

# 1. Igra Čebelarski turnir

Preživite čas s svojimi otroki kot čebelar in pridelajte kar največ medu. Pri tem pa utrjujete seštevanje in odštevanje iz prvih razredov osnovne šole z igro, ki je zelo podobna eni najpreprostejših iger s kartami, vojni. Otrokom pri veselju do igre pomaga zgodba na ozadju naslednje karte. Navodila za začetno igro so na ozadjih 3-10. Ko jo obvladate, jo lahko popestrite z zahtevnejšimi elementi na ozadjih 11-25. Ozadja 26-42 prinašajo zanimivosti iz življenja čebel, ozadja 43-56 pa vabijo k razmisleku o učenju z zanosom, vzgojnih odnosih in kako igra Čebelarski turnir obe temi združi pri utrjevanju računanja.

2. **Zgodba igre.** Čebelarji so se zbrali na turnirju. Igralci kot vodje ekip izbirajo svoje sodelavce – karte, na katerih so narisane čebele in druge figure – v roje, ki med nabirajo. Cilj igre je pridobiti čim več medu, torej zbrati karte s čim višjo vsoto števil. Med igro lahko igralci združijo karte, na koncu zmaga ekipa, ki ima največ medu, torej največjo vsoto števil na kartah.

Zgodba je otrokom pomembna, ker abstraktnemu računanju, ki postane igra, doda smisel. V nadaljevanju so navodila izpisana s **kreplekim poševnim** tiskom, pojasnila, ki pomagajo pri razumevanju zgodbe in navodil, pa v navadnem tisku.

## 3. Pravila začetne igre.

**Vsak igralec dobi eno karto čebelar s številko +100. Preostale karte se pomešajo, vsak igralec dobi še osem naključnih kart.**

**Karte, ki ne pripadajo nobenemu igralcu, položite na ločen kup, da njihov lik ni viden.**

Te karte poimenujemo **gledalke**, saj turnir na začetku le opazujejo.

Karte imajo številke na sprednji strani, kjer je lik: te predstavljajo količino medu, ki jo karta prinese roju. Številke na zadnji strani so namenjene utrjevanju vrstnega reda števil pri otrocih. Za igro niso pomembne.

**4. Igralci svoje karte uredijo naraščajoče po številkah in položijo predse na mizo tako, da vsi vidijo številke vseh njihovih kart.**

**Igro začne najstarejši igralec ali igralec, ki igro pozna, preostali mu sledijo v smeri urinega kazalca. Predse postavi eno ali dve karti. Če postavi dve, številki na njih glasno sešteje, npr. »Ena in dve je tri.«** Ti karti sta roj, ki izleti iz panja in nabira med. V opisanem primeru je roj iz dveh kart nabral tri kozarce medu.

**5. Ko so vsi igralci predse položili vsak svoj roj, je konec izleta rojev. Igralec, katerega roj je nabral največ medu, pobere vse karte, ki so sodelovale pri izletu, in jih položi k sebi na kup, tako da se njihovi liki ne vidijo.** Te karte počivajo, dokler ne pride do obrata (ozadje št. 12). **Če je več rojev nabralo enako količino medu, se izlet spremeni v pašo, kot je opisano na ozadju št. 8. Če je zmagovalec zajel karto čebelar drugega igralca, igralca združita karte, kot je opisano na ozadju št. 9.**

6. **Igralec, ki je zmagal v zadnjem izletu, začne s postavljanjem roja v naslednjem izletu, preostali sledijo v smeri urinega kazalca.** Med igro so liki in predvsem številke vseh kart, ki čakajo na *izlet*, ves čas vidne vsem sodelujočim igralcem. Edine karte, katerih številka – *količina medu* ni vidna, so *gledalke* in karte, ki počivajo po *izletu*. Te kažejo svoje ozadje z navodilom. Številka ozadja za igro ni pomembna, ampak pomaga otrokom razvijati sposobnost razvrščanja in primerjanja velikosti kart: predlagamo, da karte otrok, ko bo dovolj star, po vsaki igri razvrsti po številkah.

7. **Če igralec, ki je na vrsti, da postavi roj za izlet, nima dveh kart, ki ne počivata, lahko (ni pa nujno) vzame še eno karto izmed gledalk. Nova karta lahko nemudoma sodeluje v roju, ali pa počaka na kasnejši izlet.** Številka – *količina medu gledalke* pred *vpoklicem* ni vidna, **po vpoklicu pa se takoj pokaže vsem igralcem.**

8. **Paša se zgodi, kadar zmagovalca izleta ni mogoče določiti,** ker ima več *rojev* enako največjo *količino medu*. Igralci teh *rojev* so kandidati za zmago na *paši*, ostali pa čakajo, da se paša konča z enim samim rojem, ki ima največjo *količino medu*. **Kandidati zaporedoma ponavljajo izlete, dokler ne ostane en sam igralec – zmagovalec.** Zaporedje, v katerem igralci predstavljajo svoje *roje*, se med *izleti paše* ne spremeni: zmeraj najprej začne kandidat, ki je med kandidati prvi začel tudi v prejšnjem *izletu paše*. **Vse karte, ki so sodelovale v izletih paše, pobere igralec, ki je končni zmagovalec, in gredo na počitek.**

9. **Združitev** kart in ekip se zgodi, kadar med *izletom roj* enega igralca premaga *roj* drugega igralca, v katerem je karta *čebelar*. **V takem primeru se po koncu izleta oz. paše združijo vse karte obeh igralcev; karte, ki čakajo na izlet, se uredijo skupaj, karte, ki počivajo, nadaljujejo počitek na skupnem kupu. Igralec, ki je zajel čebelarja drugega igralca, nadaljuje igro kot vodilni igralec ekipe. Igralec, katerega čebelar je bil zajet, mu kot svetovalec pomaga z računanjem in nasveti.** Vodilni igralec je dolžan poslušati nasvet svojega svetovalca, ni pa ga dolžan upoštevati.

10. **Igre je konec, ko eden od igralcev zajame karte čebelar vseh drugih igralcev, ko eden od igralcev porabi vse svoje karte in vse njegove karte počivajo ali ko zmanjka kart gledalk. Takrat vsak igralec prešteje, koliko medu je nabral z vsemi svojimi kartami in ta rezultat določi zmagovalnega igralca oz. ekipo.** Verjetno ste opazili, da se čebelarški turnir od igre »vojna« razlikuje le po likih na kartah, po tem, da lahko hkrati postavite več kart, katerih moč se sešteje, po tem, da vidimo vse karte (to otroke spodbudi, da računajo tudi s kartami nasprotnikov, ne le s svojimi), in po posebni vlogi karte čebelar.

## 11. Dodatna pojasnila in zahtevnejša pravila.

Dodatna pojasnila pomagajo pri osmišljanju računanja skozi zgodbo čebelarjenja s kartami, pravila pa lahko uporabite za popestritev igre in poglobljanje učenja računanja.

**Delitev medu.** Če igralci sodelujejo v vrsti turnirjev in spremljajo rezultat več iger, ter je v končni ekipi več igralcev (zaradi zajetja čebelarjev), vodilni igralec te ekipe odloči, kako se nabrani med ekipe porazdeli med igralce. To spodbuja sodelovanje in razmislek o razdelitvi

skupnih rezultatov igre: kako bo vodilni igralec ekipe delil, da bodo želeli drugi sodelovati z njim?

12. Ko so edine karte kakega igralca tiste, ki *počivajo*, pride do **obrata: igralec, ki je na vrsti za sestavljanje roja, je vse svoje karte porabil za roj in nima nobene, ki bi na izlet čakala**. V začetni igri *obrat* pomeni konec igre, kar običajno predstavlja najkrajši čas igranja. **Lahko pa po obratu igralci igro nadaljujejo: igralec svoje karte na počitku obrne, uredi kot ob začetku igre in naslednji izlet nadaljuje z njimi**. Karte, ki so bile na počitku, ne sodelujejo v *roju* skupaj s kartami, ki niso *počivale*.

13. **Iztek** je drug možen konec igre. V tem primeru se igralci ob začetku igre dogovorijo za čas, ki ga bodo posvetili igri. Ko igro začnejo, nastavijo časovnik (npr. na pametnem telefonu staršev), ki zazvoni po dogovorjenem času. *Izlet* ali *paša*, ki poteka, ko zazvoni časovnik, sta zadnja v turnirju; ko se zaključita, se igra konča. **Iztek** je običajen konec zahtevnejše igre; **če se igralci ne odločijo drugače, se igra izteče po 30 minutah igranja**.

14. Do **polnega sodelovanja** pride, ko je zadnja karta *gledalka* vključena v igro (prim. navodila št. 20). Igralci se lahko ob začetku igre odločijo, da igrajo do *polnega sodelovanja*. V tem primeru zadnji izlet ali pašo določi trenutek, **ko je vpoklicana zadnja karta gledalka. Izlet oz. paša se dokončata in igra se konča**.

15. Do **usklajenosti** pride, ko se vsi igralci združijo v eno skupino. To pomeni, da je en igralec zajel *čebelarje* vseh preostalih igralcev in jih pridružil svoji skupini, zato ni več nobenega igralca, ki bi tekmoval z njim. Ob začetku igre se igralci lahko odločijo, da bodo igrali, dokler ne pride do *usklajenosti*.

16. Opozoriti velja, da to lahko zelo dolgo traja, in da je ob nekih porazdelitvah kart teoretično mogoče, da do *usklajenosti* ne pride nikoli. Zato lahko, kadar se igra do *usklajenosti*, **katerikoli igralec predlaga konec turnirja. Po takem predlogu se igra konča, ko poteče še toliko izletov, kot je v trenutku sklica sodelujočih igralcev**, pri čemer *paša* šteje kot en *izlet*. *Usklajenost* ima prednost pred drugimi dokončanji turnirja. Če pride do nje, a so se igralci odločili za kako drugo obliko konca igre, se turnir vseeno konča, igralci pa se lahko odločijo, ali turnir ponovijo.

17. Če igralec napačno sešteje *količino* nabranega *medu* v *roju*, ki ga je pripravil za *izlet*, je odziv odvisen od njegove starosti. Če je igralec, ki je storil napako, star deset let ali manj, potem mora ponoviti račun, dokler ne izračuna pravilno. Če igralca, ki je napako odkril, ni v *ekipi* igralca, ki je napako storil, lahko v svojo *ekipo* vzame vrhno karto izmed *gledalk*, če želi.

18. Če je igralec, ki je storil napako, starejši od deset let in bi moral znati pravilno izračunati, potem tisti igralec, ki je odkril napako, lahko vzame poljubno karto iz njegovega *roja* ali najmanjšo karto z znakom plus (+) izmed tistih, ki čakajo na *izlet* v *ekipi* igralca, ki je storil napako. Če *svetovalec* v *ekipi* odkrije deset napak svojega *vodilnega igralca*, zamenjata vlogi *vodilnega igralca* in *svetovalca ekipe* (prim. navodila št. 9). Vlogi lahko vedno zamenjata tudi po dogovoru, s katerim se oba strinjata.

19. **Roj** se oblikuje s kartami, ki sodelujejo na **izletu** ali na **paši**. Skupaj naberejo več; *količina nabranega medu roja* je, tako kot pri *ekipi*, enaka vsoti števil vseh kart v *roju*. *Roj* z največ medu na *izletu* zmaga, torej se vse karte, ki so v *izletu* sodelovale, pridružijo *ekipi* zmagovalnega *roja* in gredo na *počitek*, dokler niso vse karte iz te *ekipe* sodelovale v *izletu*. Igralci lahko pred začetkom turnirja določijo, koliko kart je največ v *roju*, in s tem prilagodijo težavnost igre, da jim bo v veselje (prim. zapis 51). V začetni igri priporočamo največji *roj* ene ali dveh kart, kot primerno zahteven za učenje računanja se izkaže največji *roj* iz štirih kart.

20. **Gledalke** so karte, ki niso bile dodeljene nobenemu od igralcev. Te karte so zbrane na ločenem kupu in postavljene tako, da se njihov lik ne vidi. V igri ne sodelujejo, dokler jih ne **vpokliče** kak *čebelar*. **Vpokliče** jih lahko, ko je število kart, ki čakajo na *izlet*, manjše od največjega števila čebel v *roju*. Čeprav zadnja stran kart z navodili pove nekaj o *količini medu* naslednje vpoklicane karte, pa ta ni vidna, kar predstavlja vir negotovosti, ki ga morajo igralci upoštevati.

21. **Ekipa** je skupina igralcev in njihovih kart, ki sodelujejo pri pridobivanju medu. *Ekipa* je vključena v okolje, v katerem so zelo pomembni tudi sadjarji in drugi čebelarji, ki se usklajujejo med seboj. Karte v ekipi čakajo na **izlet** ali **počivajo**. Tiste, ki čakajo na *izlet*, številko kažejo tako, da jo lahko vidijo in upoštevajo vsi igralci. Tiste, ki *počivajo*, so na ločenem kupu in svojih števil ne kažejo. *Količina nabranega medu ekipe* je enaka vsoti števil vseh kart v *ekipi*, pri čemer številka kart z znakom minus (–) *količino* zmanjša, številka preostalih pa jo poveča. Cilj igre je zbrati kar največ medu. Zmaga *ekipa* igralcev, katerih karte imajo ob koncu igre največjo skupno vsoto.

22. Karta **čebelar** je najbolj odgovorna za letino medu, saj čebele vozi na obilno pašo, skrbi zanje, jim pomaga preživeti zimo in zato vzame presežek medu. Čim bolj skrbi za čebele, več presežka lahko vzame. Njegova odgovornost pripomore k stotim kozarcem nabranega medu. Ob začetku igre vsak igralec dobi enega *čebelarja*, preostale čebelarje pa umaknemo iz igre (ne sodelujejo kot *gledalke*). V *roju* lahko kot vsaka druga karta sodeluje tudi *čebelar*. Če pride do *zajema čebelarja*, se obe vpleteni *ekipi* združita, kot je opisano v razdelku 16.

23. Karta **trot** in **ličinka** sta taki čebeli, ki med le jesta in ga ne prinašata. *Količina medu* takih čebel je označena z znakom minus (–) pred številko in zmanjša skupno *količino medu ekipe* ali *roja*, v katerem sodeluje.

**Poenostavitev igre.** Za mlajše igralce lahko izločimo karte z negativnimi ali velikimi števili, da bodo lažje sodelovali v igri in doživeli zanos razumevanja. Če smo karte umaknili, dobi vsak igralec poleg karte *čebelar* še največ pet kart. Dokler je igra še nova ali če je kateri od igralcev mlajši od šest, sedem, osem let, predlagamo, da sta v *roju* največ ena, dve ali tri karte, sicer šteje *roj* največ štiri karte.

## 24. Nekaj utrinkov iz izkušenj z igro.

Ponavljanje osnovnošolske matematike v kontekstu čebelarstva dobi smisel in postane prijetno druženje.

Prvošolec je po kakem mesecu rednega igranja med igro izjavil "minus ena in minus dva in minus tri je minus šest". Edina razlaga, ki jo je prej slišal, je bila, da karte z znakom minus pred številko medu ne prinesejo, ampak ga pojedjo. Učitelji vedo povedati, da imajo osmošolci probleme s pravilnim seštevanjem negativnih števil.

25. Skupina otrok, ki je ob srečanju družin v toplicah zvečer prvič igrala igro, je drugi dan na bazenu na svojo željo najprej uro in pol igrala – računala, nato so šli v bazen.

Poraz ne pomeni konca, ampak združitev *ekip*. Otroci so priložnost za sodelovanje, ki jo nudi združitev, sami načrtno izkoristili, da so dobili močnejšo *ekipo*.

## 43. Veselimo se znanja, dela, življenja

z dobrimi odnosi in odprtostjo za nova (spo)znanja.

44. **Vzgoja.** Psihologi glede na zahtevnost in podporo staršev poznajo štiri vrste vzgoje: *nezainteresirano vzgojo* starši izvajajo, kadar otrokom ne nudijo izzivov in jih ne podpirajo. *Permisivno vzgojo* izvajajo, kadar jih podpirajo, a jim *izzivov* ne zastavljajo. *Avtoritarno vzgojo* izvajajo, kadar jim zastavljajo izzive, a jih ne podpirajo. *Avtoritativno, dialoško vzgojo* pa izvajajo, kadar jim zastavljajo izzive in jih pri njih doseganju podpirajo. Statistične raziskave kažejo, da so v življenju uspešni otroci, ki so prejeli predvsem avtoritativno ali avtoritarno vzgojo, ker se znajo soočiti z izzivi. Srečni pa so otroci, ki so prejeli avtoritativno vzgojo, ker znajo prisluhniti drugim.

45. **Odnosi.** Tudi medčloveške odnose lahko razvrstimo v štiri podobne kategorije: naš *nezainteresiran odnos* do bližnjega poenostavljeno opiše odziv »Znajdi se sam.« *Permisiven odnos* opiše odziv podrejanja: »Ti si šef.« *Avtoritaren odnos* opiše fraza »Ker sem jaz tako rekel!« *Avtoritativen, dialoški odnos* pa predlaga izmenjavo mnenj: »Pogovorimo se.« Take odnose lahko zavzamemo do neznanca, sodelavca, šefa, partnerja, starša, otroka, kogarkoli. Tudi do družbe. Take odnose tudi doživljamo od vseh naštetih in pogojujejo naš značaj in odzive.

46. **Sodelovanje.** Za uspeh moramo znati sodelovati. Sodelovanje pa lahko temelji le na dialogu, na avtoritativnem odnosu, v katerem se medsebojno usklajujemo, izmenjujemo izkušnje, poglede in se osebno bogatimo. Ste opazili, kako malo iger je, kjer ne bi želeli nasprotnika zgolj premagati? Življenje kombinira sodelovanje in tekmovanje, skupne in posamične zmage in poraze. Tako jih kombinira tudi igra Čebelarski turnir. Igralec z močnejšimi kartami in več znanja premaga šibkejšega v kartah ali znanju. A potem za slednjega ni konec; naprej igra kot svetovalec močnejšega igralca in če ta naredi preveč napak, postane njegov vodja.

47. **Zaupanje.** V sodelovanju pri igri Čebelarski turnir močnejši prevzame več odgovornosti, šibkejši mu svetuje in na koncu razdelita točke. Temelj za tako sodelovanje je zaupanje. Otroci, ki niso obremenjeni z zmago, so pri igranju Čebelarskega turnirja sami spoznali, da lahko prijatelji v kartah združijo moči in skupaj premagajo tretjega, tudi odraslega. To pa lahko naredijo prijatelji, ki si zaupajo, da bodo sodelovali ne le pri delu, ampak tudi pri veselju ob zmagi. Če se v igri beležijo točke, pa seveda tudi pri deljenju točk.

48. **Interesi in moč.** Vsak ima pravico do svojih interesov. Uveljavlja jih lahko v pogovoru, z argumenti, avtoritativno – ali pa z močjo, avtoritarno. Lahko jih permisivno preda ali pa jih nezainteresirano ignorira. Vzgoja in odnosi v okolju, v katerem otroci rastejo, določajo, kako bodo svoje interese uveljavljali kasneje, ko bodo odrasli. Znamo njihovo močno voljo obrzdati z argumenti, razumevanjem in naklonjenostjo, ne z močjo? Jim znamo prilagoditi izzive, da jih bodo sposobni reševati, a obenem izkazati dovolj vztrajnosti z zahtevnostjo, da z uspehi porojena samozavest ne bo brez tehtne vsebine?

49. **Čas.** Do konca srednje šole lahko s svojim otrokom preživite do 30.000 skupnih ur. Nekaj teh ur bo posvečenih tudi učenju računanja. Učenje računanja lahko nezainteresirano ignorirate s prepričanjem, to bodo naredili v šoli. Lahko permisivno spodbujate: »Bi morda naredil nekaj računov iz učbenika?« Lahko avtoritarno zapoveste: »Naredi nekaj strani računov iz učbenika!« Čebelarski turnir pa vam omogoči, da avtoritativno, v igri skupaj računate, kateri roj bo nabral več medu. Kateri pristop bo bolj obogatil vaš odnos in v znanje računanja prinesel več smisla?

50. **Zanos.** V vsaki dejavnosti je namreč smisel tisti, ki po psiholoških dognanjih najbolj osrečuje, izpolnjuje človeka. Čustvena stanja, ki jih doživljamo pri dejavnosti, psihologi glede na našo usposobljenost in izziv, ki jo dejavnost predstavlja, razdelijo na apatijo, ki jo doživljamo ob dejavnostih z malo potrebne usposobljenosti in malo izziva (televizija), zaskrbljenost, tesnobo, prebujenje, ko izziv presega našo usposobljenost, ter dolgčas, sproščenost in stanje nadzora, ko usposobljenost presega izziv dejavnosti. Ko pa sta nivo izziva in usposobljenosti usklajena in oba visoka, doživimo zanos, stanje popolne osredotočenosti na dejavnost.

51. **Zanos pri Čebelarskem turnirju.** Pri igri boste otroka do zanosa pripeljali z opazovanjem njegovega odziva. Če že zna računati, lahko takoj vključite celotno kompleksnost igre. Če se računanja in števil še ne uči, najprej igrajte z *roji*, ki imajo eno samo karto. Tako se bo naučil primerjave števil, predvidevanja vašega odziva, strategije. Ko bo to obvladal, dodajte seštevanje dveh števil 1, 2, 100. Postopoma dodajajte karte 3, 4, 5 itd. Ko seštevanje izbranih kart obvlada, dodajte več kart, nazadnje pa negativne karte. To zaporedje sledi korakom, ki smo jim sledili, ko smo razvijali igro. Pobuda je bila na strani prvošolca, zanos pa smo si podarili z medsebojnim zaupanjem.

52. **Zagnanost.** Zagnanost je psihološko orodje, ki nas vodi do zanosa. Sestavljata jo dve človeški lastnosti. Prva je vztrajnost, ki pomaga, da ko izzivi presegajo našo usposobljenost, nadaljujemo z reševanjem in usposobljenost povečujemo ter tako pridemo do zanosa. Druga sestavna lastnost zagnanosti je strast. Ta pomaga, da iščemo zahtevnejše izzive, ko



jih naša usposobljenost presega. Obe lastnosti vodita do usklajenosti visokih izzivov in visoke usposobljenosti – do zanosa.

53. **Zavestna vaja.** Vsaka pomembna dejavnost je večplastna in za njeno dobro opravljanje je treba razviti več različnih sposobnosti. Zavestna vaja pomeni, da opazujemo, kateri vidik dejavnosti je najšibkejši in ga zavestno vadimo. Tako postopoma dvigujemo kakovost vseh vidikov dejavnosti do zanosa, dejavnost nas »pritegne«, da »pademo vanjo«. Pri vrhunskih športnikih najšibkejši člen išče in vajo usmerja trener, pri otroku ga lahko starši ali kasneje mentor. Na delovnem mestu pri tem pomaga neposredno nadrejeni.

54. **Odgovornost.** Zanos, stanje popolne osredotočenosti na smisel, ki smo ga našli, pa ima tudi slabo stran. Izpolnitev, ki nam jo naš zanos daje, pomaga, da pozabimo na svoj ego in na druge okrog sebe. Drugi okrog nas – partner, otroci, sodelavci – morda prav tako doživljajo zanos, a na drug način, ki se z našim morda ne ujema. Kako uskladimo te poglede? Se moramo strpnostno ignorirati, mora prvi drugega avtoritarno prepričati v svoj prav in drugi permissivno popustiti? Odvisno od situacije.

55. **Spoštovanje.** V spoštljivem odnosu si lahko prisluhnemo, kako vsak v svoji dejavnosti doživlja zanos ali kaj ga pri tem ovira. Tako razširimo svoje znanje in utrjujemo sposobnost poslušanja in življenja v druge. Ko so vsi vidiki razumljeni, odločitev sprejme tisti, ki mora zanj prevzeti odgovornost. Preostali pa z izpostavljanjem svojega pogleda in sprejemanjem njegove odločitve pokažejo spoštovanje njegove odgovorne vloge, obenem pa odgovorni s poslušanjem izkaže spoštovanje do njihovega znanja in vloge pri dejavnosti.

56. Besedilo in zasnova:

Laboratorij za podatkovne rešitve,

Drago Bokal s. p.

<https://buildaknowledgebridge.com/>

[info@buildaknowledgebridge.com](mailto:info@buildaknowledgebridge.com)

Številke v dokumentu ustrezajo zaporednim številkam kart, na katerih je objavljeno posamezno besedilo.

Za več informacij v zvezi z igro, komentarje in predloge pišite na naslov [info@buildaknowledgebridge.com](mailto:info@buildaknowledgebridge.com).

Ta dokument je objavljen pod Creative Commons CC-BY-SA-NC 4.0 licenco. Predstavljeno igro je mogoče prilagoditi v več kontekstov, ki spodbujajo k sodelovanju v vaši skupnosti, organizaciji, društvu, družbi. Če vas zanimajo prilagoditve igre v vaš kontekst in potrebujete dostop do dokumenta pod drugimi licencami, pišite na navedeni naslov. Licenca ne obsega celostne podobe kart Čebelarški turnir, ki je last Čebelarstva Božnar d. o. o.

Dovoljeno vam je:

*Deljenje* — kopiranje in razširjanje dela v kakršnemkoli mediju in obliki

*Predelovanje* — urejanje, predelava in vključevanje v lastna dela

Dajalec licence vam ne more odreči teh pravic, dokler upoštevate pogoje licence.

Pod sledečimi pogoji:

*Priznanje avtorstva* — Na ustrezen način morate v svoj izdelek vključiti referenco na originalno besedilo, dodati povezavo na licenco in opredeliti, ali ste originalni dokument spreminjali. To lahko naredite na katerikoli smiseln in primeren način, ki sledi namenu priznavanja avtorstva in pojasnitve licence. Ne smete pa tega narediti na način, ki bi bralcu dal misliti, da dajalec licence podpira in sodeluje pri vaši predelavi dokumenta in jo podpira.

*Nekomercialno* — Tega dela in iz njega izpeljanih del ne smete uporabiti v komercialne namene.

*Brez dodatnih omejitev* — Svojemu izdelku ne smete dodati drugih pravnih ali tehnoloških ovir, ki bi drugim preprečevale katerekoli aktivnosti, ki so vam dovoljene z izbrano licenco.

Vljudno vas prosimo, da nas o nastanku izpeljanih del, ki so imela za osnovo ta dokument, obvestite s sporočilom na [info@buildaknowledgebridge.com](mailto:info@buildaknowledgebridge.com).

Polno besedilo licence je objavljeno na: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

