

**NAVODILA**

**za**

**IGRE**

**v**

**TABORNIŠKEM**

**PROMOCIJSKEM**

**kompletu**



## TABORNIŠKI PROMOCIJSKI KOMPLET IGER

Zasnova kompleta: Blaž Zupančič, Nina Medved (za TAPOS)  
in Timi Kokol, Kaja Dragšič (za Gozdiček Kayo)

Navodila za igre: Blaž Zupančič

Uredila: Nina Medved

Lektoriranje: Maja Lupše

Oblikovanje: Živa Slabanja

Izdala in založila: Zveza tabornikov Slovenije

Za založnika: Zala Šmid

Naklada: 80 kompletov

September, 2018

To delo je na voljo pod pogoji slovenske  
licence Creative Commons 4.0. (priznanje  
avtorstva, nekomercialno, deljenje pod  
enakimi pogoji).



Pripravo kompleta je omogočil  
projekt TAPOS – taborniški pospeševalnik.  
Naložbo sofinancirata Republika Slovenija  
in Evropska unija iz Evropskega socialnega  
sklada.

[www.eu-skladi.si](http://www.eu-skladi.si)



**TABORNIKI**

[www.taborniki.si](http://www.taborniki.si)

# VSEBINA KOMPLETA

## KUBB:

- 1 lesen kralj,
- 10 lesenih kmetov,
- 6 metalnih palic.

## MÖLKKY:

- 12 prirezanih lesenih palic,
- 1 metalna lesena palica.

## JENGA:

- 54 kvadrov.

## OSTALO:

- frizbi,
- 3 žogice,
- komplet kred,
- 2 vrečki za prenašanje,
- 1 zaboj za shranjevanje.

## Priporočamo, da komplet razširite z:

- balinčki,
- podkvami za metanje,
- opremo za softball,
- gumitvistom,
- vrvjo,
- nekaj klini,
- roverčkom,
- papirjem in pisalom za beleženje rezultatov.

# O PROJEKTU TAPOS - TABORNIŠKI POSPEŠEVALNIK

Projekt TAPOS – taborniški pospeševalnik ([www.tapos.taborniki.si](http://www.tapos.taborniki.si)) smo pri Zvezi tabornikov Slovenije izvajali od avgusta 2016 do konca oktobra 2018 v okviru javnega razpisa za spodbujanje aktivnega državljanstva mladih za večjo zaposlenost. Projekt je bil sofinanciran s strani Republike Slovenije in Evropske unije preko Evropskega socialnega sklada. Rezultati projekta so bili:

- več kot 350 udeležencev med 15. in 29. letom,
- 1700+ ur organiziranega programa
- In več kot 48 usposabljanj ter drugih dogodkov,
- razvoj programa PP in potrditev njegove vsebine kot del Programa za mlade v ZTS,
- razvoj priročnika in usposabljanja za coache PP,
- razvoj programa RR, ki se nadaljuje tudi po koncu projekta,
- 32 zaposlitev udeležencev tekom projekta,
- 2 pobudi udeležencev, ki sta prerasli v samostojni podjetji,
- razvoj spletnega orodja Spoznaj se za podporo osebne rasti mladih.

Promocijski komplet iger smo razvili z enim od podjetij, ki je nastalo v okviru projekta – Gozdiček Kayo ([www.kayo.si](http://www.kayo.si)). Ob koncu uspešno izvedenega projekta TAPOS – taborniški pospeševalnik si želimo, da bi vse tabornike še dolgo spominjal na vse njegove pozitivne učinke.

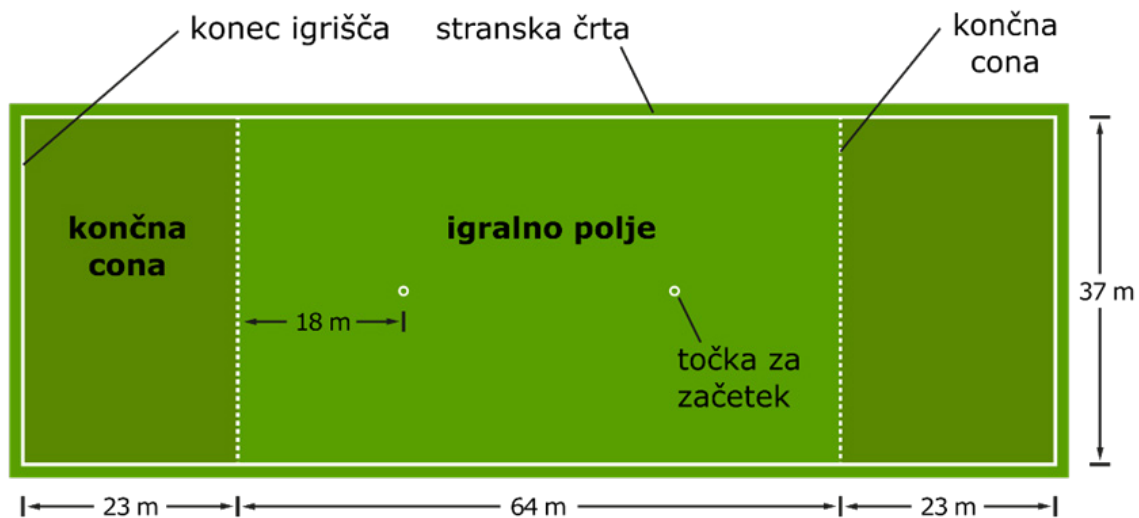


# ULTIMATE

Nekontaktnih, zunanjih iger, primernih za mešane ekipe fantov in deklet, brez veliko posebnih rekvizitov in tudi brez sodnikov, je žal malo. Taborniki sicer poznamo dve igri, ki zadostujeta vsem pogojem – scoutball in roverček, tukaj pa so navodila za tretjo, in sicer ultimate.

## Zanjo potrebujemo:

velik travnik, dober frizbi ter približno 10 tabornikov, željnih zabave in znoja. Na večjem travniku načrtamo pravokotnik (približno 64 x 37 m) z dvema končnima conama (približno 23 x 37 m). Za to je najprimernejši plastičen trak za označevanje in ne vrv. Končni coni lahko dodatno označimo z barvnimi stožci.



Slika 1: Vir: Wikimedia Commons, Gustavb

Ekipa se z uspešnimi podajami približuje **nasprotnikovi končni coni**, pri čemer jim frizbi ne sme pasti na tla. Če igralec ujame frizbi v nasprotnikovi končni coni, dobi ekipa točko. Če frizbi pri podaji pade na tla, ga dobi nasprotna ekipa. Pri tem ni važno, kdo se je frizbija zadnji dotaknil, ampak kdo ga je podajal. Nasprotna ekipa dobi frizbi tudi v primeru, če podaja ni bila izvedena v 10 sekundah ali pa če je frizbi odletel izven igrišča.

Ko igralec frizbi **ujame**, se mora čim prej (v 3 korakih) ustaviti, medtem ko mora v času podaje stati na mestu (lahko se obrača). Igralci v obrambi se napadalcev ne smejo dotikati. Igra nima osebnih napak ali prekrškov, sojenje pa je prepuščeno igralcem samim in temelji na pošteni igri. Ne sme vas skrbeti, če bo vaša igra na začetku malo zmedena.

Pri izvajanju podaj imamo kar nekaj možnosti, na tem mestu omenimo samo dve najpogostejši – **backhand** in **forehand**. Prijem pri backhandu izgleda tako, da postavimo palec na zgornjo stran frizbija, mezinec, prstanec in sredinec pokrčimo ter jih položimo ob njegov notranji rob, kazalec pa na sam rob frizbija (prva slika). Pri forehandu pa frizbi primemo tako, da ga položimo med kazalec in palec, pri čemer je palec na njegovi zgornji strani. Kazalec in sredinec skupaj iztegnjena položimo ob notranji rob frizbija (druga slika). Prstanec in mezinec sta lahko pokrčena ali iztegnjena. Pri tem prijemu je pomembno, da s palcem stisnemo frizbi, saj s tem pridobimo večji nadzor. Posebnost tega prijema je, da mora frizbi v roki viseti navzdol, saj pride med metom do izravnave in posledično do ravnega leta.



Slika 2: Backhand (zgoraj) in forehand (spodaj) Foto: Lovrenc Pavlin

Ta pravila bodo dovolj, da se spoznate z osnovami ultimata, za več informacij o tem športu pa predlagamo diplomsko nalogo Marka Dreva z naslovom *Ultimate, njegove pojavne oblike in značilnosti* (Fakulteta za šport, 2009). Navodila v malo drugačni obliki lahko najdete na [goo.gl/uo25tg](http://goo.gl/uo25tg), celotna pa na [goo.gl/nDcrgk](http://goo.gl/nDcrgk).

Prispevek je bil originalno objavljen v reviji Tabor, v številki marec 2016 (letnik LXI).

# FRIZBI GOLF

Čeprav se frizbi golf igra s posebej za ta šport prirejenimi diski, bo tudi frizbi v našem kompletu dovolj dober približek. Namesto posebnih košev (glej fotografijo) lahko uporabite kaj drugega. Označite začetek in na razdalji nekje 25–30 m daleč postavite cilj. Na poti so lahko različne ovire, na primer drevesa, potok, hiša, šotori ... Cilj igre je, da igralec v čim manj metih spravi disk v koš. Na taborjenju lahko okoli tabora postavite celo progo z več začetnimi in končnimi točkami.



Slika 3: Vir: Wikimedia Commons, Nyenyec

## IDEJI ZA IGRE Z ŽOGICAMI

### Bunkabrc

Bunkabrc je igra, v kateri se igralci trudijo, da žogica ob podajanju ne bi padla na tla. Če se počutite izjemno tekmovalni, lahko začrtate igrišče v približni velikosti tistega za badminton (5,2 m široko in 12 m dolgo igrišče, ki ima na sredini mrežo na višini 1,55 cm).

### Žongliranje

Vsaj nekdo na taboru zna žonglirati s tremi žogicami in lahko nauči tudi ostale.

# KANJAM

Za igro KanJam boste morali poiskati dve enaki, večji vedri, premera približno 63,5 cm in višine 46 cm. Vedri naj bi na sprednji strani imeli tudi režo širine 7–10 cm. Zadnja potreščina pa je frizbi, ki je že del tega promocijskega kompleta.

Vedri postavimo 15 metrov narazen. Igra se igra v parih, kjer en član para v posameznem metu frizbi meče, drugi pa ga odbija. Na začetku igre se z metom frizbija (namesto meta kovanca) določi, kdo bo igro začel, pri tem pa ima prednost tisti, ki meče zadnji, čemur pravimo »kladivo« (The Hammer).

Igralca, ki tvorita par, stojita na nasprotnih straneh igrišča. Para se izmenjujeta v metanju diska, pri čemer v eni izmenjavi oba igralca v paru mečeta frizbi enkrat. Igra se do točnega rezultata 21 točk. Dotikanje veder je med igro prepovedano. Igralec, ki frizbi odbija, se lahko premika kjerkoli, tudi pred vedrom.

Zmaga tisti par, ki v manj izmenjavah doseže 21 točk. V primeru, da oba para igro zaključita z enakim številom izmenjav, se igrajo podaljški. To pomeni, da če 21 točk najprej doseže par, ki je začel igro, ima par s kladivom še zadnjo menjavo za tem, s čimer lahko igro izenači ali zmaga z metom za takojšnjo zmago. Ob koncu igre ima poražen par možnost izbire, ali bo v naslednji igri igral kladivo ali ne.



Slika 4: Uradna navodila v angleščini so na strani [www.kanjam.com/wp-content/uploads/2015/01/KanJamOriginal\\_Instructions.pdf](http://www.kanjam.com/wp-content/uploads/2015/01/KanJamOriginal_Instructions.pdf).



Slika 5: Video z navodili se nahaja na [youtu.be/6aSP4NsFOYM](https://youtu.be/6aSP4NsFOYM).

## Točkovanje

Frizbi:

- se po odboju dotakne vedra – **1 točka**,
- se dotakne vedra brez odboja – **2 točki**,
- po odboju pade v vedro – **3 točke**,
- brez odboja pade v vedro – **takojšnja zmaga**.

V primeru, da par z metom preseže 21 točk, se točke zadnjega meta odštejejo od rezultata, ki sta ga imela pred zadnjim metom. Primer: Par ima 20 točk, pri zadnjem metu pa doseže dotik brez odboja, torej 2 točki. Njun nov rezultat je 18 točk.

Podaljški se igrajo tako, da ima vsak par po en met (ne izmenjave). Pri tem zmaga par, ki v posameznem metu prvi doseže več točk.

Perfektna igra v KanJamu je, ko par doseže 21 točk z zgolj sedmimi meti za 3 točke.

## Pravilno odbijanje

Pri odbijanju frizbija je podobno kot pri odbojki. Vsi odboji, zabijanje, preusmerjanje in udarci so dovoljeni, tudi udarec, s katerim frizbi zavrtiš navzgor. Frizbi je prepovedano prijeti, ga ustaviti ali odbiti dvakrat, lahko pa ga odbiješ z obema rokama ali katerim koli drugim delom telesa.



Slika 6: Vir: Wikimedia Commons, Chris Waits

# MÖLKKY

Igro lahko igrata najmanj dva igralca, zabavneje pa je igrati v ekipah. Pred pričetkom igre lesene količke postavimo tako, kot prikazuje slika desno.

Začetno polje je od količkov oddaljeno 3–4 metre (ali 3–4 velike korake). Igramo tako, da z lesenim količkom brez številke zbijamo količke s številkami. Če prevržemo le en količek s številko, npr. številko 6, dobimo 6 točk. V kolikor pa podremo več količkov hkrati, dobimo toliko točk, kolikor količkov je padlo (ne glede na številke na njih). Štejemo le tiste količke, ki jih podremo (tisti, ki se naslanjajo na druge količke ali na količek, s katerim podiramo, so neveljavni).



Slika 7: Mölkky Foto: Kaja Dragšič

# KUBB

Kubb je preprosta igra, ki je okoli leta 1990 postala zelo priljubljena v Skandinaviji. Igra naj bi izhajala že iz vikinških časov, zato ji nekateri pravijo tudi vikinški šah.

## Igro sestavlja:

- 10 kubbov (»kmetov«) oz. pravokotnih lesenih blokov,
- 1 »kralj«, na vrhu okrašen s krono,
- 6 okroglih palic za metanje,
- 4 leseni količki, s katerimi označimo igralno polje (v našem kompletu jih ni, ker verjamemo, da vam nekje na dosegu roke ležijo 4 klini).

## Postavitev igralnega polja

Igralno polje je veliko 5 x 8 metrov in se ga označi z lesenimi količki. Na vsako stran polja postavimo v (kolikor se da) enakomernih razmikih pet kmetov, na sredino polja postavimo kralja. Igralno polje je tako pripravljeno za pričetek igre.

## Uradna pravila igre

Kubb je igra, namenjena tekmovanju med dvema ekipama. Ekipa lahko vsebuje 1–6 članov. Določanje, na kateri strani igralnega polja bo katera ekipa in katera bo začela z igro, je lahko prepuščeno dogovoru, lahko pa tudi člana obeh ekip vsak z enega konca osnovne linije vržeta metalni palici proti kralju. Ekipa tistega, ki je vrgel palico bližje kralju, ne da bi ga podrl, izbere stran in začne igro.

Palico, s katero podiramo kmete, se lahko vrže le tako, da jo držimo v roki vzporedno s telesom in jo vržemo pod roko navzgor. Ostali načini metanja (nad roko, vodoravno, vstran) niso dovoljeni. Cilj igre je podreti vse kmete in na koncu še kralja.

Ekipa A, ki začne igro, se postavi na svojo osnovno štartno linijo in poskuša podreti kmete, ki stojijo na osnovni liniji nasprotne ekipe B. Če jim ni uspelo podreti nobenega kmeta, je na vrsti ekipa B. Če je ekipa A podrla kakšnega kmeta, potem mora nasprotna ekipa B pobrati podrte kmete in jih s svoje osnovne linije vreči v polje ekipe A.

Osnovna ideja je vreči kmete čim bližje lastni polovici, da bi jih lažje podrli, ne sme pa se podreti kralja, saj bi tako izgubili igro. Če se kmeti, ki jih ekipa meče na nasprotnikovo polovico, dotaknejo ali odbijejo, jih lahko postavimo skupaj in si tako olajšamo igro. Če ekipa B vrže kmeta izven igralne polovice ekipe A, se ga pobere in vrže še enkrat. V kolikor kmet že drugič zaporedoma pristane izven igralne polovice ekipe A, ga lahko ekipa A postavi kamorkoli želi (kazenski kmet). Če ga postavijo h kralju, mora biti vmes vsaj za eno dolžino kmeta prostora.

Kmete, ki sedaj ležijo na polovici polja ekipe A, postavimo in ekipa B poskuša zmagati. Najprej morajo podreti vse kmete, ki so jih prej zmetali čez svojo polovico, nato kmete, ki stojijo na osnovni liniji ekipe A, in nato kralja. Če pri metanju po nesreči podrejo kmeta, ki stoji na osnovni črti ekipe A, preden so podrli vse kmete, ki so jih prej zmetali čez svojo polovico, se kmeta enostavno postavi nazaj, kjer je bil.

Če ekipi B ni uspelo podreti vseh kmetov in kralja ter tako zmagati, je spet na vrsti ekipa A, ki pobere vse kmete, ki so padli, in jih s svoje osnovne linije zmeče v nasprotnikovo polovico. Spet morajo podreti najprej kmete, ki so jih zmetali, in šele nato kmete na osnovni liniji ekipe B ter nato kralja.

V kolikor ekipi A ni uspelo zmagati, je na vrsti ekipa B.

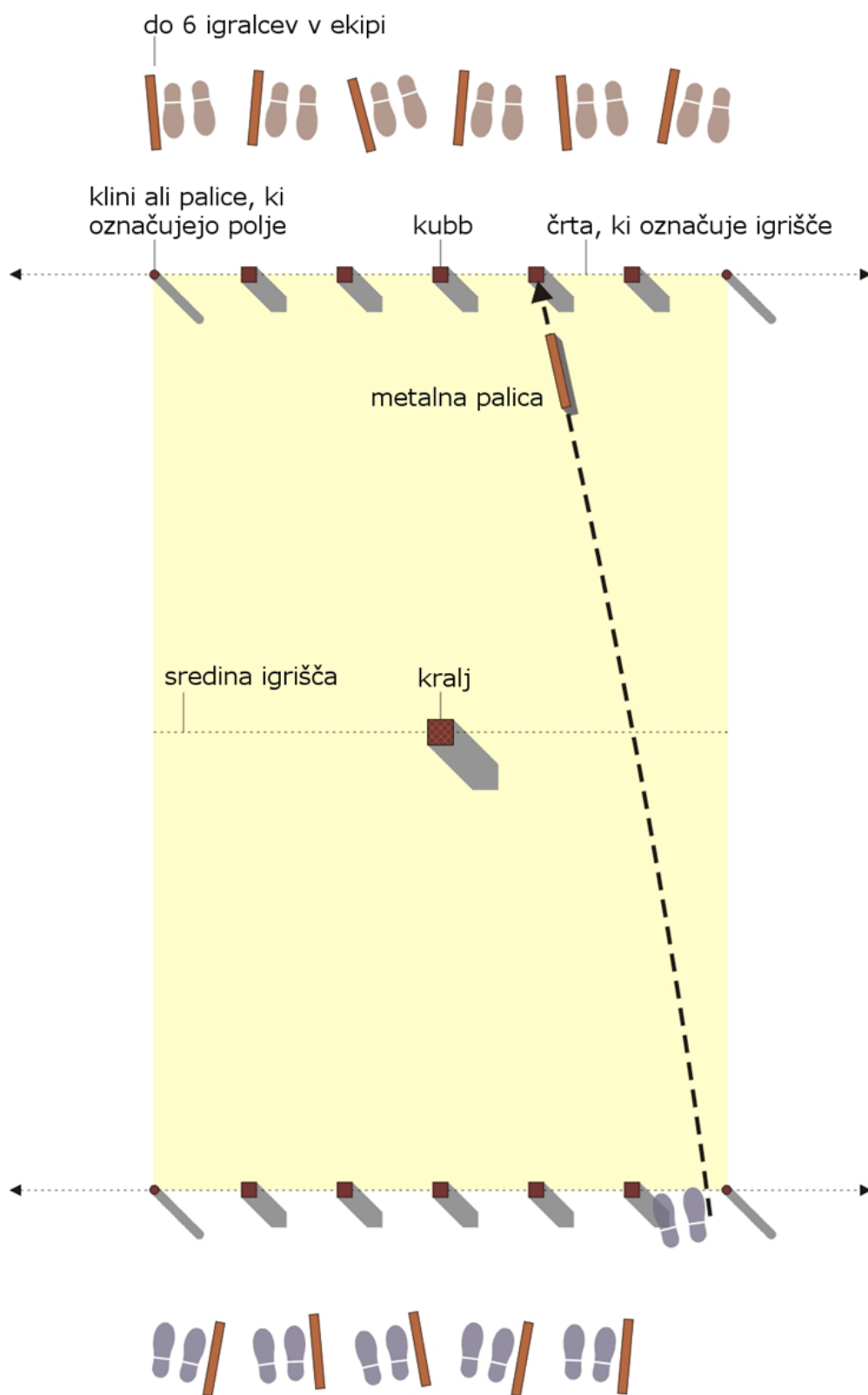
Če ekipa A ni uspela podreti vseh kmetov, ki so jih zmetali na nasprotnikovo polovico, sme ekipa B ciljati kmete z nove linije, in sicer je to linija v njihovem polju, na kateri stoji kmet, ki ga nasprotna ekipa ni uspela podreti.

Vendar pozor: kmete mečemo vedno z osnovne linije in ne z nove linije, prav tako moramo z osnovne linije ciljati kralja šele na koncu. Se pravi, kmete, ki jih je nasprotnik podrl, zmečemo na polovico nasprotnikove ekipe s svoje osnovne linije, nato pa se pomaknemo na novo linijo in jih od tam ciljamo.

Ekipa, ki prva podre vse kmete in nato še kralja, zmagata.

Pomembno: Kralj ob prvem metu ekipe še ne more biti napaden. Če ekipa v prvi rundi podre vseh 5 kmetov, ne sme ciljati in podreti kralja, drugače izgubi.

Malce bolj grafična pravila v angleščini najdete na [goo.gl/d5jQd1](https://goo.gl/d5jQd1).



Slika 8: Igrišče za Kubb Slika:Wikimedia Commons, Sansculotte

# JENGA

Jengo igramo s 54 lesenimi bloki. Vsak blok je trikrat toliko dolg kot širok in malenkost manjši po višini kot po širini. Bloke zlagamo v obliki stolpa. Vsako nadstropje je postavljeno pravokotno na prejšnje in ga gradijo trije bloki, ki so po svoji dolgi strani ci položeni eden ob drugem. Stolp ima torej 18 nadstropij.

Ko je stolp postavljen, začne igro tisti, ki ga je postavil. V posamezni potezi odvzamemo posamezen blok iz kateregakoli nadstropja (razen vrhnjega) in ga postavimo na vrhnje nadstropje. V novo nadstropje preidemo šele, ko je dokončano nadstropje, ki se ga trenutno gradi. Pri tem se smemo blokov in stolpa dotikati samo z eno roko, lahko pa izmenično uporabljamo obe roki. Pred izbiro posameznega bloka smemo preizkusiti več blokov, dokler ne najdemo ustreznega, ki ga bomo lahko odstranili, ne da bi se stolp porušil. Če presodimo, da se bo stolp sicer podrl, lahko vsak premaknjen blok pustimo, kakor je postavljen, in si izberemo drugega. Poteza se konča, ko se stolpa dotakne naslednji igralec, vendar pa lahko ta 10 sekund po zadnji prestavitvi bloka počaka, da se prepriča, da se stolp ne bo podrl.



Slika 9: Jenga Foto: Wikimedia Commons, Guma89

Igra se konča, ko se stolp podre: ko s stolpa pade katerikoli kos, razen kosa, ki ga je igralec izbral, da ga bo prestavil. Igro izgubi tisti, ki se mu stolp podre (tisti, ki je na potezi, ko stolp pade). Zmagovalec je igralec, ki je bil na potezi pred njim.

# MANCALA

Mancala je primerna za dva igralca, starejša od 7 let. Je ena najstarejših iger, ki pozna zelo veliko variacij po celem svetu. V Afriki lahko v tleh še vedno najdete jamice, ki so jih izkopali, da so lahko igrali to igro.

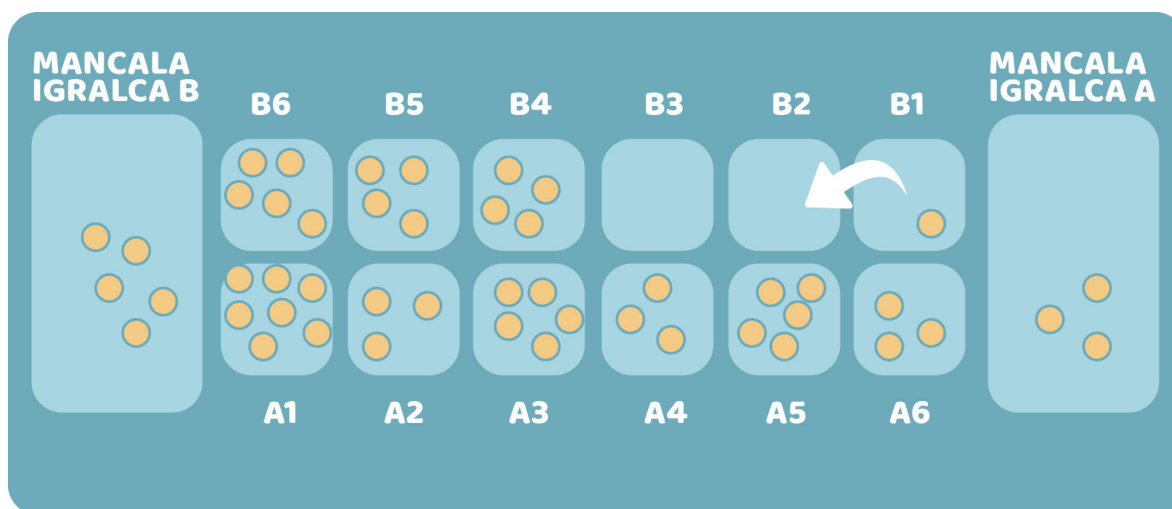
## Priprava na igro:

Igralno polje za mancalo je sestavljeno iz 12 polj, jamic, 6 v vrsti na vsaki strani in dveh večjih jamic na koncu, mancal. Za igro potrebujemo še 48 kamenčkov, fižolčkov, frnikul ali česa podobnega, ki nam bodo služili za igralne figure. Po 4 kamenčke damo v vsako od jamic, da je igra pripravljena za začetek.

- Igra se začne tako, da prvi igralec izbere eno od jamic in iz nje vzame vse kamenčke.
- V smeri proti urinemu kazalcu odlagamo kamenčke po enega v vsako naslednjo jamico (tudi nasprotnikovo).
- Če je na poti odlaganja tudi nasprotnikova jamica, kamenček odložimo tudi tja. Nasprotnikovo mancalo izpustimo.
- Če zadnji kamenček odložimo v svojo mancalo, smo ponovno na vrsti.
- Če zadnji kamenček odložimo v svojo prazno jamico, pobereмо svoj kamenček in še vse v nasprotnikovi jamici, ki ji je nasproti. Nismo ponovno na vrsti (glej primer).
- V mancalo vedno odložimo vse pobrane kamenčke.
- Igra se zaključi, ko v nobeni od šestih jamic na eni strani ni več kamenčkov.
- Igralec, ki še ima kamenčke v jamicah, jih sedaj pobere.
- Igralca preštejeta vse pobrane kamenčke v svojih mancalah. Zmagovalec je tisti, ki jih je pobral več.

## Primer

Na sliki bo sedaj na vrsti igralec B. Izbral je jamico B1, kjer ima en kamenček in ga bo v tej potezi odložil v naslednjo jamico, B2. Ker bo zadnji kamenček odložil v svojo prazno jamico, ga bo pobral in odložil v svojo mancalo, prav tako pa bo pobral in v svojo mancalo odložil vseh 5 kamenčkov igralca A iz jamice A5 (torej jamice nasproti B2).

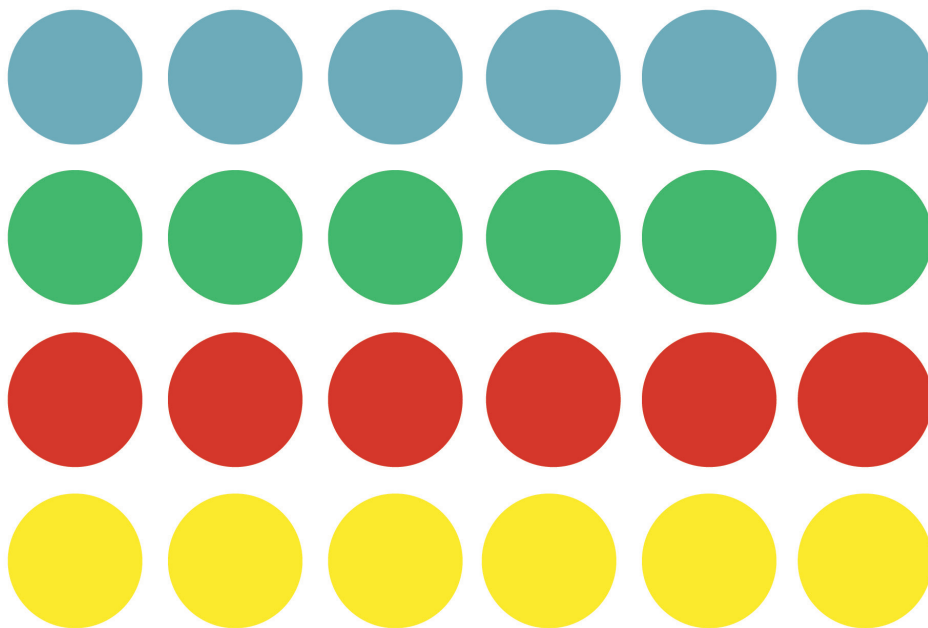


Slika 10: primer igranja Mancala

Ko se igre naveličate, lahko preizkusite še variaciji, kjer igro začnete s petimi oz. šestimi kamenčki v vsaki od jamic. Igra s šestimi kamenčki ima kombinatorično izredno veliko možnosti in se zelo približa popolni igri (igralec, ki začne, zaradi tega nima prednosti).

# TWISTER

Twister je igra za 2–4 igralce. Na tla narišemo 6 krogov v štirih barvah, premera 20 cm, med njimi pa 10 cm presledka. Igro igramo bos. Da vaš telefon ne bo samo igrača, ga bomo v tej igri uporabili kot orodje. Naložite si brezplačno aplikacijo Twister Spinner ali katero podobno. Aplikacija ob dotiku ali na časovni interval sama določi, kdo mora prestaviti kateri del telesa na krog določene barve. Če se boste Twister igrali večkrat, si lahko polje narišete tudi na veliko rjuho, ki jo pobarvate z barvami za tekstil.



Slika 11: igralno polje v igri Twister

## Osnovna pravila

Naključno izberemo barvo in eno od okončin s pomočjo vrtečega kazalca ali aplikacije. Vsi igralci morajo nato to potezo izvršiti tako, da izbrano okončino položijo na prazen krog izbrane barve. Če ima igralec že izbrano okončino na krogu izbrane barve, jo mora premakniti na drug krog enake barve. Kdor prvi pade po tleh (tudi stik komolca ali kolena s tlemi velja), je izpadel iz igre.

## Variacija z imeni

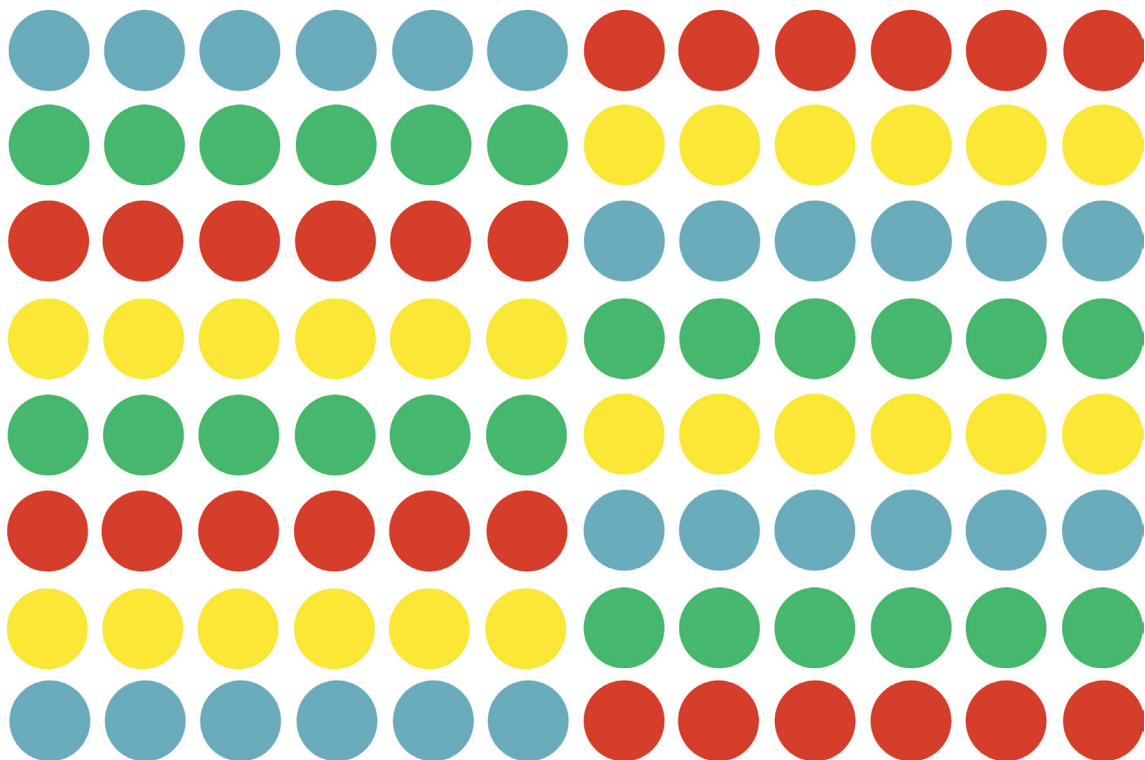
Vsaka poteza je lahko specifična samo za enega od igralcev.

## Variacija za 4 igralce

Naredite ekipe po parih. Vsak par ima možnost, da ima dve roki ali dve nogi na istem krogu. Takoj, ko se katerikoli od igralcev dotakne tal, nasprotna ekipa zmagaja.

## Variacija z večjim igriščem

Narišete lahko tudi igrišče, ki je večje od osnovnega, da lahko igra Twister še več igralcev.



Slika 12: variacija večjega igralnega polja v igri Twister

Slika 13: QR koda vodi do aplikacije Twister Spinner. Če si za privzeti jezik na telefonu nastavite angleščino, vam aplikacija s predvajanjem zvoka pove naslednjo potezo.





