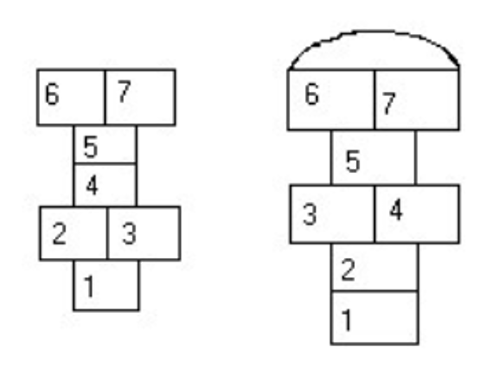
**Ristanc**



Pripomočki: kreda, ploščat kamenček

Priprava: Na tla narišemo **7 kvadratov** v obliki letala (glej sliki), na vrhu dorišemo še eno polje v obliki polkroga. V polja vpišemo številke od 1 do 7.

**Pravila igre:** Razvrstimo se za metanje kamenčka (vrstni red lahko določimo z izštevanko). Kamenček vržemo v prvi kvadratek in skačemo po oštevilčenih kvadratih po eni v enojnih in dveh nogah v dvojnih kvadratih. V polkrogu na vrhu tančule se lahko spočijemo in se na enak način vrnemo na izhodišče, vmes pa poberemo svoj kamenček. Tako nadaljujemo po naslednjih številkah.

Igralec je fuč, če:

* kamenčka ne vrže v pravi kvadrat,
* se med skakanjem prevrne ali v enojnem kvadratu stopi na tla tudi z obema nogama,
* stopi na ristančevo črto ali preko nje iz polja ali čez ristančevo črto.

Ko smo »fuč«, se umaknemo naslednjemu v vrsti. Moj kamen obleži v polju pred tistim s »fučem«. Ko sem spet na vrsti, nadaljujem od tega polja.

Zmaga igralec, ki uspešno zaključi s sedmico.

Lahko pa težavnost igre prilagodimo starosti otrok in jo tako še malo popestrimo.

\* **Pobiranje kamna**: lahko postavimo pravilo, da v polje, kjer je kamen ne smeš skočiti, ampak ga je treba preskočiti.

\* **Ko igralec preide vsa polja, se lahko obrne in vrže kamen čez ramo.** Če zadene kakšno polje, postane to polje njegovo – nanj napiše svoje ime. V njem lahko počiva z obema nogama na tleh, medtem ko drugi igralci v njegovo polje ne smejo vstopiti. Igre je konec, kadar imajo vsa polja svoje lastnike oz. je nemogoče opraviti pot.

\* **Narišete daljši ristanc**