

NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET

TEHNIKA

Igra MLIN ali ŠPANA

ČAS: 2 uri (5.1. in 12.1)

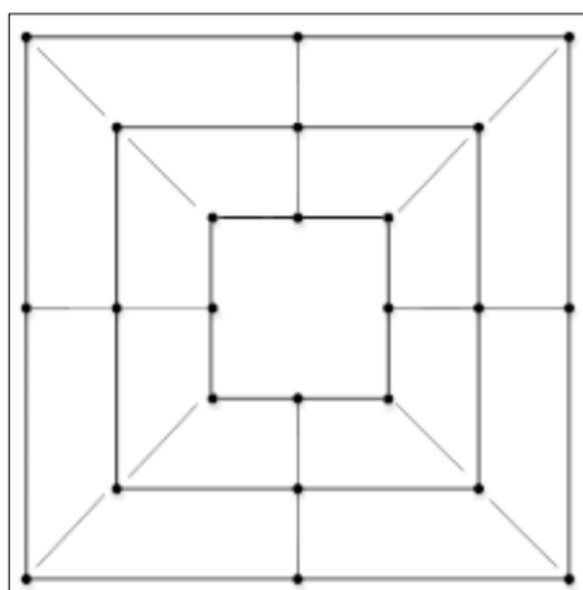
Vsi verjetno poznate igro mlin.
**IZDELALI BOMO PODLAGO IN
NAREDILI IGRALNE ŽETONE.**

Za podlago potrebujete material na katerega lahko rišete (karton, lepenka, deska).

Na podlago narišete kvadrate kot kaže slika.

Kako velik bo kvadrat je odvisno od velikosti materiala, ki ste ga našli. Vendar naj ne bo manjši od 12 cm.

V večji kvadrat vrišete še dva manjša.



Za igro potrebujete za vsakega igralca po 9 figuric ali žetonov.

Vsak igralec ima figurice drugačne barve. Za figurice lahko uporabite kamenčke, fižol, žetone, narežete slamice, kvadratke iz kartona, ki jih pobarvate ...

Pravila igre: Vsak igralec dobi po 9 figuric enake barve. Beli začne. Igralca izmenično polagata po en žeton na katerokoli presečišče ali vogal in poskuša zgraditi "mlin" to je po tri enake barve v vrsto - vodoravno ali navpično.

Če nasprotnik položi svoj žeton v nasprotnikovo vrsto, mu prepreči, da bi mlin zaprl. **Kdor mlin zapre, lahko nasprotniku vzame žeton z igralne plošče, vendar ne iz nasprotnikovega že zgrajenega mlina.**

Ko igralca odložita vse svoje žetone, jih začneta izmenično premikati. **Igralec, ki je na potezi, lahko premakne le en žeton do sosednjega polja.** Tudi sedaj vsak poskuša zgraditi nov mlin, da bi nasprotniku vzel žeton. Ko igralcu ostanejo samo še trije žetoni, lahko skoči na katerokoli prazno polje. Zmaga igralec, ki nasprotniku pobere 7 žetonov - vse razen dveh.

RIMSKI MLIN



Rimski mlin je je okrogle oblike.

Rimski se imenuje zato, ker naj bi se z njim kratkočasili rimski vojaki.

Lahko ga narišeš na karton, lepenko ... Če imaš možnost, ga nariši na kos blaga ali usnje.

Na robu mu všiješ vrstico in ga po končani igri stisneš v culico v kateri shraniš kamenčke, figurice...

V šestilo vzemi 6 do 8 cm (lahko tudi več) in narišeš krog (1). Nato isto razdaljo 6-krat nanesi na krožnico (2). Točke poveži s črtami (3).

Pravila igre: Cilj igre je postaviti tri kamenčke v vrsto preko središča. Temu rečemo zapreti mlin. Vsak igralec ima tri kamenčke, ki jih izmenično s soigralcem polaga na igralno polje. Ko igralec nima več kamenčkov, lahko premika po en kamenček na sosednje polje. Skakanje s kamenčki ni dovoljeno. Zmaga tisti, ki prvi zapre mlin, torej postavi 3 kamenčke v vrsto preko središča kroga.

4. in 5. razred – pošlji fotografijo NEDOKONČANEGA ALI KONČANEGA IZDELKA na elektronsko pošto do 6. 1. 2021 na E-MAIL franciska.hvalc@guest.arnes.si

6. razred – naloži v e-zvezek v Teamsih v ekipi izbirni predmeti do 6. 1. 202.