

**PLASTER MIODU**

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

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

Na tej planszy można rozegrać 3 rundy. Miłej zabawy!

Każde 2 punkty można połączyć tylko raz!

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


Runda 1      Runda 2      Runda 3

Rysopisy

**GRA W MUCHE**

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.

|  |   |  |
|--|---|--|
|  |   |  |
|  |  |  |
|  |   |  |

RYSOPISY

**1** Potrzebne są:  
2x  
KAZDY GRACZ OBRYSUJE SWOJA DŁOŃ I WPISUJE LICZBY np. 1-100

**2** SZUKAJ 28  
I GRACZ MÓWI DOWOLNĄ LICZBĘ  
GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ KARTKAMI

**3** MAM! STOP!  
W TYM SAMYM CZASIE  
II GRACZ SZUKA DANEJ LICZBY I KRZYCZY "STOP!" GDY JĄ ODNAJDZIE (ZAKREŚLA LICZBĘ)

**4** W KOLEJNYCH RUNDACH GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ ROLAMI  
I GRACZ RYSUJE KÓŁECZKA WOKÓŁ DŁONI

**WYGRYWA TEN, KTO PIERWSZY OBRYSUJE DŁOŃ KÓŁECZKAMI**

**GRA W ŁAPKI**

**RYSOPISY**

**STATKI**

określa współrzędne statku przeciwnika np. B5  
sprawdza strzał na swojej mapie

Jeżeli trafi, gra dalej do pierwszego "puca".  
Następnie gracze wymieniają się rolami.

**WYGRYWA**  
ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika!

BRAK TRAFIENIA "puca!"  
S. TRAFIONY częściowo trafiony!  
CAŁY STATEK TRAFIONY zatopiony!

TU NARYSUJ STATKI - KOLORUJĄC KRATKI (mogą przybić raki, młyny, statki, ale nie mogą atakować się nawzajem)

TU OZNACZAJ SNOJE STRZAŁY (puca!)  
"X" trafiony  
"X" trafiony zatopiony

Obie mapki są dla 1 gracza

**Moja mapka**

**Mapka wroga**

**RYSOPISY**



# PIŁKARZYKI

**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**.

**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.

**Cel gry:**

**STRZELENIE GOLA PRZECIWNIKOWI**

**! ZABLOKOWANIE GRY** (gdy gracz nie może wykonać ruchu):

- OREMIS (w zależności od ustalenia)
- PORAZKA, tego, co zablokował

**1**

**2**

Jeden z graczy rozpoczyna grę od środka pola.

**RYSOPISY**

# • PAŃSTWA • MIASTA •

**1 WIEZ:**

**2** ABC Def

**3** STOP!

**4** ZAPISZ W TABELI PO 1 SŁOWIE (Z KAŻDEJ KATEGORII) ZACZYNAJĄCYM SIĘ NA PODANĄ LITERĘ.

**5** KTO PIERWSZY UZUPEŁNI RUBRYKI ODLI CZĄ 10-0 (KOŃCZY RUNDE)

**6** GRACZE CZYTAJĄ ZAPISANE SŁOWA I PRZYZNAJĄ PUNKTY

- 15 p. - jeśli napiszesz
- 10 p. - jako jedyny
- 5 p. - wstępując samo
- 0 p. - nic / błędnie

| LITERA      | PAŃSTWO | MIASTO | ZWIERZĘ | POTRAWA | IMIĘ | RZECZ | ROSLINA | PUNKTY |
|-------------|---------|--------|---------|---------|------|-------|---------|--------|
| A B C D     |         |        |         |         |      |       |         |        |
| E F G H J   |         |        |         |         |      |       |         |        |
| K L M N     |         |        |         |         |      |       |         |        |
| O P R S T U |         |        |         |         |      |       |         |        |
| V W X Z     |         |        |         |         |      |       |         |        |

**RYSOPISY**