

# igra: IZZIV

Starost otroka: **OD 4. LETA DALJE**  
Oblika igre: **2 IGRALCA**  
Kaj potrebujemo: **DVE PALČKI VSAKE BARVE**

Katere sposobnosti krepimo:  
**OSNOVE SEŠTEVANJA (komutativnost seštevancev, do iste vsote z različnimi seštevanci), TAKTIZIRANJE**



**POKAŽITE OTROKOM RUMENO PALČKO. NAREDIJO NAJ VLAK, SESTAVLJEN IZ DVEH VAGONOV (PALČK), KI JE DOLG KOT RUMENA PALČKA.**



**SPODBUJAJTE JIH PRI RAZMIŠLJANJU:**  
**Možnosti za rešitev te naloge je več.**



**Vrstni red matematičnih palčk pri seštevanju ni pomemben.**



**PRVI IGRALEC IZ KUPA MATEMATIČNIH PALČK IZBERE ENO PALČKO (KATEROKOLI, RAZEN BELE). Z NJO IZZOVE DRUGEGA (NASPROTNEGA) IGRALCA, DA NAREDI VLAK, SESTAVLJEN IZ DVEH VAGONOV, KI JE DOLG KOT IZBRANA PALČKA.**

**KO DRUGI IGRALEC NAREDI ZAHTEVAN VLAK, IZBERE NOVO PALČKO (KATEROKOLI, RAZEN BELE). SEDAJ PRVI IGRALEC POSKUŠA NAREEDITI VLAK Z DVEMA VAGONOMA DOLŽINE IZBRANE PALČKE.**

**IGRALCA IZMENJAJE IZBIRATA PALČKE IN IZDELUJETA VLAKE.**

**ZMAGA IGRALEC, KI IZBERE TAKO PALČKO, DA NASPROTNI IGRALEC IZ PALČK, KI SO OSTALE V KUPU, NE MORE NAREEDITI VLAKA Z DVEMA VAGONOMA.**



**POGOVARJAJTE SE:**

O dobrih in slabih potezah,  
Kako izbrati "izzivalno" palčko?  
Zakaj bela palčka ne more biti "izzivalna" palčka?