

NTC: Človek ne jezi se malo drugače, 2.del

Igralno polje si naredite sami. Narišite » kačo« iz krogcev. Določite začetek in konec. Namesto krogcev lahko narišete tudi kvadratke, trikotnike... Nato izberite 6 barv in krogce pobarvajte. Po en krogec vsake barve narišete in pobarvate tudi v cilju. Pri barvanju naj vam pomagajo otroci. Če so otroci starejši, lahko sami izdelajo igralno polje. Zdaj iz papirja izdelajte še kocko. Kocko pobarvajte z enakimi barvami.

Predlog št. 1: Vsaka barva predstavlja eno področje (gibanje, narava, družba, matematika, jezik in umetnost). Na listke napišite naloge, vprašanja ali uganke. Naredite kupčke glede na področje. Tekmovalec vrže kocko in prestavi figurico na barvno polje, ki ga je pokazala kocka. Izbere si listek in reši nalogo. Listek vrne nazaj.

Predlog št. 2: Vse naloge so gibalne naloge. Vsaka barva ima svoji nalogo. Npr. rdeča so počepi, rumena so poskoki... Pri nalogah napišete še število ponovitev npr. 5 počepov, 10 počepov, 8 poskokov, 12 poskokov... Listek vrnete nazaj.

Predlog št. 3: Vse naloge so zopet gibalne naloge. Zdaj poleg barvne kocke uporabite še navadno kocko s pikami. Vržete obe kocki. Barvna kocka pove gibalno nalogo, kocka s pikami pa število ponovitev. Npr. rdeča so počepi, 5 pik na kocki pomeni 5 ponovitev. Listek vrnete nazaj. Lahko uporabite tudi dve kocki in s tem otrok vadi štetje in seštevanje.

Predlog št. 4: Na listke napišete naloge, vprašanja, uganke. Listke pobarvate. Število barvnih listkov se mora ujemati s številom barvnih polj na igralnem polju npr. 10 rdečih krogcev- 10 rdečih listkov z nalogami, 8 modrih krogcev- 8 modrih listkov z nalogami... V cilju narišete krogce vseh barv; ta krogec je konec igre. Igralec vrže barvno kocko in premakne figurico na prvi prezen krogec

ustrezne barve. Izbere listek. Ko nalogo opravi, listka ne vrne nazaj ampak ga odloži drugam. Ta naloga je opravljena. Igralec se vedno premakne na prvo prazno polje ustrezne barve, na enem polju ne moreta biti dva igralca. Naenkrat zmanjka listkov določene barve. Igralec, ki vrže barvo, a listka te barve ni več, ostane na polju in počaka na nasledni krog. Npr. igralec vrže rumeno, rumenih listkov ni več. Ostane na svojem polju, nadaljuje naslednji. Ko pride spet na vrsto, vrže kocko. Če vrže barvo, kjer so še listki, si izbere nalogo in nadaljuje pot.

Želim vam veliko veselja in zabave!

Pripravila: Janja Potrč