



Pravila igre

Igra "MIZI" – Moj izbor - zdrav izbor je poticaj na zdrave izbore, te su svi predloženi elementi usmjereni ka zdravim izborima. Cilj ove igre je biti u atmosferi kretanja, kreativnosti i suradnje s izborima.

IGRA SADRŽI

- sklopivu igraću ploču
- 7 figurica i 1 kockicu
- vrećicu s gumicama (4) za spremanje kartica
- 6 x 6 plavih kartica KRETANJA (planinarim, plešem, skačem, plivam, penjem se, šetam)
- 6 x 6 ljubičastih kartica KREATIVNOSTI (glumim, pišem, sviram, crtam, modeliram, pjevam)
- 6 x 6 žutih kartica SURADNJE (putujem, čitam, igram se, piknik, s ljubimcem, pomažem)
- 28 različitih zelenih kartica IZBORA

Kartice se polože na ploču u predviđena polja. Igra je za 1 do 10-tak igrača, idealna je igra sa 6 do 7 igrača.

ŠTO SIMBOLIZIRAJU POLJA?

Uzmi karticu koja je prikazana u krugu i pokaži ju svima. Aktivnosti KRETANJA, KREATIVNOSTI i SURADNJE potraži među karticama u polju na ploči. Kako ćeš skupljati i ostale kartice tokom igre, odlaži ih na stol tako da se vidi samo poleđina, skrivajući na taj način aktivnosti s kartica.

Pogađaj tko sve ima karticu koja je prikazana u kvadratu. Možeš pogađati i broj kartica koje ta osoba, ili više osoba, ima za prikazanu aktivnost. Ako pogodiš točan broj dobivaš sve te kartice, no ako ne pogodiš, ti moraš ustupiti toj osobi onoliko kartica za koliko si pogriješio (razliku). Redoslijed je: kartica s istom aktivnošću, ako nemaš onda karticu iste boje, ako nemaš bilo koju karticu. Osoba izvlači kartice "na sreću".



Odmaraš se (preskačeš) jedno bacanje, a za to vrijeme imaš "imunitet" - odnosno nitko te ne može zatražiti za karticu.



Možeš se odmarati (preskočiti) 1 do 3 bacanja. Boravak u Parku Odmorko također služi kao "imunitet". Osobe koje se nađu u Parku Odmorko mogu se međusobno razmjeniti za neke kartice prema dogovoru.



Uzmi karticu IZBOR s vrha špila karata u polju na ploči. Ove se kartice ne sakupljaju. Nakon obavljenog zadatka s kartice IZBOR, kartica se vraća na dno špila. Ukoliko se radi o izboru neke od aktivnosti, osoba si uzima tu karticu i odlazi na to polje.



Ukoliko samo prelaziš preko ovog polja, odaberi stranu kojom ćeš nastaviti igru, a ako se zaustaviš na ovom polju uzmi karticu IZBOR s vrha karata u polju na ploči, te u slijedećem krugu odaberi kojim ćeš putem nastaviti igru.

NAČIN IGRE

Trajanje igre: 60 minuta

Početak: Igračima se podjeli od svake boje po jednu karticu, 4 kartice okrenute prema licu da svi vide aktivnosti. Početnu poziciju određuje zelena kartica, nakon čega se tu karticu vraća na dno špila. Igrač zauzima poziciju u okruglom polju za aktivnost koju je dobio i uzima tu karticu, ili ako dobije odmorka bira jednu od pozicija, za ostale situacije ostaje na startu. Prvi baca kockicu onaj koji je na najdaljem polju, a dalje se igra prema pravilu desne strane.

Sakupljanje kartica: Igrači se kreću po poljima na ploči te na taj način sakupljaju kartice dobivajući direktno kartice kada stanu na okruglo polje, ili tražeći kartice od drugih kada stanu na kvadratno polje te moraju pogađati kod koga se kartica nalazi. U ovoj igri je bitno pamćenje i razvijanje strategije sakupljanja kartica.

Cilj igre je skupiti svih šest aktivnosti iz jedne kategorije, recimo KRETANJA (šetam, skačem, plivam, penjem se, planinarim, plešem), pri čemu Igrač dobiva titulu stručnjaka te kategorije: STRUČNJAK U KRETANJU;

i/ili skupiti svih šest kartica iste aktivnosti, recimo PLEŠEM, te postaje instruktor te aktivnosti: INSTRUKTOR PLESA.

Pobjednik je onaj koji sakupi najviše parova, po 6 kartica u jednoj ili više aktivnosti ili kategorije, u odnosu na druge. Ako nema svih 6 kartica sakupljeno gleda se tko slijedeći ima najviše kartica iz aktivnosti ili kategorije. Ako je kod nekoga izjednačeno, gleda se dalje tko ima najveći broj sakupljenih kartica u jednoj aktivnosti ili kategoriji.

U ovoj igri ima puno različitih strategija koje možete igrati, ali na vama je da ih otkrijete – izaberete.

PRIMJER RASPOREDA KARTICA NA KRAJU VREMENSKE IGRE



Primjer rasporeda kartica na kraju igre u kategoriji KRETANJA

Igrač ima pet od šest mogućih aktivnosti unutar kategorije, te najviše četiri iste aktivnosti. Bolji je od svakoga tko ima manje od pet vodoravnih i/ili okomitih spojeva.

IGRA ZA PREDŠKOLCE

Na početku igre podijeli se po pet kartica od svake boje, po djetetu, te igraju tako da odbacuju kartice kada dođu na polje koje odgovara kartici koju imaju, bez obzira da li je krug ili kvadrat.

Cilj igre je da prepoznaju simbole koji vežu za prihvatljive oblike ponašanja.

Pobjednik je onaj koji prvi ostane bez kartica.

Predškcolci igraju s jednom kockicom.

Kako se igra može igrati i sa dvije kockice, ostavljamo igračima da se sami dogovore što je i dio sudjelovanja u igri, kao što mogu kreirati svoje figurice, i izmisliti nove strategije igranja.

UŽIVAJTE U IGRI. I ZAPAMTITE. IZBOR JE VAŠ. ZATO NAPRAVITE DOBRE IZBORE!



Autor igre: prof. psih. Željko Vukobratović

Grafički dizajner: Alida Poretti, dipl. ing. grafičke tehnologije

Podlogu oslikala: Valentina Smrekar

Fotografija: Lana Sršen, akademski slikar

Pomoć u razradi igre: djelatnici Udruge Suncokret-OLJIN, Ognjen, Ljiljana, Vesna, Vera i Miran.

Suncokret - OLJIN "Odgoj za ljubav i nenasilje"

Naselak 22, Zagreb

email: suncokret.oljin@gmail.com

tel: 01 2312 629

mob: 098 980 39 19, 099 655 64 25

