

KOCKE IN JABOLKA



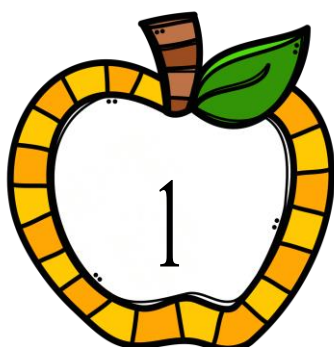
Priloženih je 5 različic igre (za različne starostne skupine).

Otroci skozi igro vadijo:

- štetje do 6,
- seštevanje do 10,
- seštevanje do 20,
- seštevanje in odštevanje do 10,
- seštevanje in odštevanje do 20.

Potrebujemo: 1 igralno kocko, nekaj za označevanje jabolk (bonbone, gumbe ...)

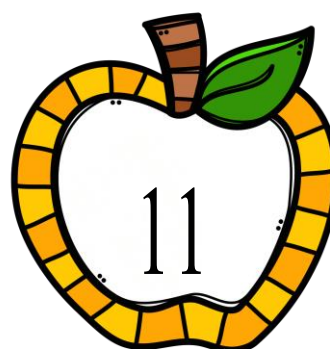
Navodila: Igralec vrže kocko in pokrije jabolko z ustreznim številom. Vsako jabolko se pokrije samo enkrat (igralec **ne** meče ponovno, če ni prostega jabolka). Nato meče kocko naslednji igralec. Igra se zaključi, ko zmanjka jabolk. Zmaga tisti, ki ima največ pokritih jabolk.



2

Potrebujemo: 2 igralni kocki, nekaj za označevanje jabolk (bonbone, gumbe ...)

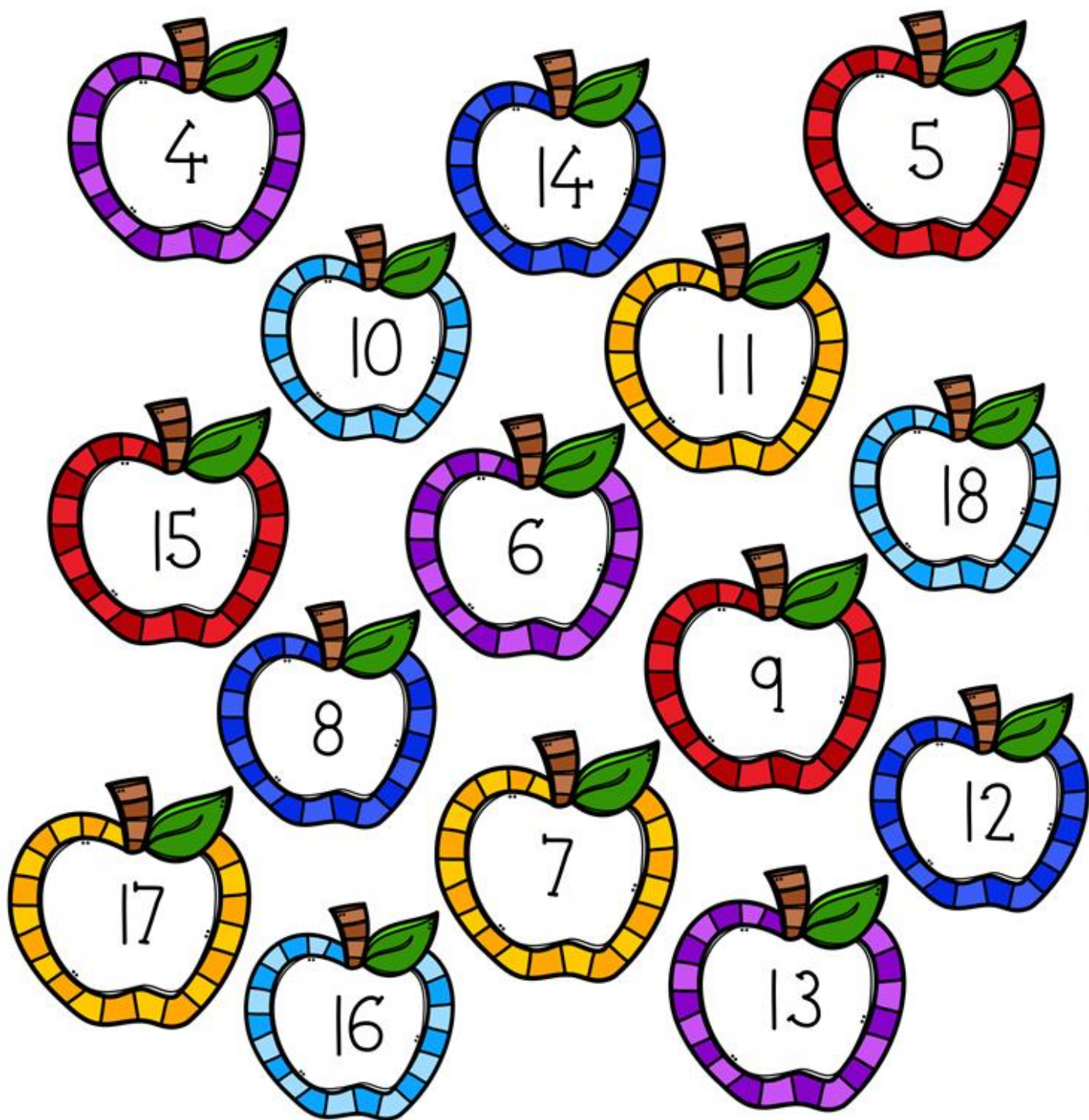
Navodila: Igralec vrže obe kocki in sešteje pike. Nato pokrije jabolko z ustrezno vsoto. Vsako jabolko se pokrije samo enkrat (igralec **ne** meče ponovno, če ni prostega jabolka). Nato meče kocki naslednji igralec. Igra se zaključi, ko zmanjka jabolk. Zmaga tisti, ki ima največ pokritih jabolk.



3

Potrebujemo: 3 igralne kocke, nekaj za označevanje jabolk (bonbone, gumbe ...)

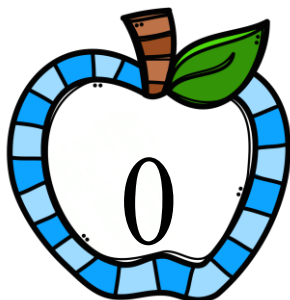
Navodila: Igralec vrže vse tri kocke in sešteje pike. Nato pokrije jabolko z ustrezno vsoto. Vsako jabolko se pokrije samo enkrat (igralec **ne** meče ponovno, če ni prostega jabolka). Nato meče kocke naslednji igralec. Igra se zaključi, ko zmanjka jabolk. Zmaga tisti, ki ima največ pokritih jabolk.



4

Potrebujemo: 2 igralni kocki, nekaj za označevanje jabolk (bonbone, gumbe ...)

Navodila: Igralec vrže obe kocki in sešteje pike. Izračuna, koliko pik mu še manjka do 10 in poišče prosto jabolko (npr. če vrže 2 in 5, je to 7 pik in do 10 mu manjkajo 3 pike – pokrije jabolko s številom 3). Če ni prostega jabolka ali pa je vsota pik večja od 10, je igralec zapravil met. Nato meče kocki naslednji igralec. Igra se zaključi, ko zmanjka jabolk. Zmaga tisti, ki ima največ pokritih jabolk.



5

Potrebujemo: 2 igralni kocki, nekaj za označevanje jabolk (bonbone, gumbe ...)

Navodila: Igralec vrže obe kocki in sešteje pike. Izračuna, koliko pik mu še manjka do 20 in poišče prosto jabolko (npr. če vrže 3 in 5, je to 8 pik in do 20 mu manjka 12 pik – pokrije jabolko s številom 12). Če ni prostega jabolka, je igralec zapravil met. Nato meče kocki naslednji igralec. Igra se zaključi, ko zmanjka jabolk. Zmaga tisti, ki ima največ pokritih jabolk.

