

# Gra z kostką: wyścig ślimaków

gra

klasy 1-6

dla 2-3 graczy · kostka i kredki w kolorach graczy

**Kolory graczy:**  Gracz 1 — czerwony \_\_\_\_\_  Gracz 2 — niebieski \_\_\_\_\_

 Gracz 3 — zielony \_\_\_\_\_

## Zasady

1. Każdy gracz wybiera dwa ślimaki (numery torów) i obwodzi ich numery swoim kolorem.
2. Rzucajcie po kolei kostką. Ślimak z wyrzuconym numerem przesuwa się o jedno pole — zamaluj je kolorem właściciela (albo zwykłym ołówkiem, jeśli ślimak jest niczyj).
3. Ślimaki niczyje też będą — i mogą wygrać.

**Wygrywa:** właściciel ślimaka, który pierwszy dojdzie do mety.

**Wariant trudniejszy:** zanim zaczniecie, zgadnijcie, ile rzutów potrwa wyścig. Kto był najbliższy?


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

META



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

META



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

META



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

META



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

META



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

META

# Gra z kostką: świnka

gra

klasy 1-6

dla 2 graczy · kostka, czerwona i niebieska kredka

**Kolory graczy:** ● Gracz 1 — czerwony \_\_\_\_\_ ● Gracz 2 — niebieski \_\_\_\_\_

## Zasady

1. W swojej kolejce rzucasz kostką tyle razy, ile chcesz. Każdy rzut wpiszesz w okienko.
2. Gdy zechcesz przestać, dodaj rzuty: suma kolejki trafia do kolumny „razem”. Potem kostkę bierze przeciwnik.
3. Uwaga! Jeśli wyrzucisz 1, tracisz wszystkie punkty z tej kolejki (wpisz 0) i oddajesz kostkę.

**Wygrywa:** kto pierwszy zdobędzie razem 100 punktów.

**Wariant trudniejszy:** grajcie dwiema kostkami: jedna jedynek kasuje kolejkę, a dwie jedynek — cały dotychczasowy wynik.


### Gracz 1 · czerwony

| kolejka | rzuty w tej kolejce |  |  |  |  |  |  |  | suma kolejki | razem |
|---------|---------------------|--|--|--|--|--|--|--|--------------|-------|
| 1       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 2       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 3       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 4       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 5       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 6       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |

### Gracz 2 · niebieski

| kolejka | rzuty w tej kolejce |  |  |  |  |  |  |  | suma kolejki | razem |
|---------|---------------------|--|--|--|--|--|--|--|--------------|-------|
| 1       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 2       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 3       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 4       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 5       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |
| 6       |                     |  |  |  |  |  |  |  |              |       |

# Gra z kostką: rakieta na Księżyc

gra

klasy 1-6

dla 2 graczy · kostka, czerwona i niebieska kredka

**Kolory graczy:**  Gracz 1 — czerwony \_\_\_\_\_  Gracz 2 — niebieski \_\_\_\_\_

## Zasady

1. Rakieta stoi na startcie: do Księżycy zostało 30.
2. Rzuć kostką i odejmij oczka, np.  $30 - 4 = 26$ . Zapisz działanie w tabeli i pokoloruj na swoim torze pole z wynikiem.
3. Na Księżycu (pole 0) lądujesz tylko dokładnym rzutem. Jeśli wyrzucisz za dużo, czekasz na następną kolejkę.

**Wygrywa:** kto pierwszy wyląduje na Księżycu.

**Wariant trudniejszy:** odejmujcie sumę oczek z dwóch kostek — trudniej trafić dokładnie w zero.

### Gracz 1 · czerwony



|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 |
| 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9  | 8  | 7  | 6  | 5  | 4  | 3  | 2  | 1  | 0  |



### Gracz 2 · niebieski



|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 |
| 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9  | 8  | 7  | 6  | 5  | 4  | 3  | 2  | 1  | 0  |



### Gracz 1 · czerwony

| ruch | zostało | oczka | zostaje |
|------|---------|-------|---------|
| 1    |         |       |         |
| 2    |         |       |         |
| 3    |         |       |         |
| 4    |         |       |         |
| 5    |         |       |         |
| 6    |         |       |         |
| 7    |         |       |         |
| 8    |         |       |         |

### Gracz 2 · niebieski

| ruch | zostało | oczka | zostaje |
|------|---------|-------|---------|
| 1    |         |       |         |
| 2    |         |       |         |
| 3    |         |       |         |
| 4    |         |       |         |
| 5    |         |       |         |
| 6    |         |       |         |
| 7    |         |       |         |
| 8    |         |       |         |