



ZASADY GIER:

GRA W GĄSKĘ:

Zawartość gry:

Plansza do gry, 4 pionki, 1 kostka do gry.

Liczba graczy: 2-4.

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie ze swoją gąską na pole 36.



ZASADY GRY:

Każdy z graczy wykonuje rzut kostką. Gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek rozpoczyna grę, przesuwając swój pionek zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. Jeśli pionek zatrzyma się na polu z gąską, gracz podwaja liczbę punktów.

Gracz, który wyrzucił na początku „szóstkę”, przesuwą swój pionek na pole 12.

Kto trafi na pole 33, musi wyrzucić „szóstkę”, by móc opuścić to pole.

Kto zatrzyma się na polu 10, opuszcza jedną kolejkę.

Kto zatrzyma się na polu 16, opuszcza dwie kolejki.

Kto trafi na pole 21, wraca na start.

Aby wygrać, trzeba dotrzeć na pole 36, wyrzucając dokładną liczbę oczek. Jeśli liczba oczek jest zbyt wysoka, gracz cofa się o tyle pól, ile wynosi „nadwyżka” oczek.



LOTERYJKA:



Jeden z graczy lub osoba postronna wyciągają jeden element z worka i oznajmiają go pozostałym graczom. Gracz posiadający pasującą kartę zachowuje element i kładzie go na planszy. Wygrywa gracz, który najszybciej wypełni swoją planszę.

GRA W DRABINY:

Zawartość gry:

Tor z numerami, 2-4 pionki, 1 kostka do gry.

Liczba graczy: 2-4

Celem tej uproszczonej gry w gąskę jest jak najszybsze dotarcie na ostatnie pole.

ZASADY GRY:

Każdy z graczy wybiera jeden pionek. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Gracze po kolei wykonują rzut kostką i przesuwiają się o kolejne pola, zgodnie z liczbą wyrzuczanych oczek. Jeśli gracz trafi na jedno z pól „ogon balonika”, jego pionek przemieszcza się skrótem, by osiągnąć balonik. Jeśli jednak gracz zatrzymuje się na jednym z pól „chmury” (11/26/28), jego pionek musi się cofnąć na pole, na którym znajduje się ostatnia kropka. Gracz toczy się do momentu, aż któryś z graczy dotrze do mety. Aby dotrzeć na pole mety, nie trzeba wyrzucić dokładnej liczby oczek.

GRA POŁÓW:

Zawartość gry:

12 elementów, 2 wędkę do łowienia.

Liczba graczy: 2

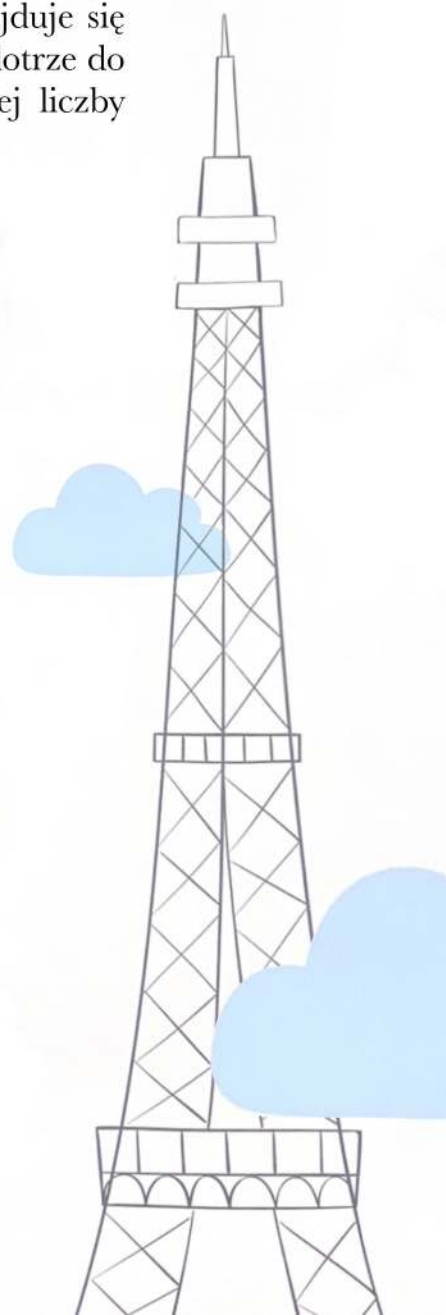
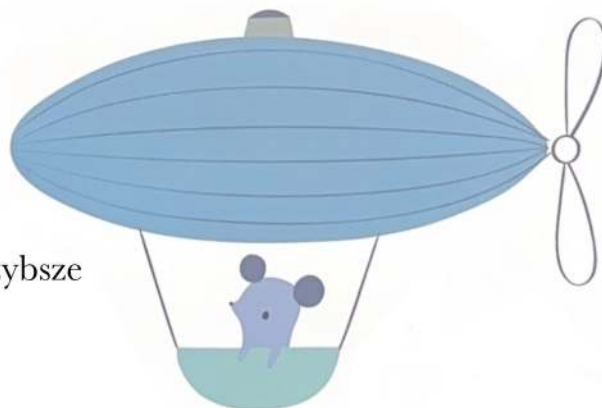
Przygotowanie do gry:

Rozłożyć wszystkie elementy, przodem do dołu.

ZASADY GRY:

Gracze łowią jednocześnie, próbując złowić jak najwięcej elementów.

Kiedy wszystkie elementy zostają złowione, zwycięża gracz, który złowił ich najwięcej.



GRA POŁÓW:

Zawartość gry:

Zawartość gry: 12 elementów, 2 wędki do łowienia.

Liczba graczy: 2

Przygotowanie do gry:

Rozłożyć wszystkie elementy, przodem do dołu.



ZASADY GRY:

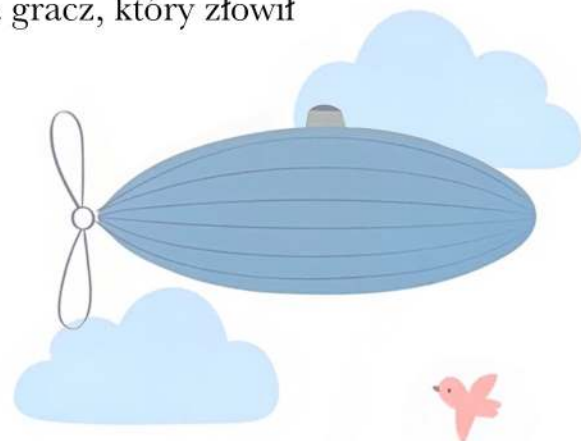
Gracze łowią jednocześnie, próbując złowić jak najwięcej elementów.

Kiedy wszystkie elementy zostają złowione, zwycięża gracz, który złowił ich najwięcej.

DOTKNIJ I ZNAJDŹ

Przygotowanie do gry:

Włożyć wszystkie elementy do płóciennego worka.



Przebieg gry: Gracze wybierają kartoniki do gry. Po kolei każdy z graczy wkłada rękę do worka i próbuje, wyłącznie za pomocą dotyku, odnaleźć kształt pasujący do jednego z rysunków na kartoniku. Jeśli odnajdzie pasujący element, kładzie go na swoim kartoniku. Następnie zagrywa kolejny gracz. Jeśli natomiast wylosowany element nie pasuje do kartonika, gracz wkłada go z powrotem do worka i czeka na swoją kolej, by móc znowu losować.

Aby nieco oswoić dziecko z grą, można dostosować reguły i utrudniać je stopniowo, zgodnie z rozwojem sytuacji:

- 1 – Rozpocząć grę z niewielką liczbą elementów.
- 2 – Pozwalać zaglądać do worka.
- 3 – Następnie utrudnić zasady i zakazać zaglądania do worka.
- 4 – Dokładać do worka coraz więcej elementów.
- 5 – W końcu, kiedy dziecko jest już oswojone z grą, stosować zwykłe zasady.

