

DJ08583 Cool School – ABC Rapido

Starost: 5–10 let | Število igralcev: 2–6 | Trajanje igre: 15 minut

Vsebina igre: 1 igralna plošča, 6 lesenih figuric, 1 ruleta in 2 leseni kocki.

Cilj igre: Zmaga igralec, ki prvi doseže ciljno polje z zvezdo.

Priprava igre:

- Sestavite igralno ploščo iz 4 delov. Skupaj z otroki si oglejte črke na plošči po abecednem vrstnem redu ter startno in končno polje.
- Skupaj poimenujte kategorije na ruleti.

Kategorije na ruleti



Potek igre:

Vsak igralec izbere figurico in jo postavi na startno polje.

- Začne najmlajši igralec. Vrže dve kocki naenkrat.



Kocka z 1–6 pikami določa število polj, za katera se figurica lahko premakne.



Kocka s slikami rok določa število besed, ki si jih mora igralec izmisliti.

Možno je tudi igrati brez kocke z rokami, odvisno od starosti igralcev. V tem primeru si je treba v vsakem krogu igre izmisliti le eno besedo.

- Igralec premakne svojo figurico naprej za toliko polj, kolikor kaže kocka (1, 2, 3, 4, 5 ali 6).
- Nato igralec zavrti kazalec na ruleti. Kazalec bo prikazal eno od 9 kategorij.
- Odvisno od števila, ki ga določi kocka s slikami rok, si mora igralec izmisliti 1, 2 ali 3 besede v dani kategoriji. Besede, ki si jih mora igralec izmisliti, se morajo začeti na črko, na kateri stoji njegova figurica (A, B, C, D itd.).

Primer:

Figurica stoji na polju s črko E.

Pikčasta kocka prikazuje 5 pik = premaknem figurico za 5 polj naprej in se ustavim na polju s črko J.

Kazalec na ruleti je pokazal kategorijo Dejavnost.

Kocka z rokami kaže 2 prsta = izmisliti si moram 2 dejavnosti, ki se začeta na črko J.



Da igralec uspešno opravi nalogo, mora natančno slediti navodilom = **izmisliti si predpisano število besed in to morajo biti besede, ki dejansko obstajajo.**

Igralec nadaljuje z igranjem. Ko igralec ne izpolni naloge, je na vrsti naslednji igralec, ki vrže 2 kocki. Igra poteka v smeri urinega kazalca.

Posebna polja

Na igralni plošči so posebna polja. Če se igralec ustavi na takem polju, mora slediti naslednjim navodilom:



Ko se igralec ustavi na polju s **škrjančkom**, vsi igralci igrajo istočasno. Prvi igralec, ki si izmisli eno besedo v zahtevani kategoriji, je zdaj na vrsti. Igra se nadaljuje kot običajno, začenši z igralcem, ki je pravilno odgovoril.



Če se igralec ustavi na igrišču s **kobilico**, vsi igralci igrajo istočasno. Prvi igralec, ki si izmisli eno besedo v zahtevani kategoriji, se premakne za 2 polji naprej. Ostali igralci se premaknejo za 2 polji nazaj. Igra se nadaljuje običajno, začenši z igralcem, ki je pravilno odgovoril.



Čas je za **domačo nalogo**! Če se igralec ustavi na tem polju, enega kroga ne igra.



Če se igralec ustavi na tem polju, ponovno vrže **kocko** in ponovno igra, ne da bi zavrtel rulete (kategorija se ne spremeni).

Konec igre

Da igralec zmagaja, mora pristati natančno na polju z zvezdo.

Če število, ki je padlo na pikčasti kocki, presega število preostalih polj, se igralec premakne na polje z zvezdo in nato nazaj za preostalo število polj. Nato nadaljuje svojo potezo kot običajno, v smeri zvezde.