



DUM DUM DUM[®]

IGRA KOJA RAZMRDAVA PRSTE I VIJUGE!

UPUTSTVO ZA IGRU

DUM DUM DUM®



SADRŽAJ IGRE

- Čvrsta kartonska kutija (podloga za igru)
- Dve table sa četiri različite igre
- Seta tokena (figurica) – 9 kom
- Grafomotiričke kocke – set 2 kom
- Plastični ram (martinela)

Autor igre: Uroš Petrović (www.urospetrovic.com).

Ilustrator: Aleksa Gajić

CILJ IGRE

Igra je napravljena sa ciljem da pomogne i podstakne razvoj fine motorike kod dece.

Posebna pažnja i naglasak dati su na razvoj veštine **SVIH PRSTIJU obe ruke** što je naročito važno u današnje vreme kada deca usled upotrebe mobilnih telefona i tableta veoma malo koriste i pomeraju sve prste.

Fina motorika je jedna od osnovnih funkcija tela i predstavlja sposobnost da se prave precizni sitni pokreti rukom uz zadržavanje dobre koordinacije između prstiju i oka. Usko je povezana sa razvojem govora kao i mnogim drugim sposobnostima kao što su: pisanje (grafomotorika), koordinacija oko-ruka itd.

Pored spretnosti, igra zahteva i logičko promišljanje poteza. Prikladna je za decu već od četvrtne godine a mogu je igrati igrači različitih uzrasta, znanja i sposobnosti. Kao društvena igra, doprinosi socijalizaciji dece, razvoju takmičarskog duha i odlična je zabava za celu porodicu.

PRAVILA IGRE

OPŠTA PRAVILA - OZNAKE NA KOCKICAMA



LR kockica određuje ruku. L je oznaka za LEVU ruku, R za desnu ruku. Šanse su postavljene 50% za levu i 50 % za desnu ruku.

L – leva ruka

R – desna ruka



Numerička kockica određuje prst na ruci.

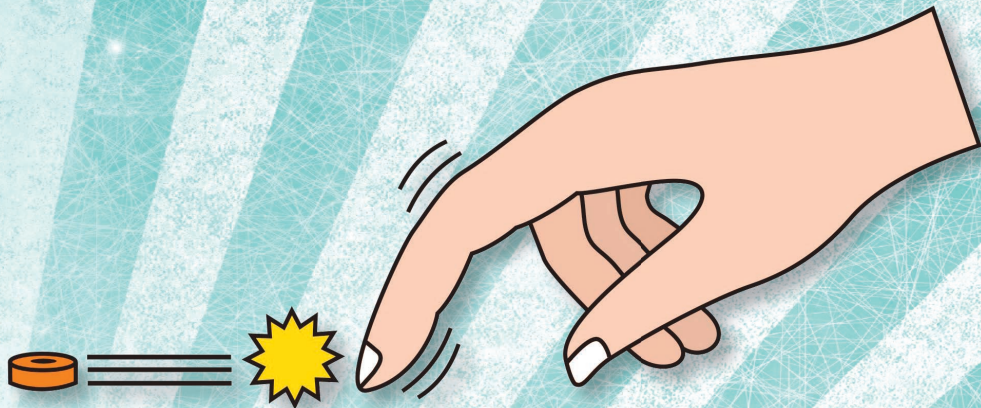
- 1 – pikanje kažiprstom
- 2 – pikanje srednjim prstom
- 3 – pikanje domalim prstom
- 4 – pikanje malim prstom



Šanse su postavljene tako da 33,33 % bacanja određuje kažiprst, 33,33 % određuje srednji prst, dok će domali prst biti određen u 16,66 %, kao i mali prst biti u istom procentu, 16,66 %.

Uvek se bacaju obe priložene kockice. Kombinacija kockice određuje kojim prstom će se izvoditi sledeći potez.

Primer: Kada kockice pokažu 3 i L, znači da se sledeći potez mora odigrati domalim prstom leve ruke. Potez znači pikanje, kao na slici ispod.



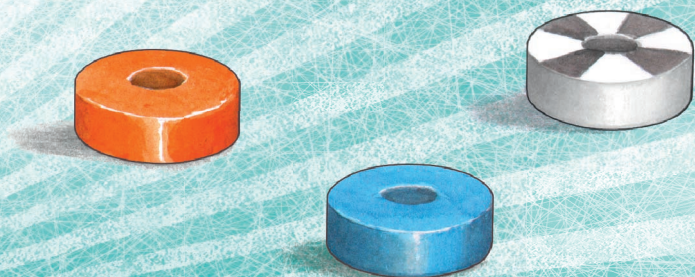
OPŠTA PRAVILA – ODREĐIVANJE IGRAČA NA POTEZU

U prvoj partiji prvi potez izvodi igrač koji prvi baci kockicu i dobije simbol kažiprsta. Ako oba igrača dobiju simbol kažiprsta, bacanje za prvi potez se nastavlja. Svaku sledeću partiju počinje igrač koji je izgubio prethodnu (ovo pravilo važi za sve četiri igre).

OPŠTA PRAVILA – TOKENI

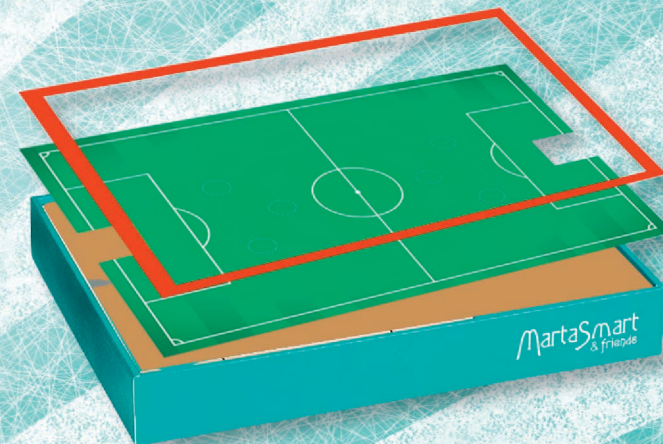
Jednobojni tokeni predstavljaju igrače u igrama fudbal i košarka tj. leteće tanjire u igri Svemirski karambol.

Šareni tokeni su loptice.



OPŠTA PRAVILA – POSTAVLJANJE ELEMENATA

Izvaditi sve elemente iz kutije. Nakon izbora igre, tablu postaviti u dno kutije pa preko nje postaviti martinelu (plastični ram). Postaviti figurice prema zadatim pravilima i igra može da počne!



PRAVILA POJEDINAČNIH IGARA

1. FUDBAL

Igrač baca dve kockice, i pika dva puta prstom koji su odredile kockice.

Prvi put pika direktno loptu, ali tim potezom ne sme postići gol. **Drugi put pika fudbalera**, kojim pokušava da loptu pošalje u gol;

Posle gola, na potezu je uvek igrač koji je primio gol;

Ako fudbaler izleti sa terena, izbacii drugog fudbalera sa terena, ili upadne u rupu gola, ostaje do prvog sledećeg gola van terena;

Igrač fudbalerom ne sme direktno pogoditi suparničkog fudbalera. U suprotnom se izvodi penal za protivnika, sa označenog mesta.

Ukoliko lopta završi van terena, vraća se na sredinu i na potezu je igrač koji nije izbacio loptu;

Igra se do 3, što znači da pobeđuje igrač koji postigne treći gol;



2. KOŠARKA

2.1. BASKET JEDAN NA JEDAN

Igrač baca dve kockice, i pika dva puta prstom koji su odredile kockice.

Prvi put pika direktno loptu, ali tim potezom ne sme postići koš. Drugi put pika košarkaša, kojim pokušava da loptu pošalje u koš;

Igrač ne sme igračem pogoditi direktno igrača, a u t slučaju da se to dogodi, protivnik ima slobodno bacanje;

Pobeđuje igrač koji prvi stigne do postigne sedam koševa;

2.2. TAKMIČENJE U TROJKAMA

Igrač na potezu postavlja sedam tokena unutar belih krugova na jednoj strani terena, potom baca kockicu da bi dobio zadati prst za takmičenje u trojkama;

Pika ih zadatim prstom direktno u bliži koš, i to mora piknuti svih sedam za minut, a za to vreme drugi igrač sklanja promašene tokene;

Pobeđuje igrač koji ubaci više "trojki";

3) BILIJAR

3b) Kugle se postavljaju u označeni trougaoni raspored, kugla za gađanje na belu tačku;

3c) Pika se uvek crno-belom kuglom, i to prstom koji je odredila kocka.

3d) Igrač koji ubaci svoj token u rupu ponovo je na potezu, inače se potezi igraju naizmenično;

3e) U slučaju da igrač ubaci u rupu crno-beli token, gubi potez a protivnik pika novi crno-beli token sa početne pozicije;

3f) Pobeđuje igrač čiji svi tokeni prvi završe u rupama.

4) SVEMIRSKI KARAMBOL

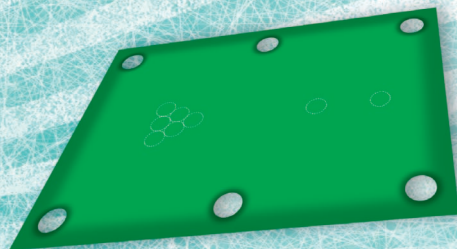
4a) Svaki igrač počinje partiju sa tri leteća tanjira, svoja svemirska broda. Oni se postavljaju na označena mesta;

4b) Čitavu partiju igrači igraju naizmenično, po jedan potez; Kockice za zadavanje prsta za pikanje se bacaju pre svakog poteza;

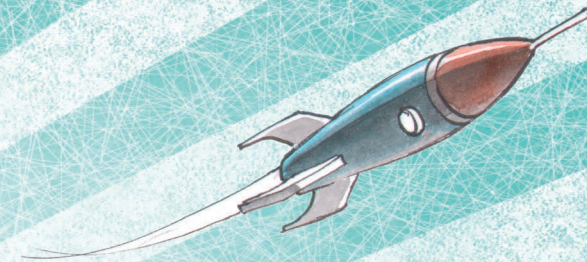
4c) Cilj je pogoditi suparnički svemirski rod i uterati ga u neku od crnih rupa;

4d) U slučaju da neki brod završi van table, potapa se u crnu rupu jedan brod igrača koji je izazvao izletanje. Svemirski brod igrača koji nije izazvao izletanje vraća se na sredinu table;

4e) Gubi igrač čiji svi svemirski brodovi završe u crnim rupama;



SPREMITSE SE, POLEĆEMO U NOVU AVANTURU!



Grafomotoricke kocke i A4 martinela su predmeti posebno zaštićenog autorskog prava i zavedeni su u Zavodu za intelektualnu svojinu u Beogradu pod brojevima A0151/2018 i A0175/2018.

Od istog autora

Martina zagonetna kutija – set od tri igre



Zagonetne domine – društvena igra za razvoj logičke inteligencije



2009 Pino is a registered trade mark of JAMAX M d.o.o., Serbia

Info: +381 32 374 777 email: office@jamaxm.rs

www.pino-toys.rs

www.martasmart.com