



Hraber Indijanec Majhna lisička 4950

Spretna igra spomina in teka

Ideja za igro: Edith Grein-Böttcher

Ilustracija: Stephan Baumann

Bistvo igre: Cilj igre je, prvi izpolniti pet nalog.

Igra vsebuje: 1 Indijanec Majhna lisička (figura), 4 indijanski šotori (odlagalni načrti), 10 polj indijanskih poti (7 polj z nalogami, 3 posebna polja), 28 ploščice z grmičevjem, 1 kocka, 1 navodila

Priprava:

- Položite 10 polj indijanskih poti v poljubnem vrstnem redu in z majhnim razmakom v krog
- Na 7 poljih so prikazane indijanske naloge.
- Na posebnih poljih so prikazani sonce, luna in beli vrač
- Razdelite 28 ploščic z grmičevjem zakrite okrog indijanske poti (Na zadnji strani so iste slike kot na poljih z nalogami na indijanski poti)
- Vsak dobi odlagalni načrt s pisanimi indijanskimi šotori
- Indijanca Majhna lisička postavite skupaj z vračem na polje indijanskih poti in pripravite kocko

Potek igre: Vrzite kocko in pomaknite Majhno lisičko v smeri urinega kazalca glede na rezultat kocke

Na katerem polju stoji zdaj Majhna lisička?

Na polju z nalogami:

Odkrite ploščico z grmičevjem, ki prikazuje isto sliko.

- **Pravilno:** vzemite ploščico z grmičevjem in jo položite zraven svojega indijanskega šotora

- **Narobe:** ploščica z grmičevjem ostane odkrita

Je kakšna ustrežna ploščico z grmičevjem že odkrita?

Vzemite jo in jo položite zraven svojega indijanskega šotora.

Na polju indijanskih poti in sonca?

Zaporedoma odkrite tri ploščice z grmičevjem.

Nato vrzite ponovno kocko in izpeljite vrženo potezo.

Na polju indijanskih poti in lune?

Vse odkrite ploščice z grmičevjem ponovno zakrijete.

Ponovno vržete kocko in izpeljete vrženo potezo.

Na polju indijanskih poti in vrača?

Vzemite poljubno odkrito ali zakrito ploščico z grmičevjem in

jo položite zraven vašega indijanskega šotora, nato je na vrsti naslednji igralec in vrže kocko.

Pomembno!

- Isto nalogo lahko izpolnite večkrat.

(ni potrebno, da je vseh pet nalog različnih)

Konec igre: Zmaga tisti, ki prvi izpolni pet nalog in položil ustrezne ploščice z grmičevjem zraven svojega indijanskega šotora.

Igra postane nekoliko težja, če...

- boste napačno odkrite ploščice z grmičevjem po vsaki potezi takoj zakrili

- če boste pri polju indijanskih poti "sonce" odkrili tri ploščice z grmičevjem in jih pokazali ostalim otrokom, a jih boste takoj za tem ponovno zakrili.

- samo otrok, ki je na vrsti, si lahko pri polju indijanskih poti "luna" na skrivaj pogleda eno ploščico in jo nato takoj položi nazaj

- Enostavna pravila za hitro in veselo igranje
- Z različico za otroke od 5 let dalje

Ta igra podpira:

- Spomin