

DRUŽABNA IGRA IZPOD MOJIH ROK

V teh dnevih imamo več časa za igranje družabnih iger. Verjetno smo se nekatere igrali že ničkolikokrat. Kaj pa če bi igro naredili sami in sami določili pravila? Ustvarjanju in fantaziji je dovoljeno vse.

Pri nas doma je nastala igra, ki vam jo predstavljam v nadaljevanju. Naredili smo jo sami (narisali igralno polo, določili pravila).

Morda se za ustvarjanje in igranje navdušite tudi vi ter si igro sami izdelate.

Poskusite!

Potrebujemo:

Trši karton A3 ali 2x navadni papir A4, ki ga zlepimo in dobimo velikost A3

Flomastre

Barvice

Figurice in kocka iz igre Človek ne jezi se

Par pridnih rok

PRAVILA IGRE :

Igra je namenjena 4 igralcem. Igralci morajo svoje figurice čim prej pripeljati v svoje »domove«. Tisti igralec, ki prvi postavi vse figure v »dom«, je zmagovalec. Vsak igralec si izbere barvo figure in jo postavi na v enaki barvi označena štartna mesta. Igralci mečejo kocko po vrsti, v smeri urinega kazalca. S figurico lahko začnete igrati takrat, ko vržete šestico na kocki, postavite jo na prvo oznako.

Na poljih, ki so označena s številko, morate upoštevati pravila:

Polje 1 – MAVRICA – uživaj v lepoti barv, pojdi v smeri puščice.

Polje 2 – GLASBA – je čas za zabavo – zapoj nam.

Polje 3 – LADJA – jupiii, ladja ti pomaga priti hitreje naprej. Pojdi v smeri puščice.

Polje 4 – SRČEK – podari objem soigralcem, mečeš še 1x

Polje 5 – KONJ – Ojoj, vrni se na start ☹

Polje 6 – GOBICE – Hmm, njami gobice. Stojiš en krog, da lahko poješ vse gobe.

Polje 7 – POLHEK – srečal si polhka, ki te povabi na obisk k lisici. Pojdi v smeri puščice.

Polje 8 – DOMAČA OPRAVILA – pomagaš pri domačih opravilih, stojiš 2 kroga, da lahko opereš in obesiš perilo.

Polje 9 – POLICAJ – ustavi te policaj in pot lahko nadaljuješ šele, ko vržeš številko 5.

Polje 10 – LISICA – naredi dva počepa, saj si na obisku pri lisici pojedel preveč sladice.

Polje 11 – POLŽEK – pot v cilj se je upočasnila. Vrni se na polje v smeri puščice.

Polje 12 – LEV – na poti si srečal spečega leva, tudi ti si postal zaspan. Pot nadaljuješ, ko vržeš številko 2.

Polje 13 – GRAD – hura! Na cilju si.

