

Pozdravljeni učenci 6. Razredov.

Spet je čas za malo akcije. Upam da ste ustvarjalni v tem pred velikonočnem času. Če pa vam je dolgčas in bi želeli še kaj ustvarjati, sem za vas pripravil staro družabno igro VOVKALCA.

Za izdelavo igre boš najbrž potreboval več časa, lahko pa tudi improviziraš tako, da posamezne dele vzameš iz kock.

Obilo ustvarjalne zabave vam želim.

LP

Erik Černigoj

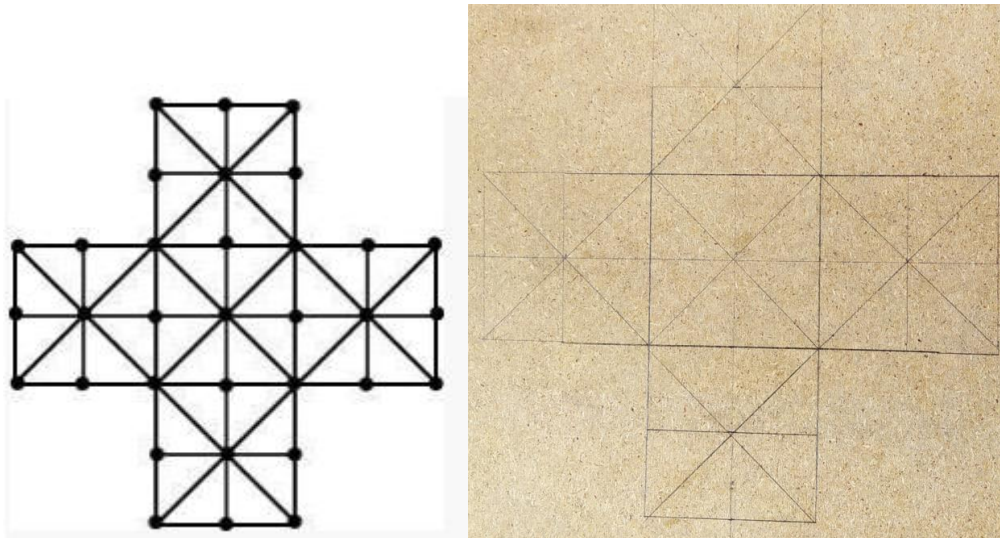
Družabna igra: VOVKALCA

1. IGRALNA PLOSKEV

Za igralno ploskev lahko uporabiš kar imaš na voljo: karton, šelešamer, vezano ploščo – če imaš žagico,

Velikost kvadratov si izberi sam, glede na gradivo, ki ga imaš. Jaz sem igralno ploskev izdelal iz stare iverne plošče. Uporabil sem kvadraten kos 300mm x 300mm. V tem primeru sem za razdaljo med pikami uporabil mero 45mm.

Schema igralne ploskve:



Pike sem poudaril z močnejšim pirografom. Ti jih lahko pobarvaš z barvicam ali flomastri.



Igralno ploskev lahko poljubno okrašaš.

2. IGRALNE FIGURICE

V igri sodelujeta 2 igralca, eden ima OVCE – potrebuješ 20 figur, drugi ima VOLKA – potrebuješ 2 figuri. Figure izdelaj iz lesa. Za OVCE pripravi približno 2 cm dolge palčke debeline približno 1 cm. Uporabi kar najdeš na vrtu, narežeš jih lahko z vrtnimi škarjami iz vej. Verjetno jih boš moral malo pobrusiti. Lahko jih pa tudi izrezljaš figurice. Za VOLKA uporabi malo večje in debelejše palčke.

Figurice iz vej:



Sam sem jih izdelal iz ročaja stare metle:



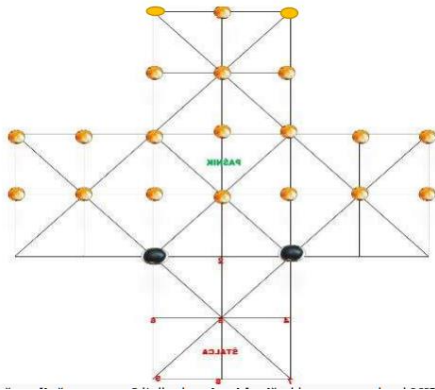
Na koncu lahko izdeláš tudi embalažo za figurice, ali pa uporabi kakšno plastično škatlico.

3. PRAVILA IGRE

Cilj igre je pripeljati ovce v stajo. Igralec z ovcami zmagaja, če napolni stajo z 9 ovcami, igralec z volkoma pa, če požre dovolj ovc, da staje ni mogoče napolniti.

Pokončani igri se vloge igralcev zamenjajo. Preživele ovce se lahko seštevajo kot točke.

1. Igro začne igralec z ovcami.
2. Njemu odgovori s potezo igralec, ki ima oba volka.
3. Začetni položaj – postavitvev:



4. Ovce se lahko premikajo samo naprej, levo, desno in diagonalno v smeri proti štaci.
5. Volk se lahko giblje neomejeno v vse smeri in pri tem ovco tudi požre, če je za njo prazen prostor. Lahko jih požre tudi več naenkrat.
6. Igra traja toliko časa, dokler niso vse ovce, ki jih volk ne požre v ogradi. Zmagata tisti igralec, ki po dveh igrah spravi v ogrado več ovc.

Posebni primeri:

Volk je dolžan pojesti ovco, tudi v štalcu. V kolikor volk ne poje ovce, če je za njo prazen prostor, mora iti »scat« na stran (volka se odstrani z igralne plošče) za toliko časa, dokler drug volk spet ne poje vsaj ene ovce. V tem primeru se volk, ki je šel prej na stran, vrne na izhodiščni položaj. V kolikor je ta zaseden z ovco, se volk vrne na nezaseden prostor pred vhod v štalco. Tekmovalec je dolžan opozoriti sotekmovaleca na storjeno napako (premik ovce v nasprotno smer od štalce, volk ni pojedel ovce, ipd.). Če tekmovalec, ki je na potezi, tega ne stori, se igra nadaljuje.

Če ovce zaprejo oba volka v štalco ali na pašniku, tako da ne moreta skakati in nimata nobene možne poteze več, zmagata igralec z ovcami. Če je en volk na strani, ker ni pojedel ovce in se v nadaljevanju igre zgodi, da drugi volk spet ne poje ovce, gresta oba »scat« na stran in zmagata igralec z ovcami. V kolikor igralec z ovcami nima več možne poteze, zmagata igralec z volkovi. Cilj igralca z ovcami je, da čim hitreje zapolni štalco.

Ko bo igra končana, odigrajte kakšno partijo in mi prosim pošljite sliko.