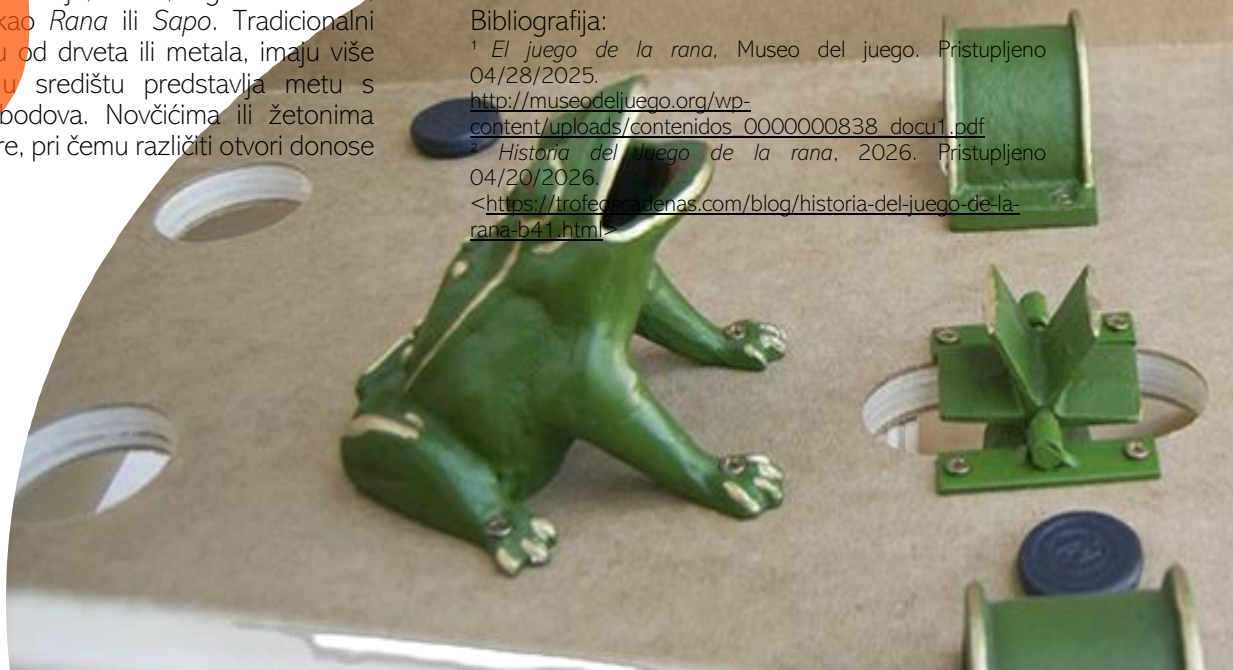
Bibliografija:

<sup>1</sup> *El juego de la rana*, Museo del juego. Pristupljeno 04/28/2025.

[http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos/0000000838\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos/0000000838_docu1.pdf)

<sup>2</sup> *Historia del juego de la rana*, 2026. Pristupljeno 04/20/2026.

<https://trofeosmadenas.com/blog/historia-del-juego-de-la-rana-b41.html>



Naziv igre: SET I MIG  
(SIETE Y MEDIO)  
SEVEN AND A HALF

Geografska regija: Španjolska

Prostor za igru: bilo koja ravna površina bez prepreka

Rekviziti za igru: komadić krede (cigle), stara peta od cipele

Podrijetlo igre:

Podrijetlo ove igre nije u potpunosti razjašnjeno. Iako nedostatak pisanih izvora onemogućava utvrđivanje povijesnog nastana, ova španjolska igra koja se tradicionalno igrala uz seoske puteve tijekom pauza u radu bila je vrlo popularna među poljoprivrednim radnicima kao oblik kladjenja s niskim ulozima. Izvorno su se za bacanje koristile sitne kovanice, a pobjednik bi zadržao novac. Kasnije su novčiće zamijenile stare pete od cipela.

Opis igre:

Na tlu se iscrta meta u obliku kvadrata dimenzija 80 x 80 cm, sastavljena od četiri kvadrata od 40 x 40 cm. U središtu se nacrtava peti kvadrat (30 x 30 cm), zakrenut za 45 ° u odnosu na ostale. Svaki kvadrat ima određenu bodovnu vrijednost: vanjski kvadrati: 1, 2, 3 i 4 boda, središnji kvadrat: 7,5 bodova. Ako peta padne na liniju zbroj se uvećava za 0,5 bodova. Cilj igre jest osvojiti točno 7,5 bodova iz 3 pokušaja bacanja pete od cipele s udaljenosti od 2 metra (za djecu) do 3,5 metara (za odrasle). Pobjednik je igrač koji osvoji točno 7,5 bodova u najmanjem broju pokušaja ili onaj koji se toj vrijednosti najviše približi bez da je premaši.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru na otvorenom uz korištenje minimalne opreme. Za igru i iscrtavanje mete na tlu moguće je koristiti prirodne elemente (plosnato kamenje, štapove, komadiće cigle) ili reciklirane predmete (stare pete od cipela, čepove od boca).

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Llançament al set i mig*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025. <<https://www.fietv.com/federacion/llancament-al-set-i-mig>>

<sup>2</sup> *II Trobada Jocs Populars*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <[https://www.castello.es/documents/35637/84992/II\\_Trobada\\_Jocs\\_Populars.pdf](https://www.castello.es/documents/35637/84992/II_Trobada_Jocs_Populars.pdf)>

<sup>3</sup> *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Pristupljeno 05/05/2025. <<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>



Naziv igre: MORT I PAM  
DEATH AND SPAN

Geografska regija: Španjolska – Valencijska  
Zajednica

Prostor za igru: bilo koja više ili manje ravna  
površina bez prepreka

Rekviziti za igru: stare pete od cipela

Podrijetlo igre:

Iako nedostatak povijesnih zapisa onemogućava  
precizno određivanje vremena i nastanka igre, neki  
izvori navode da su istu tradicionalno igrala djeca  
koristeći „nagrade” ili „blaga”, poput sličica ili drugih  
predmeta koji su bili vrlo cijenjeni u poslijeratnom  
razdoblju, za njihovu razmjenu i ukrašavanje.

Opis igre:

U bodovnoj inačici, prvi igrač baca svoju petu u bilo  
kojem smjeru i na udaljenost koju sam odabere.  
Drugi igrač baca s iste početne točke i može birati  
između nekoliko opcija: i. pokušati ostvariti *mort*  
(smrt) gađanjem pete prvog igrača (1 bod); ii.  
pokušati ostvariti *pam* (raspon) bacanjem pete  
tako da padne unutar raspona jednog dlana od  
pete prvog igrača (1 bod); iii. pokušati ostvariti  
*mort i pam* odnosno pogoditi petu prvog igrača i  
nakon odbijanja doskočiti unutar raspona jednog  
dлана; iv. izvesti osnovno bacanje odnosno baciti

Naziv igre: I NUCIDDI CA FUSSETTA  
HAZELNUTS WITH DIMPLES

Geografska regija: Italija – Sicilija (Catania)

Prostor za igru: bilo koja čvrsta i ravna podloga,  
idealno blago pješčana ili zemljana

Rekviziti za igru: lješnjaci

Podrijetlo igre:

Podrijetlo igre nije poznato i eksplicitno opisano u  
dostupnim izvorima. Iako specifični povijesni detalji  
o njezinom razvoju nisu zabilježeni, neki izvori  
navode da je ova tradicijska sicilijanska igra izvorno  
nastala u agrarnim područjima zbog obilja lješnjaka  
nakon berbe. sitnih kovanica.

petu dalje od pete prvog igrača (2 boda). Ako  
postoji treći igrač, može pokušati ostvariti *mort*,  
*pam* ili *mort i pam* u odnosu na bilo koju od  
prethodno bačenih peta, i tako redom dok svi ne  
bace. Zatim započinje drugi krug, pri čemu svaki  
igrač baca s mjesta gdje je njegova peta prethodno  
pala. Svaki put kada igrač ostvari *mort*, *pam* ili *mort*  
*i pam*, dobiva dodatno bacanje. Pobjednik je prvi  
igrač koji dosegne dogovoreni broj bodova. U  
druvoj inačici, osvajaju se nagrade poput sličica,  
klikera, novčića. Igra se odvija slično kao u  
bodovnoj inačici, ali uz sljedeća pravila: i. svaki *mort*  
ili *pam* donosi jednu nagradu; ii. osnovno bacanje  
donosi dvije nagrade; iii. Ako je igrač pogođen,  
mora ustupiti nagradu igraču koji ga je pogodio.  
Igrači bez nagrada su eliminirani iz igre.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Za igru na otvorenom uz korištenje minimalne  
opreme. Prirodni (plosnato kamenje), otpadni  
(metalni komadi) i reciklirani (pete starih cipela)  
elementi mogu se koristiti za igru.

Bibliografija:

<sup>1</sup> Juegos Tradicionales Valencianos, 2025.  
<<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Opis igre:

Iskopati malu udubinu u tlu, a zatim lješnjake bacati  
prema liniji koja označava granicu. Igrač čiji lješnjak  
padne najbliže liniji stječe pravo započeti igru. Cilj  
jest ubaciti lješnjake u udubinu. Svaki sudionik  
ubacuje dva lješnjaka u udubinu. Oni koji ostanu na  
rubu mogu se laganim potiskivanjem palcem i  
kažiprstom zakotrljati u rupu. Tko pogriješi, gubi  
red i prepušta potez sljedećem igraču, a njegovi  
lješnjaci ostaju na mjestu na kojem su pali. Onaj tko  
uspjeje ubaciti svoje lješnjake u udubinu pobjeđuje i  
odnosi sve preostale lješnjake.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Za igru na otvorenom uz minimalnu opremu.

Naziv igre: IL GIOCO DEL CERCHIO  
KOTRLJANJE OBRUČA, THE WHEEL

Geografska regija: Italija – Sicilija

Prostor za igru: bilo koja čvrsta i ravna podloga bez prepreka

Rekviziti za igru: obruč, štap

Podrijetlo igre:

Igre kolutom i štapom imaju bogatu povijest, neovisno se pojavljujući u raznim civilizacijama i trajući tisućljećima. Igra poznata kao kotrljanje obruča podrazumijeva kotrljanje (ili udaranje) obruča uz pomoć štapa održavajući ga što dulje u uspravnom položaju.

Najraniji zapisi u Aziji vode do drevne Kine i 1000. godine pr. Kr., dok se u Europi koljevkom igre smatra Antička Grčka (5. stoljeće pr. Kr.). Obruči, zvani *krikoi*, vrlo su vjerojatno bili izrađeni od bronce, željeza ili bakra pokretani uz pomoć štapa zvanim *elater*. Veličina obruča bila je prilagođena igraču i trebala je dosezati visinu grudi. Na grčkim vazama *elater* je najčešće prikazan kao kratak i ravan štap. Obruč je imao simbolična značenja u grčkoj mitologiji i kulturi: njegovo rukovanje pripisuje se Ganimedu koji je često prikazan na vazama iz 5. stoljeća pr. n. e. Rimljani preuzimaju grčki obruč dajući mu naziv *trochus*, dok je štap, zvan *clavis* ili *radius*, izrađen od metala s drvenom drškom, imao oblik ključa. Ovidije igru stavlja u istu kategoriju s jahanjem, bacanjem koplja i rukovanjem oružjem. Prema Marcijalu, sarmatski dječaci kotrljali su svoje obruče po zaleđenom Dunavu. Igra je, kao i mnoge druge, prikazana na slici „Dječje igre” flamanskog slikara Pietera Bruegela Starijeg iz 1560. godine. U Engleskoj, igra je poznata još u 15. stoljeću. Do kraja 18. stoljeća, dječaci koji kotrljaju obruče na londonskim ulicama postaju prava napast. Tijekom 1840-ih u dnevnom tisku se javlja lavina osuda protiv „pošasti obruča” (*The Hoop Nuisance*), pri čemu se željezne obruče okrivljuju za nanošenje teških ozljeda potkoljenica pješaka. Međutim, čini se da kampanja nije urodila plodom.



Početakom 19. stoljeća, igra je već bila dijelom nastave tjelesne i zdravstvene kulture za djevojčice uz preskakanje uzeta i vježbe s utezima. Sredinom 19. stoljeća, savijeni jasen bio je omiljen materijal za izradu drvenih obruča. Djevojčice su rukovale drvenim obručem i drvenim štapom dok su dječaci koristili metalni obruč i metalni štap u obliku ključa. U nekim područjima, drveni ili metalni kotači s kolica ili bicikala (obruč) korišteni su za utrke ili izazove s preprekama.

Opis igre:

U osnovnoj inačici, igrači koriste štap za kotrljanje obruča po tlu. Cilj je održati obruč u pokretu što dulje ili se utrkivati s drugima. Osim igara gdje se obruč jednostavno kotrlja, odnosno gura prema naprijed zadržavajući uspravni položaj, poznate su i utrke s obručima te igre spretnosti.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru na otvorenom uz korištenje minimalne opreme. Ekološko prihvatljivi elementi poput starih kotača i obruča bicikla, drvenih štapova i grana mogu se koristiti za igru.

Bibliografija:

<sup>1</sup> *Hoop Rolling*, 2026. Pristupljeno 04/23/2026.

<<https://www.thevintagenews.com/2017/04/03/hoop-rolling-a-popular-game-which-dates-back-to-the-5th-century-bc/>>

<sup>2</sup> *Tiro alla fune*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025.

<<https://www.giochidimenticati.eu/gioco-tiro-alla-fune/>>

<sup>3</sup> *La carriola*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025.  
<<https://radiciculturali.it/cultural-assets/carriola>>

<sup>4</sup> *Giochi con la corda*, 2025. Pristupljeno 04/28/2025.  
<https://www.giocopopolare.it/giochi-con-la-corda.html>

Naziv igre: TIRO ALLA FUNE  
POTEZANJE KONOPA, TUG OF WAR

Geografska regija: Italija

Prostor za igru: bilo koja prijanjajuća podloga, idealno travnata

Rekviziti za igru: debelo i čvrsto uže

Podrijetlo igre:

Potezanje konopa drevna je disciplina čiji korijeni sežu daleko u prošlost. U starom se Egiptu pojavljuje na zidovima grobnica 2500 godina pr. n. e., što sugerira da je bila popularan oblik zabave faraona i plemstva. U Grčkoj je služila i kao natjecateljska disciplina i kao pripremni trening snage prije bitke, dok je u Kini bila dio vojnih vježbi u obuci ratnika. Prvi dokumentirani izvori u Europi vode do vikinških ratnika te natjecanja u potezanju konopa za povećanje snage i izdržljivosti. U 15. i 16. stoljeća, igra postaje popularna kao rekreativna aktivnost u francuskim château vrtovima i diljem Velike Britanije. U 19. stoljeću, pomorci i vojnici integrirali su potezanje konopa u svoj režim treninga nakon čega je uslijedila standardizacija

pravila, a u Engleskoj igru kolokvijalno nazivaju i "Francuzi i Englezi". Potezanje konopa našlo se u sastavu antičkih (500. godina pr. Kr.) i modernih Olimpijskih igara (1900. – 1920. godine).

Opis igre:

Potezanje konopa sport je snage u kojem se dvije suprotstavljene momčadi natječu s ciljem povlačenja konopa u suprotnim smjerovima kako bi premjestili sredinu konopa preko određene oznake. Označiti središnju točku na konopu te linije na tlu za startne i pobjedničke pozicije. Stati na suprotne strane konopa, sa središtem konopa iznad središnje oznake. Igra započinje zviždukom, povikom ili dogovorenim signalom suca. Povlačenjem dovesti članove protivničke momčadi i označeni dio konopa preko pobjedničke oznake na svoju stranu. Pobjeđuje momčad koja prva osvoji dvije od tri igre.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru na otvorenom uz korištenje minimalne opreme.

Naziv igre: A CARROZZELLA  
BALINJERADA, UTRKA KARIĆA, THE WHEELCHAIR

Geografska regija: Italija, Hrvatska

Prostor za igru: bilo koja čvrsta i ravna podloga bez prepreka

Rekviziti za igru: balinjere (karići)

Podrijetlo igre:

Podrijetlo ove igre nije poznato. Balinjere su vozila s kugličnim ležajevima (izvorno drvenim kotačima) te jednom fiksnom i jednom pokretnom osovinom za upravljanje kojima su djeca 1950-ih i 1960-ih godina oponašala automobilske utrke o kojima su slušali, ali ih mogli vidjeti samo u gradovima.

Opis igre:

Balinjere (uradi sam vozila namijenjena djeci) je najprije trebalo sastaviti. Kotači s kugličnim ležajevima pričvrstili bi se na drvenu dasku. Potom bi se na prednje kotače pričvrstilo uže koje je služilo kao upravljač i povlačilo se udesno ili ulijevo, ovisno o smjeru kretanja, osiguravajući glatko upravljanje s minimalnim trenjem. Utrka do cilja jamčila je uzbuđljivo iskustvo vožnje.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru na otvorenom. Upotrijebiti reciklirane elemente poput dasaka, starih i dotrajalih kotača iste veličine, užadi.

Naziv igre: CORSA DELLE CARRIOLE  
KARJOLA, LA CARIOLA, WHEELBARROW RACE

Geografska regija: Italija, Hrvatska

Prostor za igru: bilo koja prijanjajuća podloga, idealno travnata

Rekviziti za igru: parovi

Podrijetlo igre:

Utrke ručnih teretnih kolica u Europi svoje korijene vežu uz srednjovjekovne utilitarne prakse i rekreativne trendove 19. i 20. stoljeća. Kolica se u Europi pojavljuju u 12. i 13. stoljeću, vjerojatno inspirirana izvorno kineskom izvedbom. Iako su prvotno služila za prijevoz robe u poljoprivredi i građevinarstvu, najranije utilitarne uporabe postavljaju temelje za kasnije primjene u kojima se improvizira igra guranja kolica te održavanja ravnoteže bez potpore. Utrke privlače posebnu pozornost u Viktorijanskoj Engleskoj 19. stoljeća. Povećan interes poklapa se s tada izrazito popularnim pješačenjem, naglašavajući tako razigran i natjecateljski element tjelesne aktivnosti.

Naziv igre: NASCONDINO  
(U PUMU RUSSU O MUCCIATEDDI)  
SKRIVAČA, HIDE AND SEEK, EL ESCONDITE

Geografska regija: Italija, Hrvatska, Španjolska

Prostor za igru: bilo koja podloga

Rekviziti za igru: marama (elektivno)

Podrijetlo igre:

Kao jedna je od najstarijih igara na svijetu, njeni se počeci mogu pratiti još od drugog stoljeća i antičke Grčke. Iako prakticirana stoljećima kroz različite kulture, igra je zadržala osnovnu pretpostavku skrivanja i traženja. Njen najraniji dokumentirani oblik, *Apodidraskinda*, spominje i grčki pisac Julije Poluks u 2. stoljeću. U toj igri, djeca bi se skrivala dok bi ih jedan igrač pokušavao pronaći. Izvorna inačica uključivala je slične postupke brojanja i traženja kao suvremena igra. Arheološka otkrića iz Herculaneuma također prikazuju djecu u igri.

Opis igre:

Često povezane s agrarnim zajednicama te praksama tjelesne kulture, za početak igre jedan igrač pridržava partnera za gležnjeve dok se drugi oslanja isključivo na ruke zauzimajući tako položaj koji nalikuje kolicima. Nakon označavanja startne i ciljne linije (udaljenost od oko 10 metara), „kolica“ i njihovi „vozači“ započinju utrku. Igrač koji je u uporui pomiče jednu ruku ispred druge, dok igrač koji stoji, držeći noge partnera, hita prema ciljnoj liniji. Prvi par koji slijedeći pravila prijeđe ciljnu liniju pobjeđuje. Utrka se izvodi u nekoliko formata: kod štafetne utrke se izmjena parova obavlja nakon prolaska određene dionice; u poligonu prepreka prelazi se kroz mekane prepreke na putu; u vremenskom izazovu sudionici se utrkuju u kratkim intervalima, mjereći vrijeme.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru otvorenom uz korištenje minimalne opreme.

Opis igre:

Riječ je o igri u kojoj se jedan ili više igrača skriva, dok jedan igrač, tragač, pokušava pronaći sve skrivene igrače prije negoli stignu do sigurne baze. Okupiti veću skupinu igrača i odabrati tragača koji započinje s brojanjem dok ostali traže skrovišta. Nakon brojanja započinje traženje. Igra se nastavlja dok svi igrači nisu pronađeni odnosno kad ostane netko tko nije uhvaćen i koji postaje tragač u sljedećem krugu. U sicilijanskoj inačici, igra je obogaćena brojalicom ("Pumu Russu! Chi Vo Chi? Sa Cantari? Signor Si! Canta Un Po' Chicchirichi Nun Mi Piaci Cuccurucù Duna Un Pugno E Na Culata E Ti Ni Vai A La Mucciata") nakon koje tragač, s povezom na očima, kreće u potragu za ostalima dok se oni pokušavaju neopaženo vratiti.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru na otvorenom.

Naziv igre: LA TRAVE LUNGA  
(U JOCU DU TRAVU LONGU O NTRI NTRI)  
THE LEAPFROG, LA CAVALLINA

Geografska regija: Italija

Prostor za igru: ravna i sigurna površina poput livade, igrališta, školskog dvorišta

Rekviziti za igru: skupina sudionika

Podrijetlo igre:

Podrijetlo ove igre nije u potpunosti razjašnjeno, no krajem 16. stoljeća bila je poznata u Engleskoj pod nazivom *Leapfrog* (od staroengleskog *hléapfróga*). Naziv *leapfrog* reflektira karakteristično kretanje suštinsko za njezino izvođenje – sudionici preskaču jedni druge na način koji podsjeća na žablj skok. Povjesničari sugeriraju da su inačice ove igre prakticirane čak i u starom Rimu (kao dio tjelesne pripreme za razvoj agilnosti) smatrajući je jednom od najstarijih dječjih igara.

Naziv igre: CORSA DI SALTO ALLA CORDA  
SKIPPING ROPE RACE

Geografska regija: Italija

Prostor za igru: bilo koja prijanjajuća podloga, idealno travnata

Rekviziti za igru: uže za preskakanje, vijača

Podrijetlo igre:

Preskakanje užeta prakticirano je još u drevnim civilizacijama kao oblik igre i tjelesne aktivnosti. Najraniji zapisi datiraju iz drevnog Egipta (1500 godina pr.Kr.), dok u drevnoj Kini tijekom vladavine dinastije Han (1000. pr. n. e.) djeca preskaču užad od vinove loze i konoplje. U staroj Grčkoj Aristotel spominje *krousimos*, igru u kojoj sudionici preskaču uže koje drugi zamahuju. Igru spominje čak i Homer u svom epskom spjevu, *Ilijada*.

Opis igre:

U standardnoj inačici, cilj je utrkivati se na određenu

Opis igre:

Osnovna inačica igre ostala je nepromijenjena tijekom stoljeća. Jedan igrač, rukama oslonjenima na koljenima i spuštene glave, preuzima ulogu "konja" i čeka prvog skakača, dok ga drugi igrač preskače pazeći da ga ne dodirne nogama. U sicilijanskoj varijaciji, igra se s najmanje osam igrača i pritom izgovara brojalica od osam stihova: *Ntri Ntri Setti Fimmini E Un Tari; E Lu Tari È Strallucenti Setti Fimmini E Na Mula; E La Mula Yetta Cauci, Setti Fimmini E Na Fauci; E La Fauci È Curta E China; Setti Fimmini E Na Tina; E Na Tina È China D'acqua; Setti E Fimmini E Na Vacca; E La Vacca Avi Li Corna; Setti Fimmini E Na Donna; E La Donna Avi Li Trizzi; Setti Fimmini E Sette Biddizzi*. Ako skakač ne pogriješi staje u red za sljedeći skok. U protivnom mora zamijeniti ulogu s „konjem“.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu.

udaljenosti ili određeni broj skokova, uz održavanje ujednačenog ritma. U pojedinačnoj utrci, svaki od sudionika kontinuirano preskače uže od starta do cilja. Pobjeđuje onaj koji prvi izvrši određeni broj iteracija ili najbrže pređe zadanu dionicu. Uobičajeni formati podrazumijevaju utrke od 50–100 skokova ili sprint utrke uz kontinuirano preskakivanje duž zadane dionice. U štafetnoj utrci, izmjena se obavlja nakon prolaska određene dionice i primopredaje užeta suigraču. Pobjeđuje ekipa koja najbrže prođe sve zadane izmjene. Naprednije inačice podrazumijevaju vrtnju više užadi istovremeno, poput *Double Dutch* inačice ili utrke s više užeta tijekom kojih ne smije biti spoticanja. Pogreške mogu rezultirati kaznama ili zahtijevati ponovnu izvedbu segmenta.

Održivost i ekološka prihvatljivost:

Ne zahtijeva složenu pripremu. Za igru na otvorenom uz korištenje minimalne opreme.

# Mapping European Traditional Sports and Games

D1.5\_HR



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.