



IZGUBILA SE JE OVČKA

Gotovo poznaš Jezusovo pripoved o izgubljeni ovci, ki jo je pastir šel iskat in je ni nehal iskati, dokler je ni našel. Ob tej igri lahko pomagaš ovčki, da čim hitreje pride nazaj v stajo.

Kako?

Najprej pripraviš igralno površino: na tršo podlago zarišeš start in cilj, povežeš pa ju z igralnimi polji (npr. samolepilne nalepke, listki iz navadnega papirja, ki se prilepijo na podlago). Pot naj bo primerno dolga, vsaj 25 polj. Igralna polja so treh vrst: a) prazna, b) polja z ovčko, c) polja z ograjo. Za poperitev lahko dodaš še rdeča polja ali pa polja s številkami: +1, +2 ali -1, -2 ...

