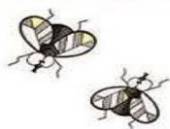


Proste zabawy

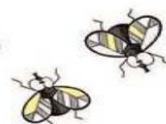
Dzień dobry Kochani ☺

Teraz macie więcej czasu na spotkania z kolegami. Zawsze dobrym pomysłem na wspólną zabawę będzie granie razem w gry. Są różne rodzaje gier, w które możecie zagrać. Przykładem są gry komputerowe, planszowe, gry w karty itd... Oto propozycje gier, do których potrzebujecie tylko kartki papieru i długopisu.

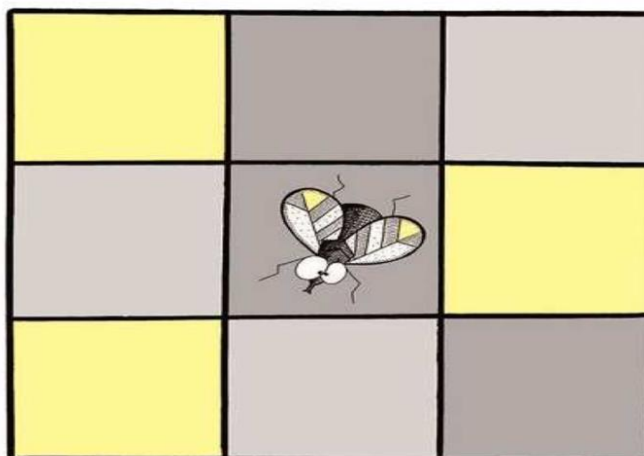
Miłej zabawy ☺



GRA W MUCHE



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

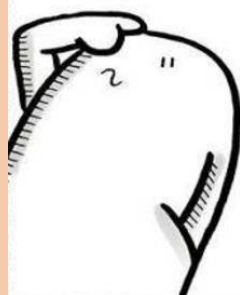


Zadaniem pozostałych graczy jest obserwacja niewidzialnych ruchów muchy. Kiedy mucha opuści planszę gracze krzyczą: „Wyszła!”. Dodatkowo gracze mogą określić miejsce, w którym mucha wyszła np. prawy górny róg.



Potrzebne:
-2 graczy
-długopis/ ołówek
-pole do gry

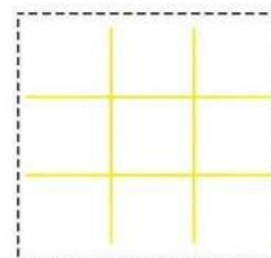
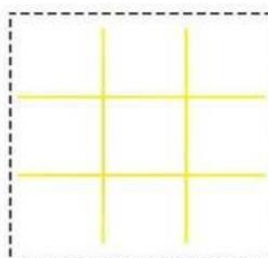
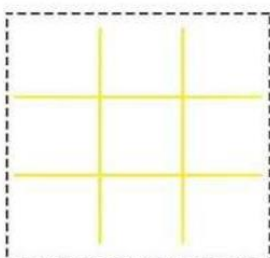
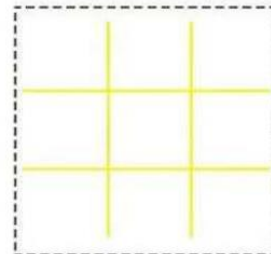
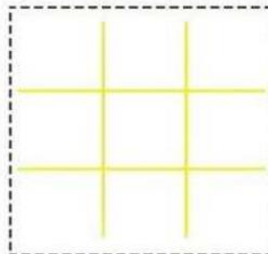
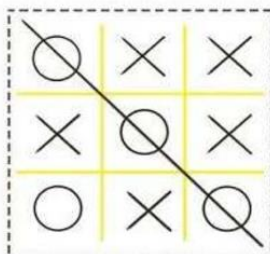
ZNANE I LUBIANE!
MIŁEJ ZABAWY!



KÓŁKO I KRZYŻYK

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



Cel gry:



STRZELENIE GOLA PRZECIWNIKOWI

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

możliwe ruchy:



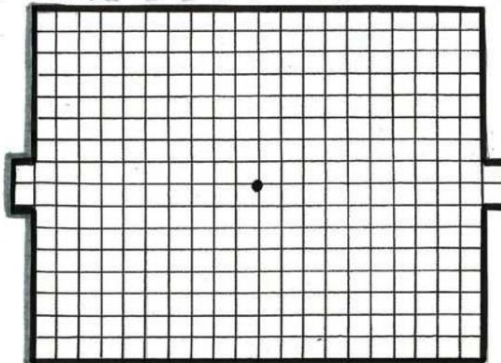
- na szerokość 1 kratki
- można wykonać **WIĘCEJ RUCHÓW** poprzez odbijanie się od:
 - BOKÓW BOISKA
 - NARYSOWANYCH KRESEK

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.



Jeden z graczy rozpoczyna grę od środka pola.

RYSOPISY

STATKI



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

- BRAK TRAFIENIA "Pudło!"
- S. TRAFIONY CZĘŚCIOWO - trafiony
- CAŁY STATEK TRAFIONY - trafiony, zatopiony

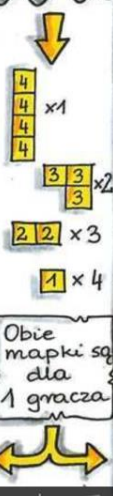
- Jezeli trafi, gra dalej - do pierwszego "pudła!"
- Następnie gracze wymienią się rolami.

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



TU NARYSUJ STATKI - KOLORUJĄC KRATKI (mogą przybierać różne kształty, ale nie mogą być większe niż 4 kratki)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Obie mapki są dla 1 gracza

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

TU OZNACZAJ SNOJE STRZAŁY: "Pudło" (), "Trafiony" (X), "Trafion i zatopiony" (XX)

Moja mapka

Mapka wroga

Odszukaj 5 lodów, które różnią się od pozostałych.

