

[Domov](#) / [Knjižnica](#) / Družabna igra: Ples divjega petelina

Družabna igra Ples divjega petelina - Igra s kocko za od 2 do 5 igralcev

Spomladi se v gozdovih začneja ples divjega petelina. Z istoimensko akcijo sodelavci Zavoda za gozdove Slovenije s partnerji projekta LIFE-IP NATURA.SI želimo prispevati k boljšemu poznavanju in razumevanju vloge te izjemne živalske vrste Nature 2000 za naravo in ljudi.

V maju 2022 bomo vzpostavili prvi tematski poligon za otroke Ples divjega petelina, ki je razvit v skladu z načeli gozdne pedagogike. Ples divjega petelina bo zaživel na zelenici Občine Nazarje pri Muzeju gozdarstva in lesarstva Vrbovec.

Ples divjega petelina je družabna igra za spoznavanje prepletenosti življenja divjega petelina s človekom. Med igro na preprost način spoznavamo, kako z majhnimi koraki lahko prispevamo k boljšim življenjskim pogojem za divjega petelina v naših gozdovih.

Kot namizno družabno igro jo lahko igrate tudi pri vas doma.

Navodila za sestavljanje

Za sestavo igre potrebujete:

- barvni tiskalnik,
- 8 listov A4,
- škarje,
- lepilo,
- igralna kocka,
- figurice (barvni kamenčki, gumbi, pobarvani plutovinasti zamaški ...).

Natisnete in izrežete po označeni črtkani črti vse potrebne dele družabne igre:

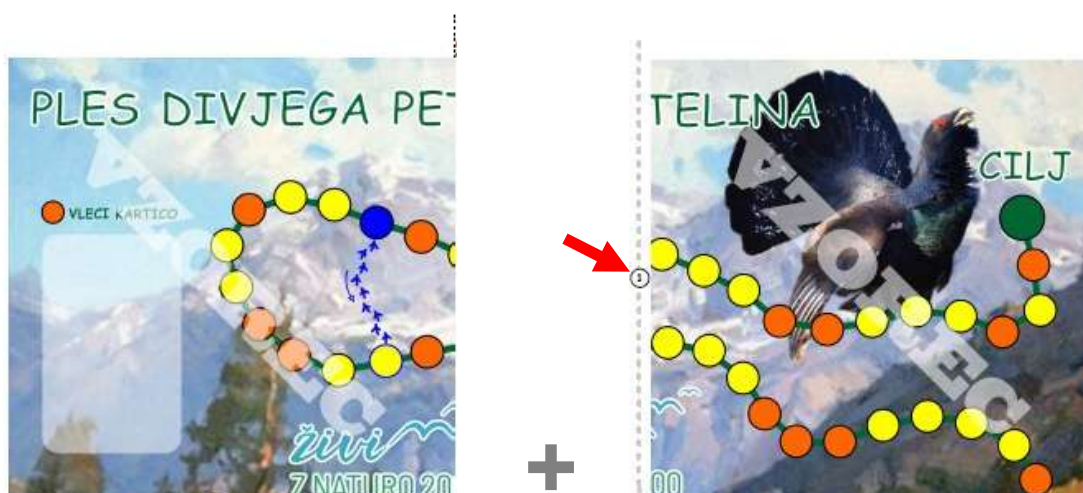
- [igralna plošča](#),
- [kartice](#) in
- [navodila za igranje](#).

Priprava igralne plošče

Zaporedje lepljenja posameznih delov igralne plošče:

1. Korak

Vzemite prva dva izrezana dela.



Nanesite lepilo po označeni črti _ _ _ _ _ (številka 1) in zlepite skupaj oba dela.

2. Korak

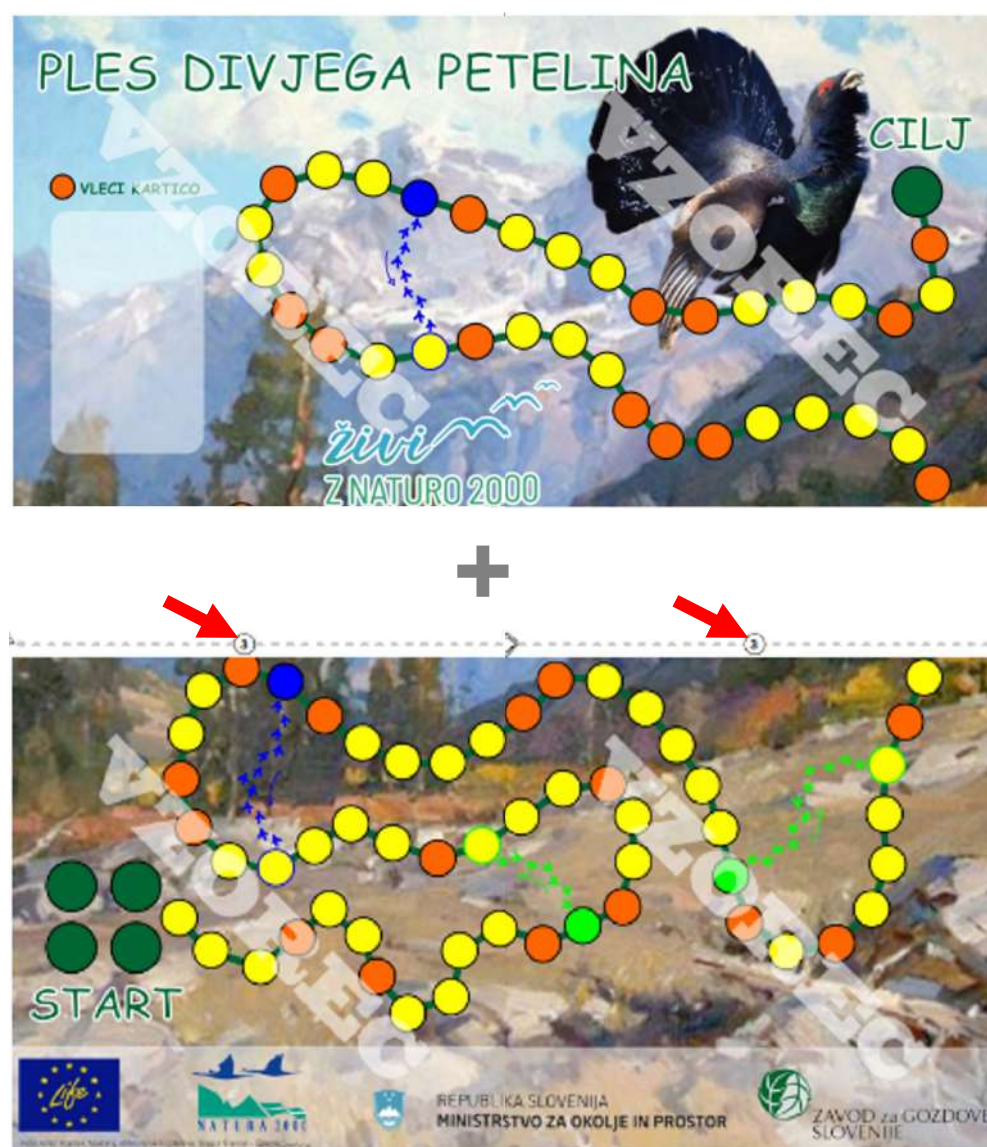
Vzemite druga dva izrezana dela.



Nanesite lepilo po označeni črti _ _ _ _ _ (številka 2) in zlepite skupaj oba dela.

3. Korak

V zadnjem koraku zlepite skupaj obe polovici igralne plošče.



Nanesite lepilo po označeni črti _ _ _ _ _ (številka 3) in zlepite skupaj oba dela.

Priprava igralnih kartic

Igralne kartice izrežete po označeni črtkani črti.

Navodila za igranje družabne igre Ples divjega petelina

V igri smo v vlogi divjega petelina in poskušamo svojo figurico kar se da hitro s startnega polja START po progi s kockanjem prestaviti na CILJ. Rumena polja na igralni površini predstavljajo progo, po kateri moramo premikati vse figurice. Oranžna, zelena in modra barvna polja označujejo posebna polja.

Igralne kartice premešamo in postavimo na označeno mesto na igralni površini (s hrbtno stranjo navzgor). Vsak igralec prejme 1 figurico. Postavi jo na začetno polje START. Na začetku igre vsak igralec vrže kocko. Kdor vrže najvišje število pik na kocki, začne igro. Sledi mu igralec v smeri urinega kazalca.

Potek igre

Igralec, ki je na vrsti, meče kocko in prestavi svojo figurico za število pik na kocki naprej po progi. Če število pik igralca pripelje do polja, na katerem že stoji figurica, jo preskoči in svojo postavi za eno mesto pred soigralčevo. Izbijanje ni dovoljeno.

Ko igralec s svojo figurico pride na **posebno polje** (oranžno, zeleno ali modro polje), veljajo pravila za posebna polja (glej spodaj).

Zmagovalec igre je tisti igralec, ki prvi pride na **CILJ**. Za prihod na cilj je potrebno vreči točno število pik, ki nas pripelje na cilj.



[Natura 2000](#) ▾

[Aktualno](#) ▾

[Narava](#) ▾

[Na terenu](#) ▾

[Knjižnica](#) ▾

[Kontakt](#) ▾

kupčka s karticami.

ZELENO polje: igralec se pomakne **naprej** na polje po začrtani zeleni sledi.

MODRO polje: igralec se pomakne **nazaj** na polje po začrtani modri sledi.

Želimo vam veliko družabnih in poučnih trenutkov ob igranju igre.

Avtor: Gregor Štancar, Zavod za gozdove Slovenije
