**društvena igra**

**U NAŠOJ KNJIŽNICI**

**Potrebni jesu:**

ploča za igru, jedna kocka i figurice za igrače (u raznim bojama, mi koristimo one iz igre „Čovječe, ne ljuti se“), kartice sa zadacima, kartice s abecedom, tablica s abecedom (ako je potrebno).

**Osnovna pravila igre**

* broj igrača: dva ili više
* započinje igrač koji dobije najveći broj na kocki, nastavlja igrač desno
* više igrača može stajati na istom polju (nema „rušenja“)
* pobjeđuje igrač koji prvi dođe do polja

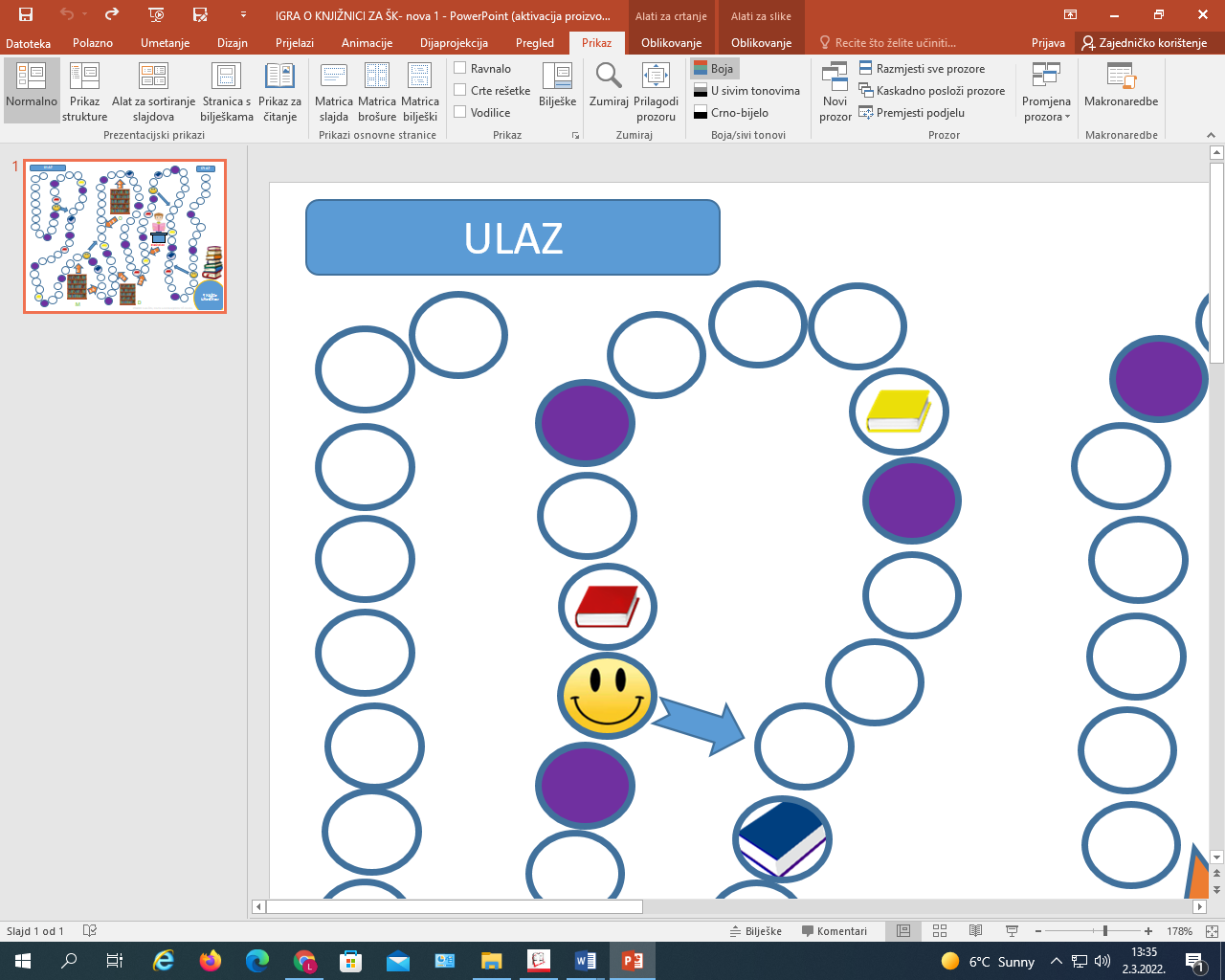
IZLAZ

(mora dobiti na kocki točan broj koji mu omogućava da stane na to polje)

* kada igrač na kocki dobije broj šest, može ponovo bacati kocku.

**Polja i**

* kada igrač, krećući se naprijed, stane na polje mora izvući jednu **karticu sa zadacima**
* kada igrač stane na polje , u sljedećem potezu igru nastavlja na mjestu gdje ga vodi plava strelica



* **općenito pravilo ukoliko igrač izvršava potez koji je za njega nepovoljan (vraća se unazad po poljima jer je npr. kažnjen zbog lošeg postupka):**

1. **)** ako pritom stane na polje , tada nema mogućnost izvlačiti karticu sa zadacima

**2.)** ako pritom stane na polje , u sljedećem potezu ne nastavlja igru tamo gdje ga vodi strelica

**3.)** igrač se vraća nazad koristeći samo osnovna polja za igru (ne vraća se unazad na prostor police s knjigama, knjižničarovog stola te se ne kreće strelicom u obrnutom smjeru)

**4.)** pravila pod brojem 1.) i 2.) ne vrijede kada se igrač pomiče unazad izvršavajući zadatak s ove kartice

TRAŽIŠ KNJIGU NA POLICI. NAŠAO SI KNJIGU AUTORA ČIJE PREZIME POČINJE SLOVOM \_\_\_ (**izvuci karticu abecede),** A TI TRAŽIŠ AUTORA S PREZIMENOM KOJE POČINJE SLOVOM\_\_\_(**izvuci karticu abecede).**

TREBAŠ LI NAPRIJED ILI NAZAD? POMAKNI SE **5 MJESTA** U TOČNOM SMJERU.

Tada igrač ima mogućnosti kao u svakom potezu je za njega povoljan.

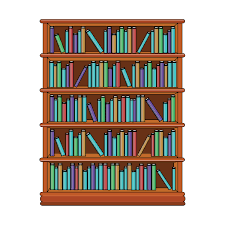
* **općenito pravilo ukoliko igrač izvršava potez koji je za njega povoljan (ide naprijed po poljima jer je npr. nagrađen zbog dobrog postupka):**

1. **)** ako stane na polje , tada ima mogućnost izvlačiti karticu sa zadacima
2. ako stane na polje , u sljedećem potezu nastavlja igru tamo gdje ga vodi strelica.

**Korištenje kartica sa zadacima**

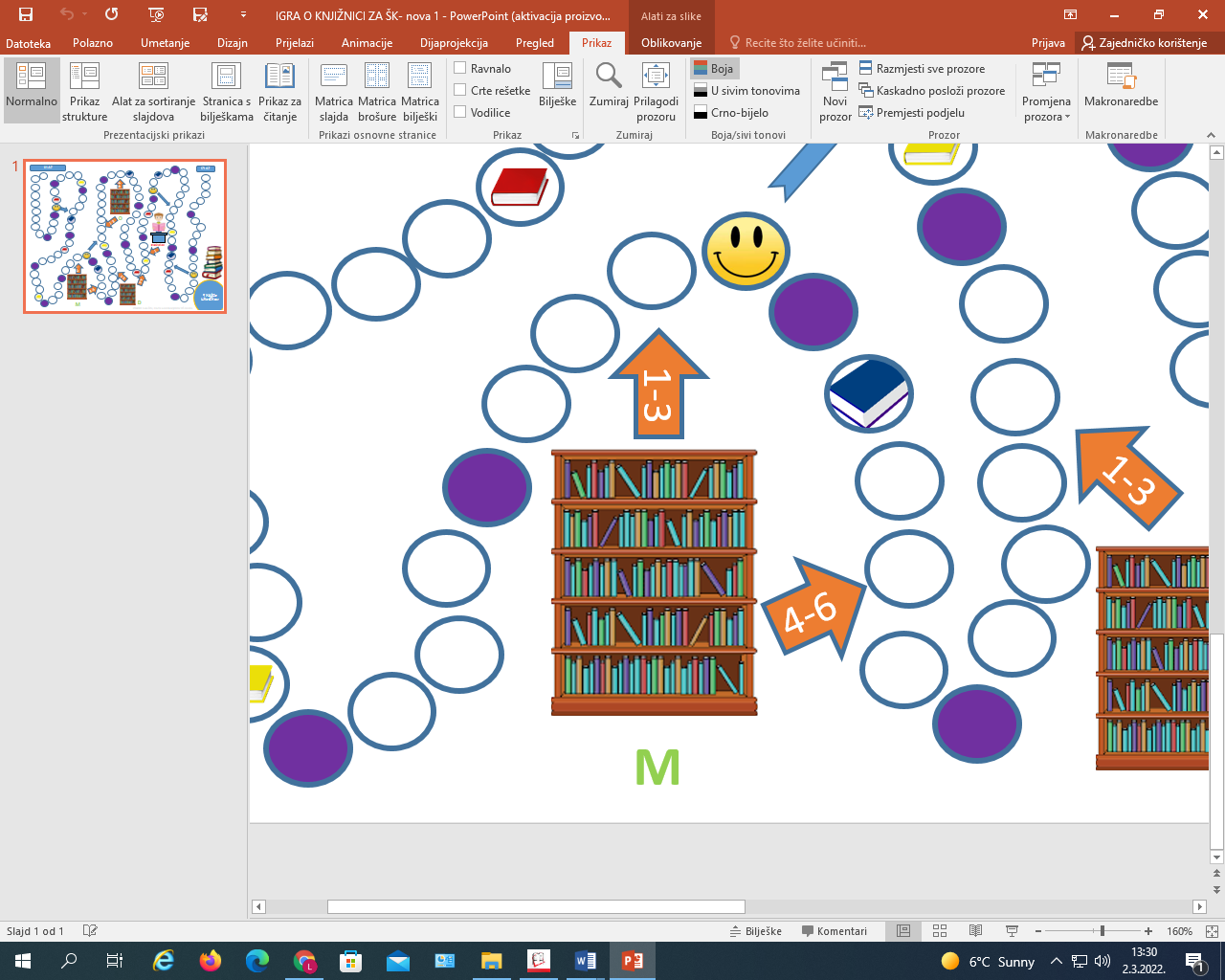
* **kartica sa zadacima** sadrži zadatke koji igrače vode po ploči za igranje. Neki zadaci su za igrača povoljni i donose mu siguran napredak, neki zadaci su za igrača nepovoljni, a kod nekih zadataka ne možemo reći jesu li za igrača povoljni ili ne. To ovisi o igračevoj trenutnoj poziciji na ploči za igranje ili o kombinaciji slova koje je igrač izvukao iz **kartica s abecedom**
* kada igrač, krećući se naprijed, stane na polje mora izvući jednu **karticu sa zadacima**

na ova nas polja šalje **kartica sa zadacima**

* igrač pomiče figuricu za igranje na knjigu određene boje koja je najbliža poziciji na kojoj se igrač trenutno nalazi, unaprijed ili unazad
* ako tijekom igre igrač stane na ta polja, ponaša se kao da je stao na obično polje
* 

do polica **M, D, O** vodi nas **kartica sa zadacima**

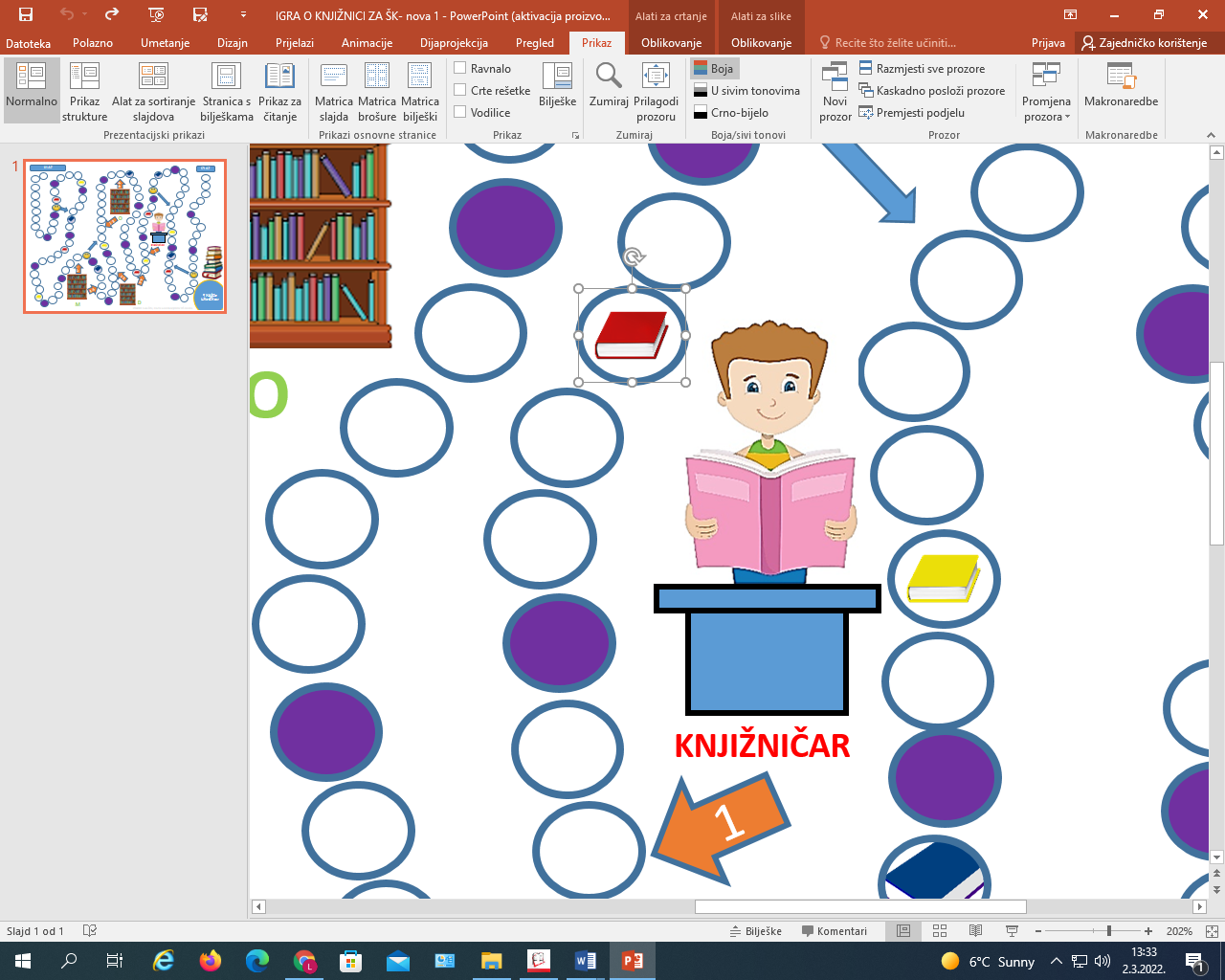
* igrač postavlja figuricu za igranje na sliku police. Ukoliko u sljedećem krugu na kocki za igranje dobije broj 1, 2 ili 3,nastavlja igru na mjestu gdje ga vodi strelica 1-3, a ako na kocki dobije brojeve 4, 5 ili 6, nastavlja tamo gdje ga vodi strelica 4-6



* kad igračeva figurica stoji u prostoru police, ne mora izvršavati naredbe koje zadaje drugi igrač koji je dobio ovu **karticu sa zadacima**

NASTUPAŠ U KNJIŽNICI. SVI TE SLUŠAJU. BACI KOCKU JOŠ JEDNOM. TI SE POMIČEŠ NAPRIJED, A OSTALI IGRAČI NAZAD.

* jedna od **kartica sa zadacima** omogućuje igraču da igru nastavi od knjižničarovog stola. Igrač ima pravo dva puta baciti kocku. Ukoliko dobije broj 1, nastavlja igru od mjesta gdje pokazuje strelica, a ako ne dobije broj 1, nastavlja igru s pozicije na kojoj se trenutno nalazi



* kada igrač izvuče ovu **karticu sa zadacima,** dobijezadatak izvući dvije **kartice s**  **abecedom.** Igrač treba pokazati poznavanje poretka slova u abecedi, a time skrećemo pozornost i na način na koji su smještene knjige na policama

TRAŽIŠ KNJIGU NA POLICI. NAŠAO SI KNJIGU AUTORA ČIJE PREZIME POČINJE SLOVOM \_\_\_ (**izvuci karticu abecede),** A TI TRAŽIŠ AUTORA S PREZIMENOM KOJE POČINJE SLOVOM\_\_\_(**izvuci karticu abecede).**

TREBAŠ LI NAPRIJED ILI NAZAD? POMAKNI SE **5 MJESTA** U TOČNOM SMJERU.

Primjeri izvlačenja **kartica s abecedom**

1. **primjer**

**S**

**F**

prva izvučena kartica druga izvučena kartica

* igrač pomiče figuru za igranje **5 polja naprijed** jer od slova **F** u abecedi ( i na polici s knjigama) do slova **S** u abecedi (i na polici s knjigama) treba ići prema naprijed

1. **primjer**

**F**

**S**

prva izvučena kartica druga izvučena kartica

* igrač pomiče figuru za igranje **5 polja nazad** jer od slova **S** u abecedi ( i na polici s knjigama) do slova **F** u abecedi (i na polici s knjigama) treba ići prema nazad.

**Primjena tablice s abecedom**

* ukoliko neki od igrača ne znaju poredak slova u abecedi, isprintajte **tablicu s abecedom**
* tablica s abecedom nam može poslužiti i kao pomoć da igračima lakše objasnimo kako su smještene knjige na policama u knjižnici.
* zamislite tu tablicu kao policu za knjige. Objasnite igračima da su knjige na polici posložene po prezimenu autora, tako da se knjige na policu slažu od vrha prema dnu, slijeva nadesno.