

# RZUT DO CELU

## MAŁPKI

Weź woreczek i rzucaj z ustalonej odległości.  
Gdy wpadnie do dziury, nalicz sobie punkty.  
Masz 3 rzuty i ani jednego więcej.

## DRABINA

Tutaj również jest ta sama zasada, tyle, że  
rzucasz nie woreczkami a kulkami na sznurku,  
tak by się zaczepiło na danym poziomie.  
Każdy poziom to inna ilość punktów, które  
przypisane są obok na stelażu.

## PODKOWY

Rzuć podkową tak aby wylądowała płasko na  
platformie, za więcej punktów trafiła i otoczyła  
słupek na dowolnej platformie, za jeszcze  
więcej punktów zawisała z dowolnej platformy.

# CZTERY WRZĘDZIE

To analogiczna gra do "kółka i krzyżyk" z tą jednak różnicą, że zamiast trzech "x" i trzech "o" mamy kolorowe medaliony.

Znajdź kompana do gry i zaczynamy.

1. wybierz swój kolor
2. wrzucajcie medaliony swojego koloru raz jeden, raz drugi
3. Twoim zadaniem jest umieścić cztery medaliony swojego koloru w linii poziomej lub pionowej, lub po przekątnej
4. zadaniem przeciwnika jest to samo
5. Pamiętaj, że gdy przeciwnik ma już 3 obok siebie warto zablokować go swoim medalionem



# BALANS KSIĘŻYCOWY



Układaj z innymi graczami wałeczki tak, aby księżyc stał idealnie równo. Układajcie i na tym możecie zakończyć.

Jeśli chcesz czegoś więcej, rzucaj kostką i układaj wałeczki, na których widnieje równa liczba co wyrzuconych oczek.

Pamiętaj, że przegrywa ten któremu najbardziej się przechyli księżyc.

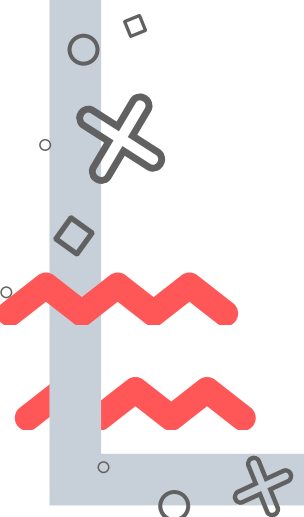




# TARCZA RÓWNOWAGI

Rzucaj kostką i kładź dowolnie wybrany klocek w polu odpowiednim do liczby oczek na kostce.

Ale uważaj!!! Jeśli to pod wpływem Twojego klocka, tarcza za bardzo się wychyli i spadnie choć jeden klocek = przegrywasz!



# GRA BULIK

Bulik to gra, przy której dzieci spędzają długie, radosne godziny na zdrowej rywalizacji. Zainteresuje także dorosłych i pozwoli na wspólną zabawę z pociechą.

Każdy z graczy ma do dyspozycji 4-5 żetonów, które umiejętnie musi skierować na połowę przeciwnika. Kto zrobi to pierwszy – wygrywa. A na boisku mogą dziać się prawdziwe cuda...

# WĘŻE I DRABINY

Cooltowa gra w wersji drewnianej i stolikowej.  
Zasady są proste, w sumie liczy się trochę  
szczęścia.

Rzucaj kostką, idź, tyle, co oczek na kostce, pól  
zgodnie z kolejnością i uważaj na węże.

Stanałeś w pobliżu głowy węża? ups.... po całej  
jego długości ześlizgujesz się na pole przy  
ogonie.

Stanałeś na dole drabiny? Świetnie, wspinaj  
się po niej na górne pola.



# KLOCKI KREATYWNE

To pozoru zwykłe drewniane klocki, jednak dają mnogość możliwości.

Układaj, dokładaj. Buduj w górę, w bok, jak tylko chcesz. Wieża, kolejka a'la domino, by zobaczyć reakcję łańcuchową, a może ciekawa budowla, niepodobna zupełnie do niczego?

To wszystko dla Ciebie dzisiaj koleżanko i kolego.



# SPADAJĄCE KULKI

Twoim zadaniem jest wspólnie ustalić swoje własne zasady. Masz do dyspozycji patyki z akcentem w różnych kolorach oraz masę kulek.

Aby wystartować należy w wysypać kulki i włożyć patyczki wedle uznania, aby stworzyły możliwie gęstą sieć w świetle tuby. Kolejnym krokiem będzie wsypanie kulek tak, aby zatrzymały się na patyczkach.. Teraz czas na własne zasady.

Możecie przypisać każdemu kolor i zadaniem jest tak wyciągnąć konkretne patyki aby spadło jak najmniej kulek lub zrób jak tylko chcesz :)



# LICZBOWE SUDOKU

Przedstawić nie trzeba, jednak przypomnimy Ci podstawową zasadę....

1. Żadna liczba nie może się powtórzyć w linii poziomej i pionowej
2. W danym kwadracie każda liczba może pojawić się tylko raz.

No co co? do dzieła....  
Połamania "zwojów"

# SPORTOWA SEKWENCJA

Jest kilka opcji zabawy, ale zachecemos, abyście wymyślili swoją wersję :)

1. Wystarczy wylosować płytkę i wykonać to co pokazuje.
2. Możecie ustawić się w kole i po kolei losować drewniane karty. Następnie wykonywać grupowy taniec zgodnie z tym co one pokazują.
3. Taneczna bitwa-dwie osoby mogą ustawić się naprzeciw siebie i losując płytki wykonywać te same ruchy z jak największą dokładnością. Kto zrobi to lepiej?

# KOŁO WSPÓŁPRACY

Twoim zadaniem jest zwerbować kilka osób do współpracy. Wszyscy stajecie w kole trzymając za sznurki minimum 1 metr od koła, a najlepiej po prostu nie przekraczaj linii.

Wspólnymi siłami tak operujecie kołem i poprzeczką/ hakiem na nim zawieszoną, aby podnosić klocki i układać jeden na drugim.

Przed Wami dwa rodzaje kół, spróbujcie ich obu!



# KODOWANIE NADYWANIE

Przed Tobą plansza do kodowania.  
Zawiera oznaczone liczbami i literami wiersze  
i kolumny. Do zestawu masz mnóstwo  
kolorowych kwadracików

Twoim zadaniem jest wybrać kartę z  
kolorowym kodem i umieszczać wskazany  
kwadracik na planszy zgodnie z kodem z  
karty.

Po wszystkim rozszyfruj co jest na obrazku :)



# KODOWANIE NADYWANIE

Przed Tobą plansza do kodowania.  
Zawiera oznaczone liczbami i literami wiersze  
i kolumny. Do zestawu masz mnóstwo  
kolorowych kwadracików

Twoim zadaniem jest wybrać kartę z  
kolorowym kodem i umieszczać wskazany  
kwadracik na planszy zgodnie z kodem z  
karty.

Po wszystkim rozszyfruj co jest na obrazku :)

# PLANSZA KOŁORKI

Na planszy masz kolumny z kolorami i konkretnymi wzorami, które mają swoje odpowiedniki na kostce.

Stajecie na początku kolumny, każdy zawodnik ma swój "pasek". Teraz rzucacie kostką i jeśli wypadnie figura lub kolor taki jak na polu przed Tobą to możesz zrobić krok na kolejne pole.

Jest to jedynie propozycja, a zasady możesz ustalić samodzielnie.

# PLANSZA KOŁORKI

Na planszy masz kolumny z kolorami i konkretnymi wzorami, które mają swoje odpowiedniki na kostce.

Stajecie na początku kolumny, każdy zawodnik ma swój "pasek". Teraz rzucacie kostką i jeśli wypadnie figura lub kolor taki jak na polu przed Tobą to możesz zrobić krok na kolejne pole.

Jest to jedynie propozycja, a zasady możesz ustalić samodzielnie.

# GRA KENDAMA

Zabawa polega na tym, by drewnianą kulkę nabić na wystający szpikulec, podbijać można ją wgłębieniami.

Choć brzmi to bardzo prosto, często nie jest zadaniem łatwym. Osoba używająca Kendamy musi wykazać się zręcznością i radzić sobie z grawitacją

Podbijaj wgłębieniami, trafiaj na szpikulec, a nawet spróbuj atrzyać kulkę na trzonku od spodu.