



MUZEJI SU VAŽNI!

NOĆ MUZEJA '23

“Ako misliš pobjijediti, ne smiješ izgubiti”

TEKSTOVI: Srđan Đuričić

FOTOGRAFIJE: Nikolina Tomić

GRAFIČKA

PRIPREMA

I DIZAJN: Marijo Kokorić



18:00 – Otvorenje izložbe “Igre djetinjstva”

18:30, 20:00 – Igrajmo tombolu

19:00, 21:00 – Kviz znanja “Ovdje živim, a ne znam”

20:00-23:00 – Zagonetna soba "Pronadi ♪"

18:30, 19:00 – Igra znanja (za djecu) “Znanjem do pobjede”

NAPOMENA: igre se ponavljaju tijekom večeri ovisno o broju zainteresiranih posjetitelja



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA



TURISTIČKA ZAJEDNICA
Grada Slatine



Ovogodišnja Noć muzeja djeci je prilika da se upoznaju s raznim davno zaboravljenim igrami i nauče neke nove, a odraslima da se prisjete svoga djetinjstva

MUZEJI SU VAŽNI!

Balerina rokoko
Diže noge visoko
A njen muž je baletan,
Diže noge na tavan!

GUMI - GUMI

gumika, laštik, laštrik

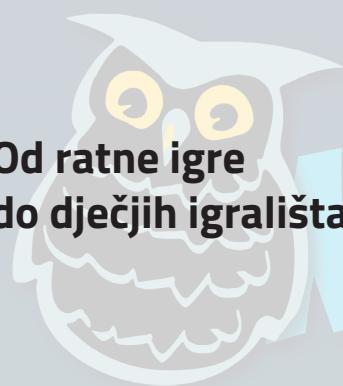
Riječi ove brojalice odzvanjale su po ulicama, dvorištima i školskim igralištima, a ponekad i školskim razredima za vrijeme odmora. One predstavljaju dio zabavne dječje igre poznate kao gumi-gumi. Prvi podatci o ovoj igri zabilježeni su u kineskim dokumentima iz 7. stoljeća. Tijekom 60-ih i 70-ih godina 20. stoljeća igra se proširila na prostor Amerike i Europe, pa tako i Hrvatske. Kako se igra širila tako je i njezino ime dobivalo lokalni naziv. U Hrvatskoj je poznata kao **gumi - gumi**, **gumika**, **laštik**, **laštrik** itd. Ujedno, postoje brojne varijante igranja pa tako poznajemo: nizozemsku/belgijsku, rusku, francusku, japansku, američku, španjolsku, njemačku i englesku školicu.

Igra se najčešće igra u troje i to na način da dvoje sudionika drži elastičnu gumu dok treći izvodio najčešće po 10 različitih zadataka. Igra ima više nivoa u obliku postavljanja elastične gume na različite visine i to oko: gležnjeva, listova, koljena, ispod stražnjice, struka, pazuha, vrata, podignutih ruku u laktovima i na kraju u dlanovima. Za izvođenje zadataka iznad visine struka igračima je dozvoljeno pomaganje rukom, povlačeći gumu prema tlu.

Dječja domišljatost ovdje je također došla do izričaja. Uslijed finansijskih ograničenja, djeca su gumi-gumi radili od više komada elastične gume koju bi izvukli iz odbačenog donjeg rublja.

Druga strana očekivanja





MUZEJI SU VAŽNI!

Od ratne igre
do dječjih igrališta

NOC MUZEJA GRANIČAR '23

Poneke dječje igre vezane su uz tjelesni odgoj, a iz školskih dvorana proširile su se na igrališta i uvijek aktivne ulice. Jedan od primjera ove tranzicije je igra poznata pod imenom Graničar. Prema pojedinim izvorima igra je nastala iz bilješki i sjećanja misionara koji je djelovao u Africi tijekom 19. stoljeća.

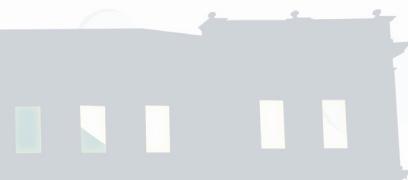
Kao misionar imao je priliku vidjeti kako plemena igraju ratnu igru u kojoj je cilj bio izbaciti protivnika kamenom, uslijed čega su igrači zadobivali teže ozlijede. Po završetku misionarskog djelovanja vraća se u Englesku gdje postaje predavač na fakultetu, i ovu naizgled brutalnu igru prilagođava svojim studentima. Igra se ubrzo širi među studentima da bi 1905. godine donesena pravila igre koja dobiva ime Graničar - Dodgeball. Kada se ova igra pojavljuje u našim krajevima nije točno poznato.



Ne misliš pobijediti, ne smiješ izgubiti

Slatina

Druga strana očekivanja



Iznimno od službenih pravila igre, kod nas su se pojavile varijante prilagođene djeci i njihovoј zabavi. Osnovni element igre su dvije protivničke ekipe od kojih svaka ima svoje polje kretanja. Cilj igre je da izbaciti sudionike protivničke ekipe i pri tome izbjegći napade na vlastitu ekipu.



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA



MUZEJI SU VAŽNI!

Tko se nije skrio,
Magarac je bio!

NOĆ MUZEJA SKRIVAČA '23

Globalna dječja igra zastupljena gotovo u svakom kutku našeg planeta.

Ovu popularnu dječju igru prvi je zabilježio grčki učenjak, govornik i leksikograf Julije Poluks u 2. stoljeću prije Krista. Koliko je igra bila prisutna u životima naših predaka ponajbolje svjedoči slika Dječje igre iz 1560. godine flamanskog slikara Pieter Brueghel starijeg na kojoj je, među ostalim igrami, prisutna i igra skrivača. Prikaze igre skrivača možemo pronaći i na radovima brojnih drugih slikara.

Pravila igre su jednostavan i cilj je pronaći sve skrivene sudionike. Igra počinje tako što se nađe pogodno drvo ili zid. Među sudionicima se odredi tragač koji prvi žmiriti. Tragač se licem okreće prema drvetu ili zidu i započinje odbrojavanje do unaprijed određenog broja nakon čega glasno izgovori komičnu rečenicu: **Tko se nije skrio magarac je bio!**

Za vrijeme odbrojavanja ostali sudionici se skrivaju na zanimljiva mjesta s ciljem da ih tragač što teže pronađe. Pobjednik je onaj igrač kojeg tragač zadnjeg pronađenog broja očekivanja



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA





MUZEJI SU VAŽNI!

NOC RINGE RAJA '23

Još od naših vrtičkih dana svi se sjećamo ove zarazne pjesmice koja je uvijek izmamila gromoglasan smijeh po padu svih igrača na tlo.

Ako ste pomislili da je ova igra nastala na našim prostorima bili biste u krivu. Priča iza ove naizgled zarazne pjesmice ima mračnu pozadinu i vezana je uz zadnju epidemiju bubonske kuge u Engleskoj 1665. i 1666. godine. U originalnoj, engleskoj, verziji prvi stih ove pjesmice glasi:

*Ring-a-ring o' roses,
A pocket full of posies.
A-tishoo! A-tishoo!
We all fall down!*

Već prvi redak ukazuje na simptome kuge u obliku crvenih, kružnih plikova (ring o' roses), dok u drugom retku vidimo aluzije na ljekovito bilje koje su nosili ljudi kao zaštitu protiv kuge i neugodnog mirisa. Zadnji redak pjesmice: We all fall down! alegorički govori o kraju života. Iz Engleske se ova pjesmica proširila na europski, a potom i ostale kontinente, dok su njezinu nesretnu prošlost zamijenile veselije riječi i dječji smijeh.



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA

Slatina

Društvena mreža



MUZEJI SU VAŽNI!



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA

CRNA KRALJICA, JEDAN, DVA, TRI!

Ljetno je predvečerje, djeca su okupljena na igralištu, različitih uzrasta s jedinim pitanjem
Što ćemo igrati? Jeden dječak kaže Crne kraljice na što svi uskliknu
"Da!" ... svi, osim jednog dječaka koji pita "A kako se to igra?"

Djeca se okupe u krug, a djevojčica koju su izabrali za crnu kraljicu započne dječaku objašnjavati pravila igre.

"Ja ću ovdje stajati i okrenut ću leđa. Ti ćeš s drugom djecom, otići do one crte i tamo ćeš stati. Kada se svi namjestite ja ću brzo govoriti: Crna kraljica, je'n, dva, tri! Jesi shvatio?"

Dječak klimne glavom u znak odobravanja. Djevojčica nastavlja s objašnjavanjem

"Kada ja govorim vi se smijete kretati, ali kada prestanem brojati i okrenem se, više se ne smije kretati ili mrdnuti s mjesta. Ako vidim da se makneš, vraćam te na početak! Pobjednik je onaj koji prvi dođe do mene."

Druga strana očekivanja

Ova kratka pričica odvodi nas do igre **Crna (crvena) kraljica**, poznata i pod imenom **Crveno svjetlo – Zeleno svjetlo**. Nije poznato kada je igra nastala, ali igra se gotovo u svim zemljama svijeta





MUZEJI SU VAŽNI!

NOC MUZEJA

Prije više od dvadesetak i više godina bilo je normalno vidjeti grupu dječaka ponekada s djevojčica kako stoje na prašnјavoj zemlji, i prstima ispučavaju staklene kuglica.

Povijesna pozadinai za ove dječje igre vrlo je zanimljiva i svjedoči o dugo tradiciji igranja. Tijekom arheoloških istraživanja prapovijesnog lokaliteta **Mohenjo-daro** u Indiji pronađene su kamene kuglice koje su služile za klikeranje. Prvi poznati pisani trag pronalazimo kod rimski pjesnik **Ovidije** koji je jednu svoju pjesmu posvetio ovoj igri. Uz kamene kuglice, za igru su korištene keramičke kuglice, orašasti plodovi (orasi, lješnjaci), a kasnije su se pojavljile metalne i porculanske kuglice. Sredinom 19. stoljeća u Njemačkoj započinje izrada staklenih kuglica za klikeranje kakve danas poznajemo.

Zbog duge tradicije i rasprostranjenosti igre po cijelom svijetu, postoje brojne varijante ove igrice. Cilj igre je kuglicom pogoditi unaprijed pripremljenu rupu u zemlji i pri tome izbiti protivničke klikere. Nagrada pobjedniku je prikupljanje izbijenih klikera, a broj klikera govorio je koliko je pojedini igrač spretan.

Druga strana očekivanja



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA





MUZEJI SU VAŽNI!

KAMEN, ŠKARE, PAPIR

Tko od nas nije izgovarao ovu brojalicu, mahao rukama i pokazivao simbole papira, škara i kamenog?

“Ako misliš pobijediti, ne smiješ izgubiti”

Ipak, jeste li znali da se ova igra prvi put zaigrala u Kini u vrijeme dinastije Han (206. pr. Kr-220. godina). Iz Kine, igra se proširila u Japan gdje se dalje razvija. Tijekom 19. stoljeću igra zadobiva današnji oblik, da bi se početka 20. stoljeća igranje proširilo cijelim Dalekim istokom. Trgovinom i migracijama ljudi igra se proširuje s matičnog prostora Kine i Japana na cijeli svijet.

U igri sudjeluju dva igrača koji koriste isključivo ruke. Igra počinje izgovaranjem fraze: Kamen, škare, papir za vrijeme koje igrači mašu sa stisnutom šakom jedan ispred drugog. Po izgovaranju fraze, šaku postavljaju u jedan od tri zadana položaja. Skupljena šaka simbolizira kamen, razdvojeni kažiprst i srednji prst označavaju škare, dok ispruženi prsti predstavljaju papir. U igri, kamen pobjeđuje škare, škare pobjeđuju papir, a papir pobjeđuje kamen. U slučaju da oba igrača pokažu isti znak rezultat ostaje neriješen. Igra se igra ili iz prve pobjede ili do određenog broja pobjeda.

Druga strana očekivanja



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA



MUZEJI SU VAŽNI!

Loviš ...



ULOVI ME, KUPIT ĆU TI NOVINE ...

Glasna vriska pomiješana sa smijehom, razbijenim koljenima i laktovima te pokoja srušena ili polupana lončanica cvijeća, najčešći su rezultat ove zarazne dječje igre koja iziskuje vrlo dobru fizičku spremnost.

O podrijetlu ove igre nemamo podataka, ali s obzirom na njezinu jednostavnost i pojavnost po čitavom planetu možemo pretpostaviti da je **lovica prva ikadaigrana igra**. Razvijena je iz ljudske potrebe za hranom, tj., lovljenjem hrane. Naizgled dječja igra, lovica je našim davnim precima u odrasloj dobi dala fizičku spremnost preživljavanja u surovim životnim uvjetima.

Pravila igre su vrlo jednostavna. Igra se sastoji od lovca i igrača/lovine. Lovac trči za igračima/lovinom dok mu oni viču: Ulovi me, ulovi me, kupit ću ti novine. Kada lovac rukom dotakne igrača/lovinu, tada on postaje lovac i on nastavlja loviti ostale igrače. Trajanje igre nije vremenski određeno i ona može potrajati do zamora svih sudionika.

S obzirom da je igra proširena po svim kontinentima, gotovo svaka zemlja ima svoje varijante i nazive koji su većinom izvedene od riječi lov ili dodir. Ujedno, lovica je bila temelj za razvoj pojedinih suvremenih sportova.



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA



MUZEJI SU VAŽNI!

Kako je Kineski zid postao ideja za igru?

POKVAREN TELEFON

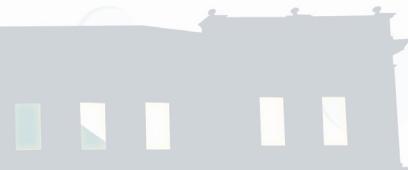
Svatko od nas je minimalno jednom stajao u redu među svojim prijateljima i trudio se svim silama čuti što mu igrač do njega šapće na uho i tu rečenicu prenijeti igraču do njega. Iz ove rečenice svi ste prepoznali da je riječ o igru koja se kod nas zove Pokvaren (Gluhi) telefon. I opet ako ste mislili da se ova igra igrala samo na našem prostoru prevarili bi ste. Riječ je o multinacionalnoj igri koju igraju djeca gotovo na svim kontinentima. Ova igrica nastala je u anglofonskim zemljama u kojima je poznata pod imenom Chinese whispers.

Dio znanstvenika povezuje ime i nastanak igrice s nemogućnošću sporazumijevanja između govornika kineskog i engleskog jezika, dok je jedan dio iznio zanimljivu pretpostavku da je igrica nastala prema prići da su vojnici koji su služili na Kineskom zidu na ovaj način najbrže prenosili informacije od tornja do tornja.



Slatina

Druga strana očekivanja



Neovisno o postanku, igrica se vrlo brzo proširila van engleskog govornog područja, a ujedno predstavlja zanimljiv primjer kako informacija može promijeniti izvorni oblik do te mjere da s izvornikom nema nikakvih sličnosti.



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA

MUZEJI SU VAŽNI!

Kako su ratni zarobljenici proširili jednu igru?

DOMINO

Igru Domino jednako igraju djeca i odrasli, a kutijicu s pločicama može naći u svakoj našoj kući ili stanu. Priča o njezinom postanku odvodi nas u Kinu u kojoj pronalazimo prve zapise iz **10. stoljeća** koji spominju ovu igru. Kako i kada je igra iz Kine prenesena u Europu nije poznato. Njezina prva pojava na europskom kontinentu zabilježena je u Italiji i Francuskoj tijekom 18. stoljeća. Uslijed ratova, **francuski zarobljenici** su proširili igranje Domina u Englesku, a potom i u kolonije. Upravo u to vrijeme igra je poprimila oblik koji danas poznajemo.

Igra se sastoji od 28 pravokutnih pločica od drveta, slonove kosti ili plastike koje imaju lice i naličje. Lice svake pločice podijeljeno je vodoravnom crtom na dva dijela koji su prazni ili s točkicama u vrijednosti od 1 do 6. Igra započinje miješanjem pločica okrenutih licem prema dolje, nakon čega svaki sudionik izvlači skupinu pločica (Hand) iz izmiješane hrpe. Cilj igre je da se sudionici oslobodi svih pločica iz svojeg "Handa" slaganjem broja uz broj. Kraj partije se također može biti "Zatvaranjem", odnosno kad svi još imaju poneku pločicu, ali nemaju što odigrati.

Druga strana očekivanja



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA



MUZEJI SU VAŽNI!

DRŽAVA, GRAD SELO

Austrija, Amsterdam,
Atlas, Arno, Ariš...

Zanimljiva mozgalica koju poznajemo pod različitim imenima: Država-Grad, Država-Grad-Selo, Grad-Država... Kada i gdje je igra nastala nije poznato, ali s obzirom na proširenost možemo reći da ima globalni karakter. **ijediti, ne smiješ izgubiti”**

Za igru je potreban blok papira i pribor za pisanje (olovka, kemijska olovka...). Na papiru se izradi tablica sa stupcima u koje se upisuju najčešće kategorije: država, grad, planina, rijeka, selo, stvar. Uz ove kategorije igrači dogovorno mogu dodati i neke nove. Igra započinje tako da jedan od igrača u sebi slovka abecedu sve dok drugi igrač ne kaže Stop! Slovo na kojem se brojač zaustavio postaje predmet igre. Cilj igre je da svi igrači ispišu sve kategorije riječima koje započinju na zadano slovo. Ujedno, cilj je ispisati riječi koje se ostali igrači neće sjetiti. Prvi igrač koji ispunii sve riječi objavi završetak zadatka riječju Stop ili Gotov!. Ostali igrači odlažu olovke ili se ranije dogovore da nakon što igrač proglaši da je završio nastavlja brojati do 10, te po tome ostali odlažu svoja pisala. Rezultati se boduju na različite načine ali je cilj da se ispune sve kategorije s riječima koje ostali igrači nisu napisali jednakom ili se nisu sjetili.

Druga strana očekivanja



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA

DRŽAVA	GRAD	PLANINA	RIVIĆA	RIJEKA	SELO	BODOVI
Hrvatska	Hrvatski Brod	Hrvatska	Hrvatski	Hrvatski	Hrvatski	10
Croatia	Croatian	Croatian	Croatian	Croatian	Croatian	10
Češka	České Budějovice	10				
Češka	Praga	Praga	Praga	Praga	Praga	10
Češka	Kraljevský Hradec Králové	10				
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Praha	Praha	Praha	Praha	Praha	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc	10
Češka	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	Plzeň	10
Češka	Brno	Brno	Brno	Brno	Brno	10
Češka	Olomouc	Olomouc	Olomouc	Olomouc		



MUZEJI SU VAŽNI! MLIN

Mala ploča ima tri umetka za kamičke sa svake strane, a pobjeđuješ kad ih zajedno sastaviš

Ovaj citat napisao je rimski pjesnik Ovidije u svom djelu Ars amatoria u 1. stoljeću i ujedno predstavlja prvi pisani trag o igri mlin. Osim ove pjesme, o igri nam svjedoče i arheološki nalazi improviziranih igraćih ploča urezanih u opeke ili kamen. Igra se iz Rimskog Carstva prenijele u srednjovjekovnu Europu, da bi tijekom 14. stoljeća postala omiljenom igrom. Urezane improvizirane ploče možemo danas naći u zidovima europskih katedrala i dvoraca.

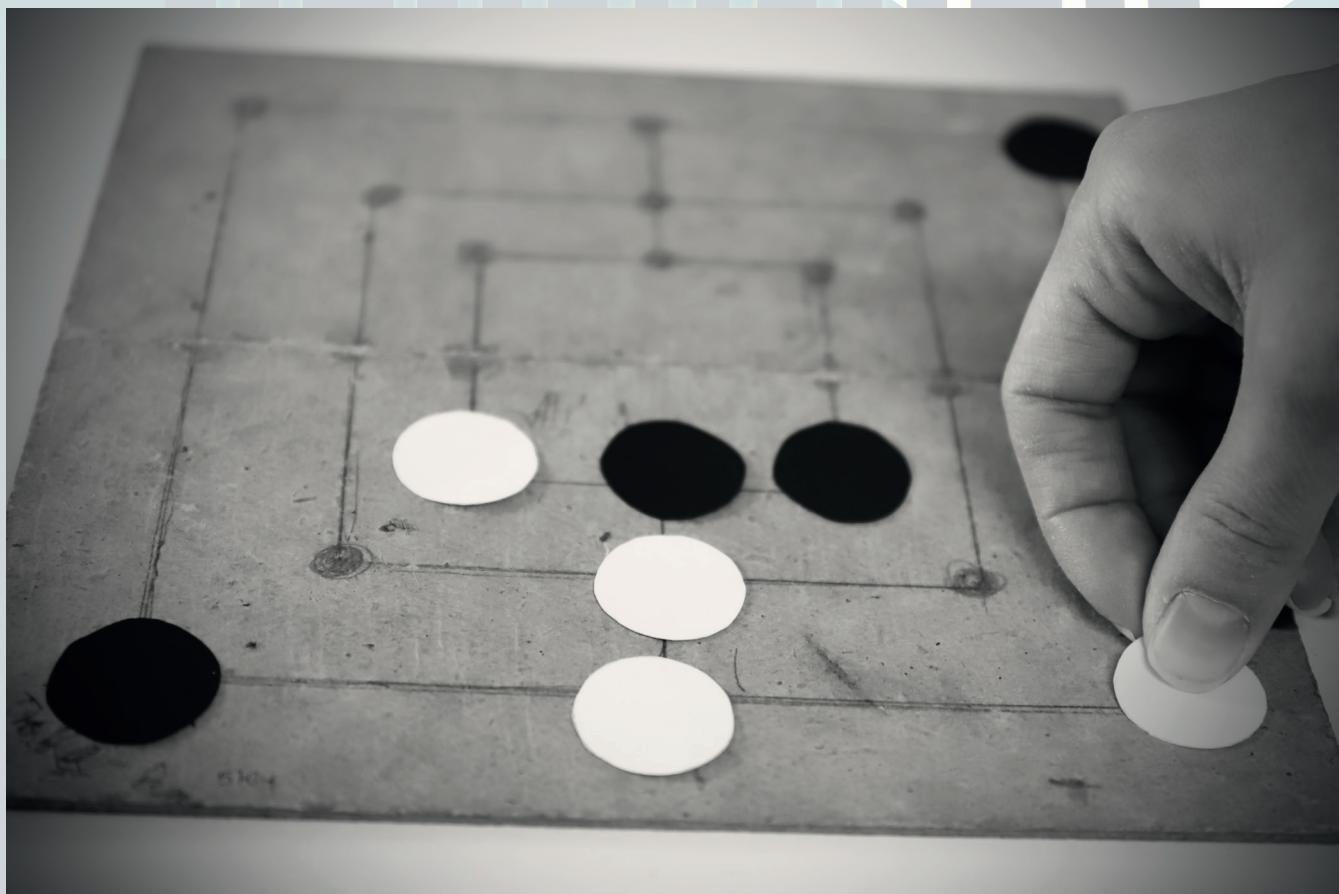
Igra se sastoji od ploče s tri koncentrična četverokuta koji su spojeni poprečnim linijama tvoreći tako 24 polja za pomicanje. Uz ploču su i 18 figura; 9 za svakog igrača. U nedostatku originalnih figurica korištene su improvizirane pa nerijetko i plodovi kao što su grah ili kukuruz.

Cilj svakog igrača je da povlačenjem svojih figura po ploči napravi kombinaciju s tri figure koja se naziva Mlin. Kada dođe do uspješnog „mlina“ igrač ima pravo uzeti jednu figuru protivnika s ploče, osim figura u mlinu. Igrač koji ostane sa samo tri figure, ima pravo skakati na bilo koju slobodnu točku na ploči. Pobjednik je onaj igrač s većinom figura na ploči.

Druga strana očekivanja



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA





MUZEJI SU VAŽNI!

WC

Pao si u zahod!

Ovaj usklik nije doslovan već je dio igre poznata pod imenica: WC, klozet, zahod... Zimski mjeseci bili su ispunjeni različitim igramama u zatvorenim prostorima, a jedna od tih je i Zahod.

Kada je igra nastala i je li je nastala kao derivat iz neke druge igre nije jasno utvrđeno. Poznato je da se igra na prostoru cijele Hrvatske i susjednih zemalja.

Za igru su potrebne igrače karte, sigurna ruka i puno strpljenja, a moguće ju je igrati s više igrača. U pravilu riječ je o vrlo jednostavnoj igri s jednim pravilom, a to je da je pobjednik onaj koji prilikom izvlačenja igračih karata ne sruši konstrukciju koja počiva na izmiješanim kartama.



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA

strana

Druga strana očekivanja





Od rimskih legionara
do dječje igrice

MUZEJI SU VAŽNI!

ŠKOLICA

NOC MUZEJA

Kada i gdje je nastala igra školica nije točno poznato. Zapisi iz prvog tisućljeća prije Krista s prostora Indije donose podatke o igri u kojoj se kreće unutar linija i kvadrata. Ujedno na listi igara koje **Siddhartha Gautama**, osnivač budizma, **ne bi igrao**, nalazi se igra hodanja i skakanja između linija i kvadrata nacrtanih na zemlju.

Poznatiji, današnji oblik školice za koje imamo točne i sigurne podatke, vezan je uz obuku rimskih legionara koji su skakali na jednoj nozi po kvadratima. Djeca, vidjevši **rimске vojнике** kako skaču počinju ih imitirati i s vremenom razvijaju igru školica. Tijekom srednjeg vijeka igrica se proširila na cijeli europski kontinent i dobila na popularnosti o čemu svjedoče brojni literarni radovi i likovna ostvarenja.



Igru može igrati jedan ili više igrača, a cilj je proći školicu po određenim pravilima, bez pogrešaka.

Kako je igrica proširena po cijelome svijetu, tako su se razvile brojne varijante školice koje se razlikuju po izgledu i pravilima izvođenja.



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA



MUZEJI SU VAŽNI!

Kako otkriti istinu?

BOCA ISTINE

123

Boca istine, Istina ili izazov neka su imena ove igrice za koju su potrebna samo papirići s pitanjima i boca.

Igra je nastala u 18. stoljeću kao igra dokone aristokracije, da bi se ubrzo proširila i postala vrlo popularna igrica među djecom i adolescentima.

Igra je vrlo jednostavna i za igranje su potrebi papirići s unaprijed ispisanim pitanjima i izazovima, te plastična ili staklena boca.

Nakon pripreme igrači sjednu u krug i jedan od igrača zavrти bocu. Igrač na koga se okreće vrh boce prvi izvlači pitanje ili izazov, na glas ga pročita i na njega mora odgovoriti ili odraditi izazov. Po ispunjavanju zadatka uzima bocu i zavrти je.



ZAVIČAJNI MUZEJ
SLATINA

Slatina

Druga strana očekivanja

