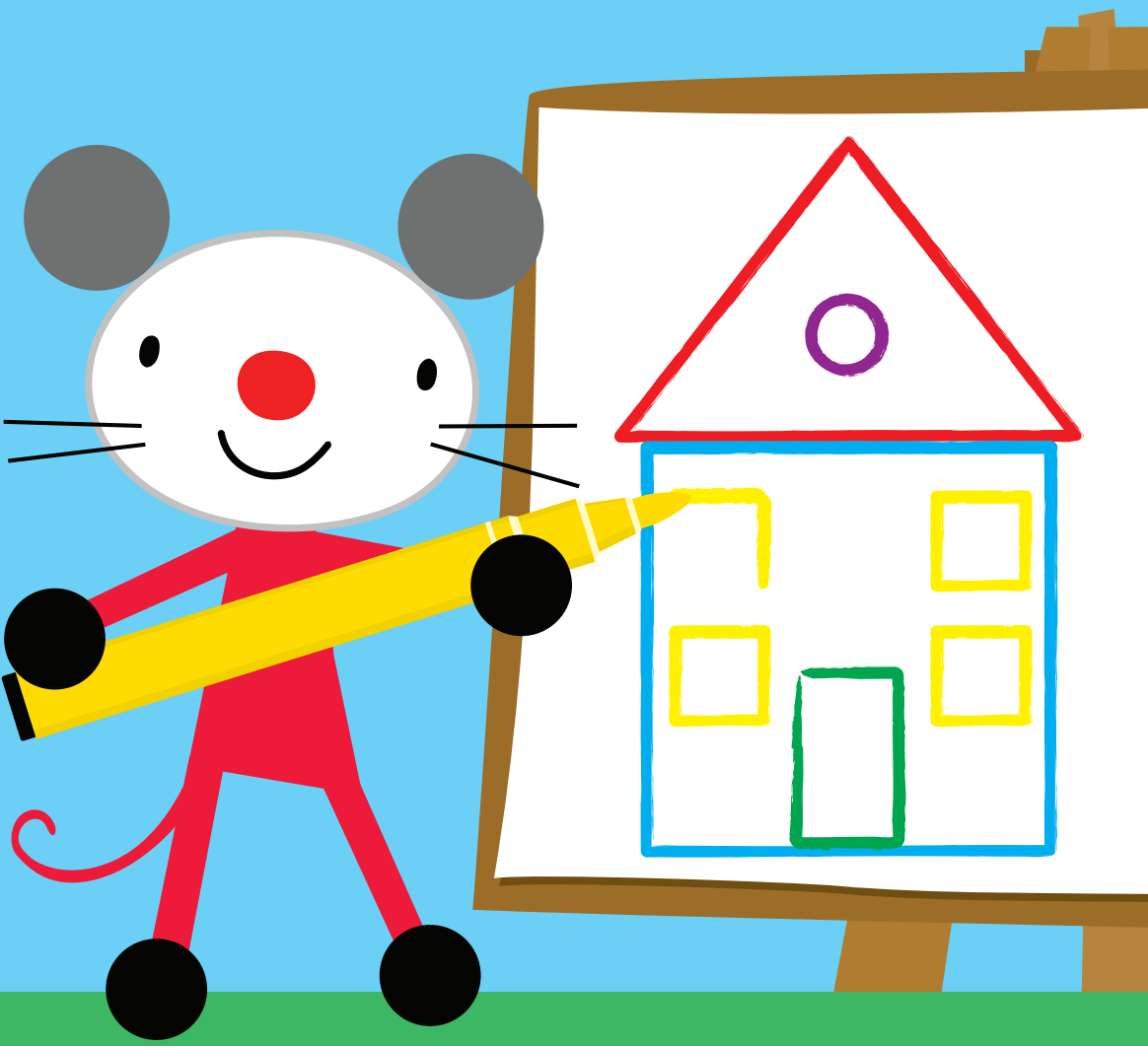
# RIŠI MIŠI

Arty Mouse™

3+

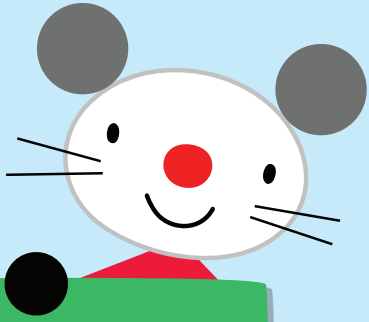
1–4



Zgodnje učenje skozi umetnost

# RIŠI MIŠI

Arty Mouse™



**V igri RIŠI MIŠI** otrok preko igre spoznava barve in oblike, obenem pa na zabaven način razvija svoje ustvarjalne talente.

Igra bo otrokom v navdih. S pomočjo miška Artya bodo pridobili neprecenljive veščine sodelovanja in kritičnega razmišljanja.

Igra je zasnovana tako, da raste skupaj z otroki, saj jim postavlja vedno večje izzive. Pravila namreč vsebujejo več različic igranja, tako da lahko igro prilagodite spretnostim in zanimanjem otrok.

**Igra je enostavna:** s pomočjo kocke in kart določite različne kombinacije barv in oblik, ki jih nato uporabite, da bi ustvarili najboljšo možno sliko.

Mišek Arty in njegovi prijatelji so pripravljeni, ste pripravljeni tudi vi?
Pa začnimo!

**Število igralcev: 1–4**
**Starost: 3+**
**Čas igranja: 5–20 minut**

## IGRA VSEBUJE

| | |
|---|---|
| **Karte z oblikami** | **x 46** |

6 x pravokotnik, trikotnik, kvadrat, krog, polkrog

4 x ravna črta, pika, krive črte

4 x karta z vsemi oblikami

| | |
|---|---|
| **kocka (s petimi različnimi barvami in mavrico)** | **x 1** |
| **piši-briši flomaster** | **x 5** |
| **piši-briši podlaga** | **x 4** |
| **karta s sliko** | **x 16** |

## PRIPOROČILO ZA STARŠE IN VZGOJITELJE PRED PRVO UPORABO IGRE

Pred začetkom igranja priporočamo, da z otroki skupaj poimenujete oblike, like in barve na kartah s sliko, ki jo nameravate uporabiti. Naj otroci poimenujejo vsak lik oziroma obliko na karti s sliko in najdejo enak lik na kartah z oblikami.

Nekaj časa lahko z otroki namenite tudi **risanju različnih slik**, ki so predstavljene na kartah. Začnete lahko z osnovnimi oblikami. Tudi če otrokom sprva ne gre, ne skrbite. Določeni liki otrokom namenoma predstavljajo izziv. Za začetek priporočamo slike, ki imajo več okroglih likov. Spodbujajte jih in uživajte v napredku.

Ko ste pripravljeni na igro, predlagamo, da **začnete z osnovno igro**, ne glede na starost otrok. Z igranjem **napredne igre in drugih različic**, ki so zasnovane tako, da so otrokom v izziv in da lahko preko njih razvijajo kritično mišljenje, pa nadaljujte, ko boste ocenili, da si otroci želijo novih izzivov. Tako bo igra za otroke vedno znova zanimiva.

# OSNOVNA IGRA (STAROST 3–5 LET)

Cilj osnovne igre je poustvariti sliko, ki ste jo izbrali med kartami s sliko.

## PRIPRAVA IGRE

- **Premešajte karte oblik** in jih obrnjene navzdol položite v obliki kupčka na mizo.
- **Flomastre** položite na mizo in dajte vsakemu igralcu svojo **piši-briši podlago**.
- **Izbrano karto s sliko** položite na mizo, tako da bo vidna vsem (za mlajše igralce uporabite bolj preproste slike).

Kocke v osnovni igri ne potrebujete.

## POTEK IGRE

Začne najmlajši igralec. Ko je na potezi:

1. **Vzame eno karto oblik** s kupčka in jo razkrije tako, da jo pokaže vsem;
2. Pogleda, če oblika ustreza kateri od oblik na karti s sliko. Če oblika na karti:
   a. **ne ustreza nobeni obliki** na sliki ali je ni mogoče dodati na risbo, je **poteze konec** in je na vrsti naslednji igralec,
   b. **ustreza obliki** na sliki, lahko **nadaljuje**;

V primeru, da je bila razkrita karta z vsemi oblikami ali karta s krivimi črtami, lahko iz karte izbere le eno od narisanih oblik.

3. Izbere **flomaster v barvi**, ki **ustreza barvi ene od razkritih oblik na sliki**;
4. Nariše **obliko z ustrezno barvo na svojo piši-briši podlago**. Obliko lahko v izbrani barvi nariše tako, kot je uporabljena na sliki (večkrat in v različnih velikostih, vendar le v izbrani barvi).
5. Nato je na potezi **naslednji igralec** v smeri urinega kazalca.

**Primer:** Razkrita je karta s trikotnikom. Na sliki, ki jo morate narisati, so štirje trikotniki – trije vijolični in en rdeč. Ker lahko izberete samo eno barvo, se odločite, katero. Vijolično ALI rdečo. Na svojo risbo lahko dorišete tri vijolične trikotnike **ali** enega rdečega.

Če je na sliki oblika, ki jo je potrebno tokrat narisati, uporabljena v več različnih barvah, lahko izberete le eno izmed barv. Že uporabljene karte oblik, obrnjene navzgor, odložite na poseben odlagalni kupček. Če kupčka s kartami oblik zmanjka, ustvarite nov kupček tako, da premešate karte iz odlagalnega kupčka in jih ponovno uporabite.

## KONEC IGRE

Igralec, ki **prvi dokonča svojo risbo, je zmagovalec!**

Za svoje risbe uporabljajte le piši-briši podlago. Ne rišite po kartah!

# NAPREDNA IGRA (STAROST 5 LET IN VEČ)

Napredna igra je nadgrajena z **barvno kocko** in **točkovanjem**, kar poveča kompleksnost igre in omogoča igralcem uporabo različnih strategij.

## PRIPRAVA IGRE

Igro pripravite tako kot osnovno igro. Na mizo sedaj dodajte še **barvno kocko**.

## POTEK IGRE

Napredna igra poteka tako kot osnovna igra z naslednjimi spremembami:

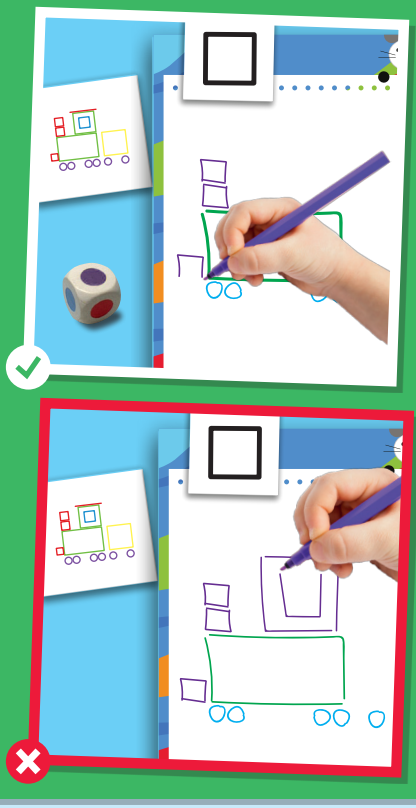
1. Če izžrebana **oblika ustreza kakšni od oblik na sliki**, naj igralec **meče barvno kocko**.
2. Poišče naj **flomaster v barvi, kot je na kocki**.

   Če je na kocki mavrica, lahko izbere flomaster v katerikoli barvi.

3. Nato lahko na svojo piši-briši podlago nariše obliko, dobljeno na karti oblik. Obliko lahko v izbrani barvi doriše tako, kot je uporabljena na sliki – **večkrat, v poljubnih velikostih, vendar le v eni barvi,** ki se ujema z barvo na kocki (glejte primer). **Ni nujno, da se barva na kocki ujema z barvo oblike na sliki.**

Če je izžrebana oblika na sliki uporabljena v več barvah, ne smete narisati vseh oblik naenkrat. Izbrati je potrebno eno barvo (kot je prikazano na sliki) in jo narisati na svojo piši-briši podlago v barvi, ki se ujema z barvo kocke.

**Primer:** Ana je razkrila kartico s kvadratom in nato vrgla kocko, ki je pokazala vijolično barvo, zato mora v tej potezi uporabiti vijolični flomaster. Na svojo risbo lahko nariše poljubno število kvadratov v poljubnih velikostih, vendar morajo biti na karti s sliko vsi v isti barvi. Na ilustraciji vlaka so na sliki rdeči, zeleni, rumeni in modri kvadrati. Če se Ana odloči, da bo uporabila vijolični flomaster, in narisala kvadrate, ki so na sliki sicer rdeči, ga v tej potezi ne more uporabiti, da bi narisala tudi kvadrate, ki so na sliki v ostalih barvah. Če bo želela narisati modri kvatrat, bo morala počakati, da bo ponovno potegnila karto, na kateri bo oblika kvadrata.



Obliko lahko narišete v drugi barvi, kot je narisana na sliki, vendar ujemajoče se barve prinesejo dodatne točke. Če želite pridobiti dodatne točke z ujemajočimi se barvami, se lahko odločite, da v svoji potezi ne boste narisali ničesar in boste raje počakali na boljšo kombinacijo.

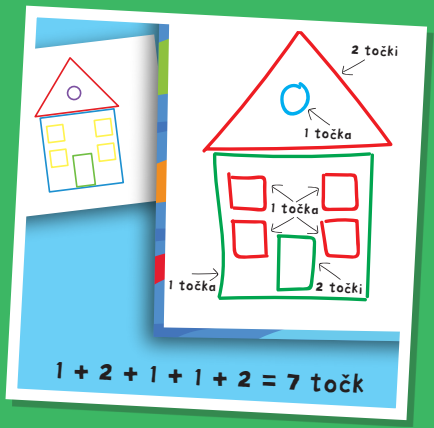
## KONEC IGRE

Igra se konča, ko eden od igralcev naznani, da je **dokončal svojo risbo**.

## TOČKOVANJE

Igralec dobi **eno točko** za vsako **obliko**, ki jo je narisal **na pravilnem mestu**, in **dodatno točko** za vsako obliko, ki je na pravilnem mestu in **v pravilni barvi**. Zmagovalec je igralec z največ točkami!

Primer točkovanja v napredni igri:




# DODATNE RAZLIČICE

Igro RIŠI MIŠI lahko uporabimo tudi za pripravo zabavnih ustvarjalnih uric. Priporočamo naslednje različice igre:

## TEKMOVANJE

Igrajte igro **večkrat zapored** in zberite čim več točk, preden se igra konča.

1. Igralci izberejo **osnovno ali napredno igro** in se že na začetku **dogovorijo, kolikokrat bodo odigrali igro** (priporočamo tri igre).
2. Vsakič uporabijo **novo karto s sliko**.
3. Na koncu vsake igre za vsakega igralca **izračunajo in zapišejo točke**. V osnovni igri dodelijo po eno točko za vsako obliko, ki je narisana na pravilnem mestu, v napredni igri pa točkujejo, kot je navedeno v pravilih za napredno igro.

Igralec, ki je **v skupnem seštevku zbral največ točk, je zmagovalec.**

## PROSTA RISBA

Ta **ne-tekmovalna različica** bo pomagala navdušiti otroke za ustvarjanje novih in domiselnih risb.

Igralec na potezi **razkrije karto oblik in vrže barvno kocko**. Nato nariše na svojo piši-briši podlago obliko (v poljubni velikosti) v barvi, ki jo določa kocka. Vsako nadaljnjo obliko skuša umestiti na svojo podlago tako, da bo nastala čim bolj zanimiva risba. Igralec z risanjem konča, ko je z izdelkom zadovoljen.

V tej različici ne potrebujete kart s slikami.

## SODELOVALNA IGRA

V tej različici igralci sodelujejo pri **nastajanju skupinske umetnine**. Igro pripravite in igrajte tako kot napredno igro z naslednjimi spremembami:

1. Igralci uporabijo **le eno piši-briši podlago**.
2. Igralci **sodelujejo** pri poustvarjanju slike na karti.
3. Ko dokončajo sliko, igralci seštejejo točke tako kot v napredni igri. **V naslednji igri skušajo še izboljšati svoj rezultat!**

## SODELOVALNA PROSTA RISBA

Cilj te različice je **ustvariti skupinsko umetnino** brez karte s sliko. Igralci se bodo zato zanašali na svojo domišljijo in ustvarili nekaj čudovitega.

V tej različici uporabite **samo eno piši-briši podlago**. Premešajte **karte z oblikami** in jih obrnjene navzdol položite na kupček na mizo skupaj s **flomastri in barvno kocko**.

1. Ko je igralec na potezi, **meče kocko** in **razkrije karto z obliko**.
2. Igralec **doriše k skupinski risbi** obliko iz razkrite karte v barvi na kocki.
3. Nato je na potezi **naslednji igralec** v smeri urinega kazalca.

Igra se nadaljuje dokler se **vsi igralci ne strinjajo, da je skupinska risba dokončana**. Na koncu občudujte nastalo umetnino!

V tej različici ne potrebujete kart s slikami.

Snovalci igre: Pádraic MacOireachtaigh, Patrycja Kaźmierska - Szmyt, Kacper Szarmach

Grafično oblikovanje in postavitev: Rok Bračko, Toaster Studio

Posebne zahvale: Vsem učiteljem, učencem, predšolskim otrokom in njihovim staršem, ki so nam pomagali pri testiranju igre. Vrtcu Kekec (enota Pika Šmarje – Sap), Elin Henrysson in Joey, Maxime Rioux, Michael Schemaille, Maja Milavec, Neja Šmid, Patricia Kovač, Sara in Tinkara Hartman.

VALUE ADD GAMES
more than just games

Izdaja in razvoj:
Value Add Games d.o.o.
Mestinje 2b, Podplat, Slovenia.
www.valueaddgames.com

Mnenja, predloge in vprašanja z veseljem sprejemamo na mail:
sales@valueaddgames.eu.

Arty Mouse™

Arty Mouse and all related titles, logos and characters are trademarks of Imagine That Group Ltd.
© Copyright 2019 Imagine That Group Ltd.
All rights reserved