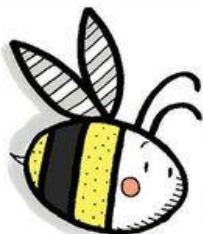


PLASTER MIODU



W grze bierze udział 2 graczy z 2 kredkami lub długopisami różnego koloru.



W ramce jest 6 kropek. Gracze na zmianę łączą ze sobą 2 kropki prostą linią.



Każde 2 punkty można połączyć tylko raz!

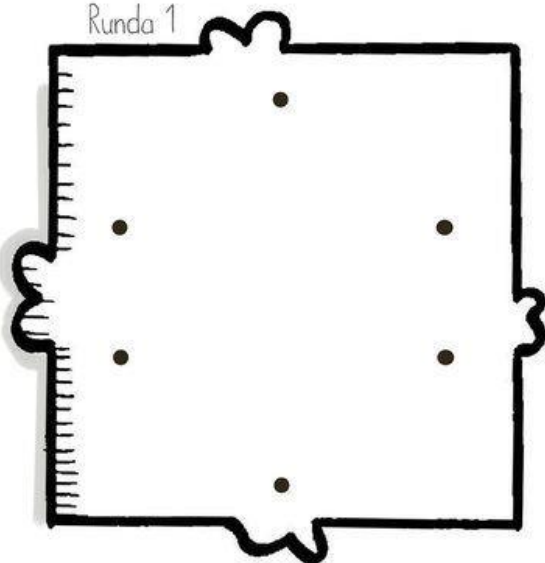
Przegrywa ten, kto pierwszy utworzy trójkąt z linii tego samego (swojego) koloru!



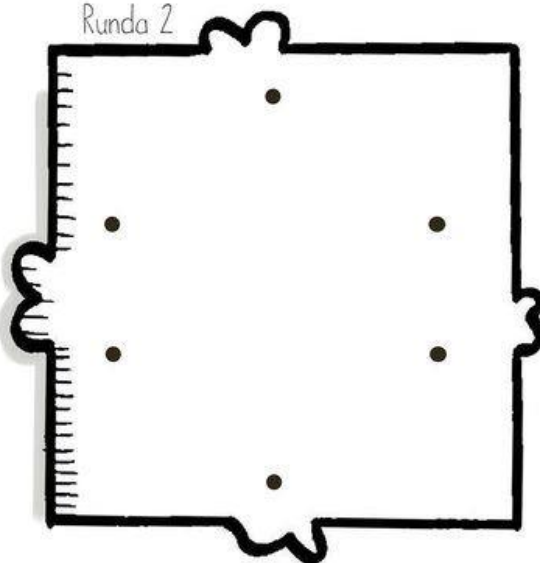
Na tej planszy można rozegrać 3 rundy. Miłej zabawy!



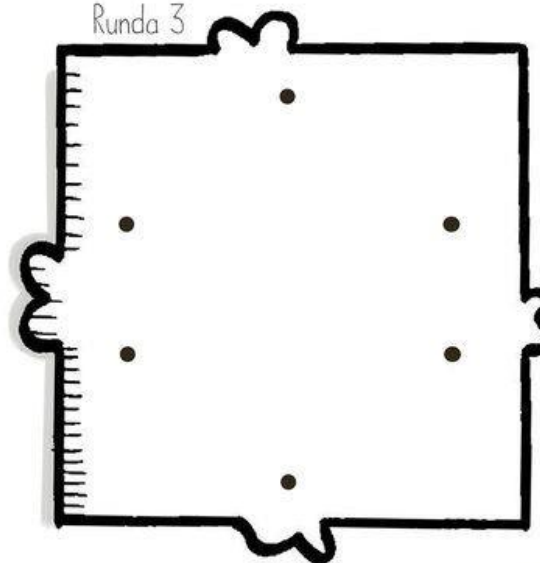
Runda 1



Runda 2



Runda 3

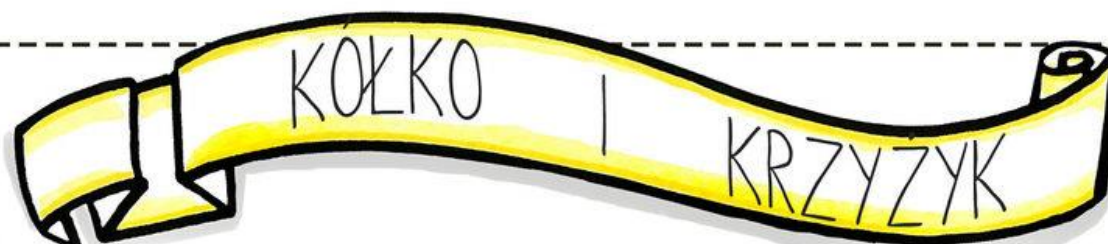
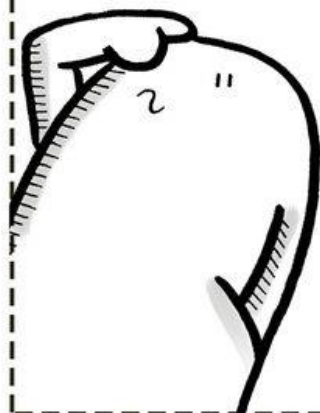




Potrzebne:

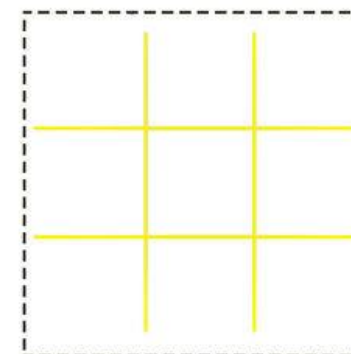
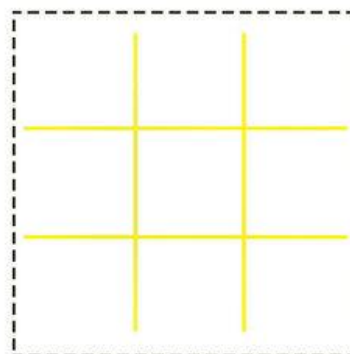
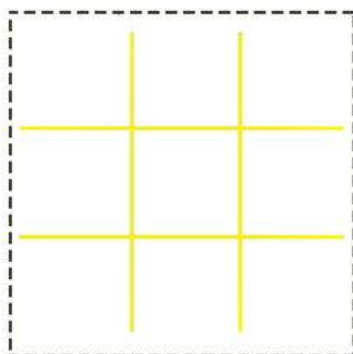
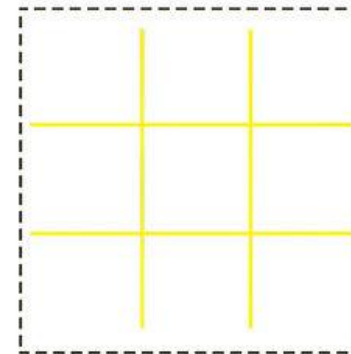
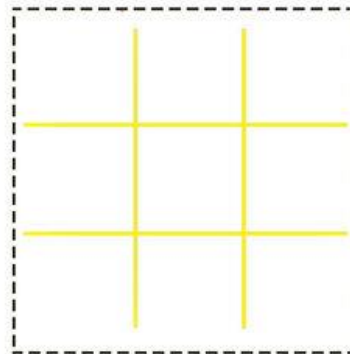
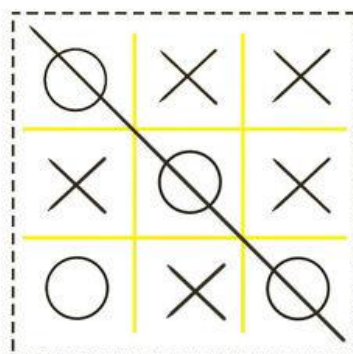
- 2 graczy
- długopis/ ołówek
- pole do gry

ZNANE I LUBIANE!
MIŁEJ ZABAWY!



Gracze stawiają na przemian kółko - krzyżyk.
Dążą do zajęcia trzech pól w jednej linii,
przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy ułoży swoje
trzy znaki w jednej linii, - pionowo, poziomo lub
na skos.



Potrzebne:



Zasady gry:

- Każdy gracz ma **1 RUCH** w kolejce i dąży do bramki przeciwnika lub blokuje jego ruchy.

- Gracze rysują **JEDNĄ**, **WSPÓLNĄ LINIĘ ŁAMANĄ**.

PIŁKARZYKI



możliwe ruchy:



na szerokość 1 kratki

można wykonać **WIECEJ RUCHÓW**

- poprzez odbijanie się od:
- BOKÓW BOISKA
 - NARYSOWANYCH KRESEK

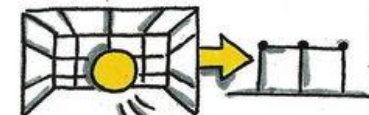
LINE:

- mogą się przecinać
- nie można stawiać linii 2 razy w tym samym miejscu

DO MOMENTU, kiedy nie będzie możliwości odbicia się.

Gracz rozpoczyna swój ruch od miejsca, w którym skończył poprzednik.

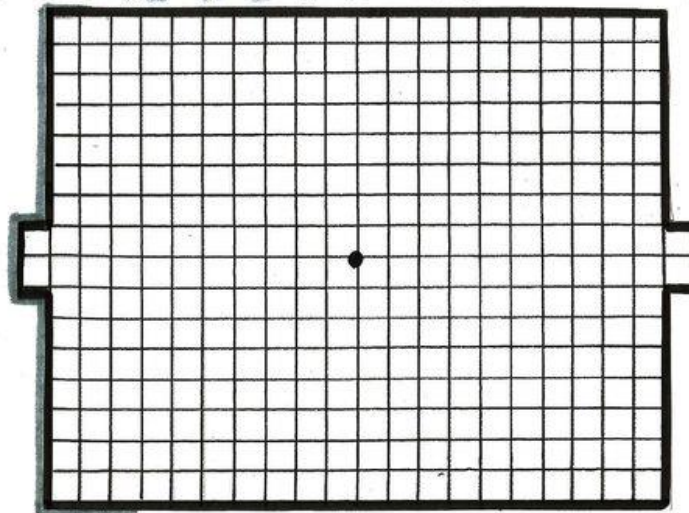
Cel gry:



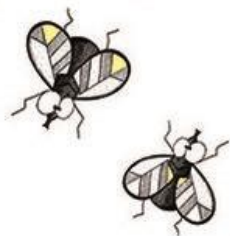
STRZELENIE GOLA PRZECIWNIKOWI

ZABLOKOWANIE GRY

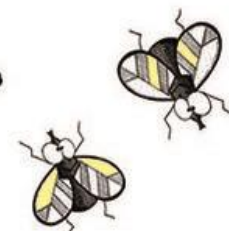
- (gdy gracz nie może wykonać ruchu):
- REMIS (w zależności od ustalenia)
- PORAZKA (tego, co zablokował)



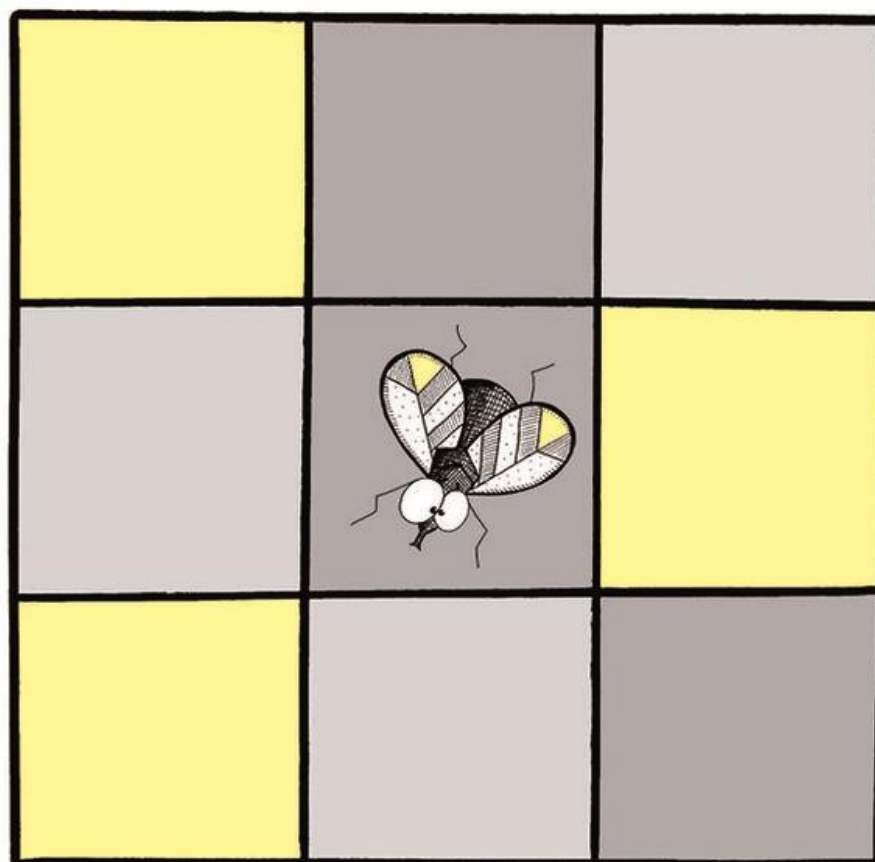
Jeden z graczy rozpoczyna grę od środka pola.



GRA W MUCHĘ



W grze może brać udział dwie lub wiele osób. Jedna z nich „kieruje” ruchami muchy mówiąc np.
mucha idzie w górę,
mucha w dół,
mucha w prawo,
mucha 2 w lewo itp.



Zadaniem pozostałych graczy jest obserwacja niewidzialnych ruchów muchy. Kiedy mucha opuści planszę gracze krzyczą: „Wyszła!”. Dodatkowo gracze mogą określić miejsce, w którym mucha wyszła np. prawy górny róg.

POTRZEBNE:



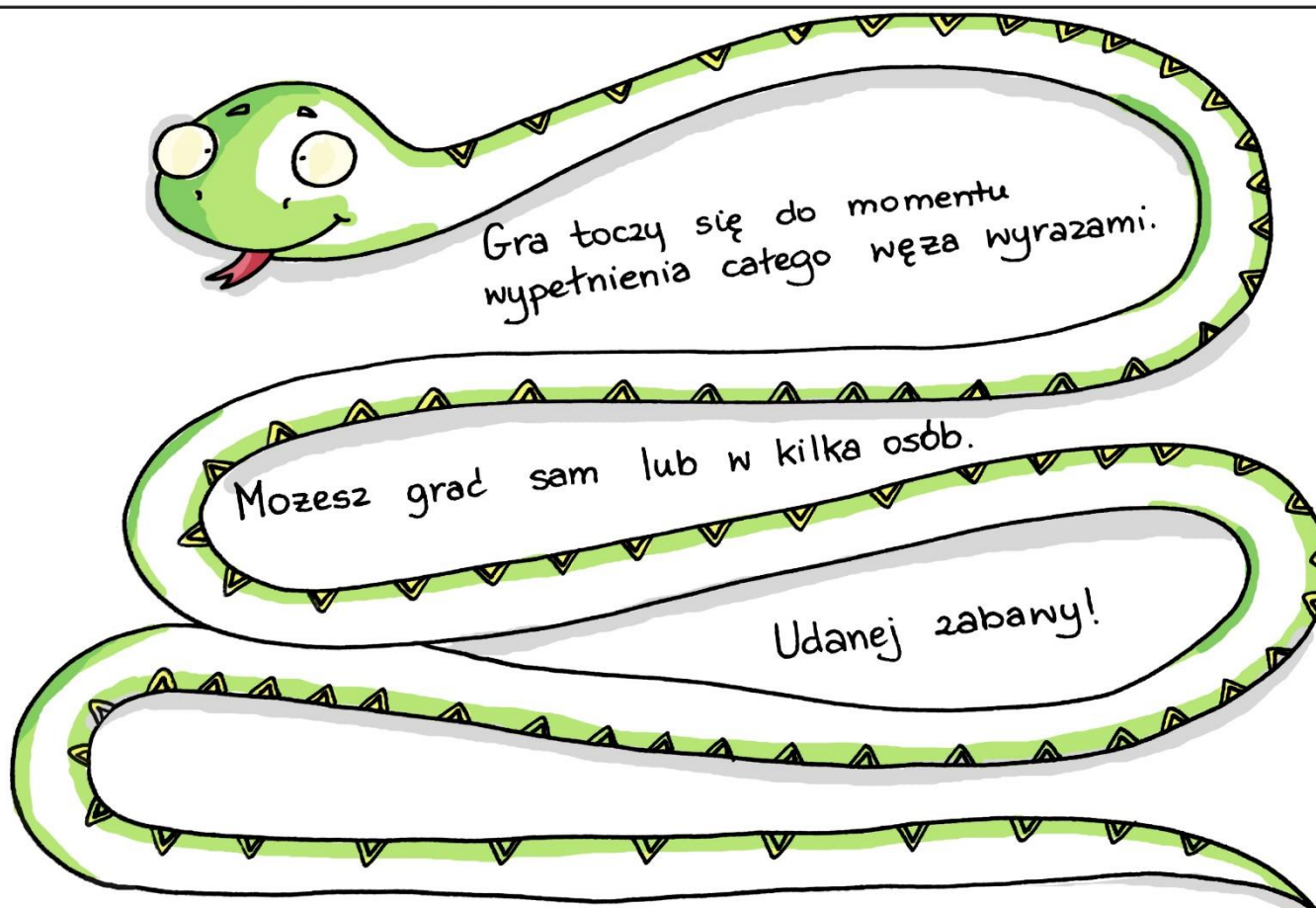
np.



Wąż wyrazowy

Stwórz węża ze słów np. kotortatarbuzamekask...

1. Na początku węża napisz dowolny wyraz.
2. Następnie kolejny rozpoczynający się ostatnią literą poprzedniego...
3. i następny, następny...



RYSOPISY

Potrzebne:



An illustration showing a notepad, two pens (one yellow, one blue), and two children (a girl with blonde hair and a boy with grey hair) standing next to each other. The boy is holding a small blue object.

1. ABC def... STOP!

RYSOPISY

PAŃSTWA•MIASTA

2. Zapisz w tabeli po 1 słowie (z każdej kategorii) zaczynającym się na podaną literę.
3. Kto pierwszy uzupełni rubryki odlicza od 10 do 0 (kończy rundę).

4. Gracze czytają zapisane słowa i przyznają punkty.

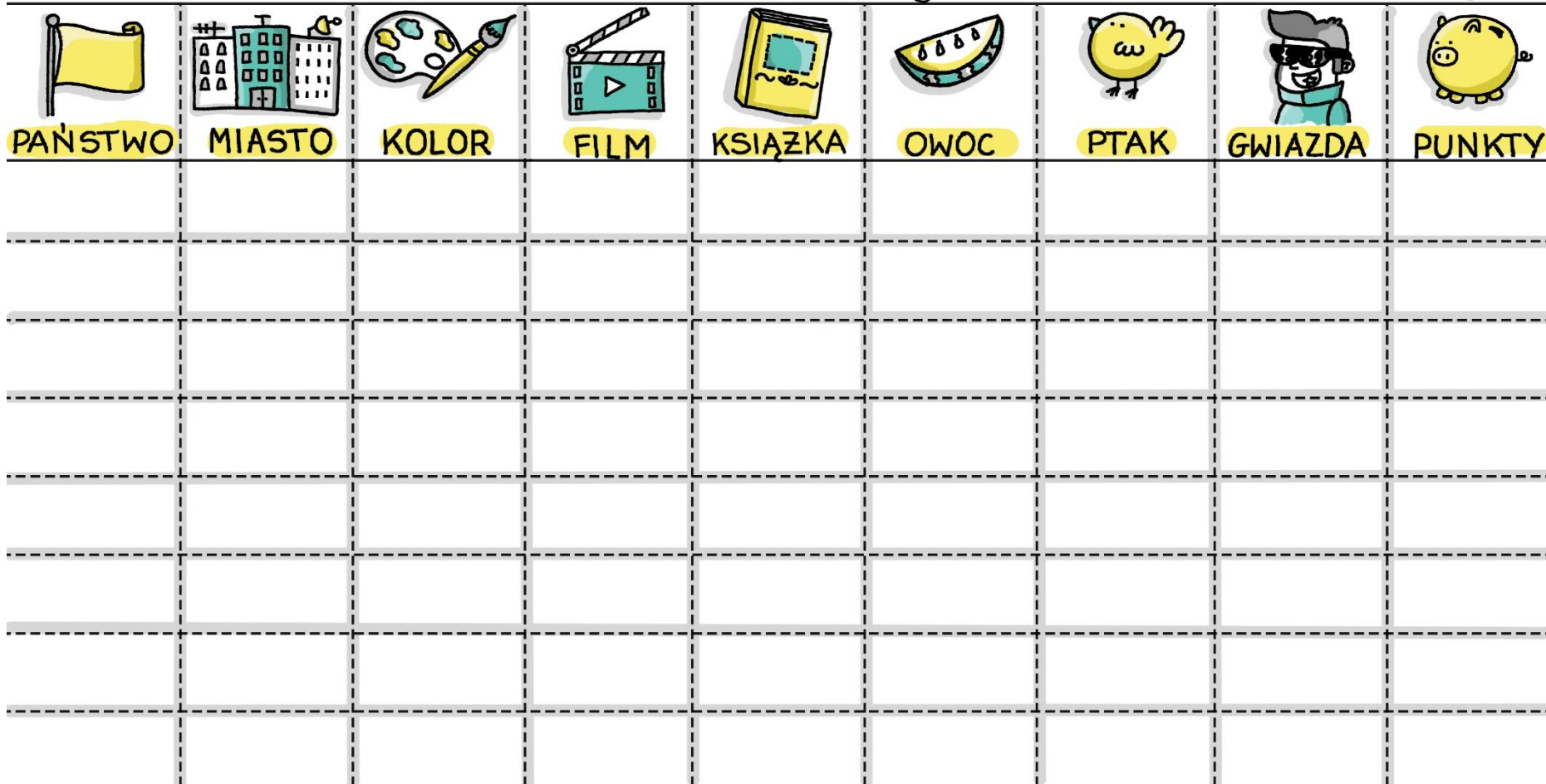
PUNKTY:

15p. TYLKO 1 GRACZ
MIAŁ POPRAWNĄ ODP.

10_p. KAŻDY COŚ INNEGO

5 p. WSZYSCY TO SAMO

Op. NIC / BŁĘDNIE



1. **ABC** def... **STOP!**

RYSOPISY

PAŃSTWA • MIASTA

2. Zapisz w tabeli po 1 słowie (z każdej kategorii) zaczynającym się na podaną literę.
3. Kto pierwszy uzupełni rubryki odlicza od 10 do 0 (kończy rundę).

4. Gracze czytają zapisane słowa i przyznają punkty.

PUNKTY:

15p. TYLKO 1 GRACZ
MIAŁ POPRAWNĄ ODP.

10p. KAŻDY COŚ INNEGO

5p. WSZYSCY TO SAMO

0p. NIC / BŁĘDNIE

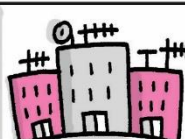
ysopisy.info@gmail.com



LITERA



PAŃSTWO



MIASTO



IMI



RZECZ



ZWIERZE



POTRAWA



ROSLINA



PUNKTY