

klasa 1 - czerwiec - blok 1 - dzień 4

## GRA DYDAKTYCZNA

# Kto szybszy?



*dla klasy I*

Zestaw zawiera planszę i 4 pionki.

Cel gry – odkrywanie strategii, dodawanie zdobytych punktów,

Zasady gry:

Gra dla 2 do 3,4 uczestników.

Po 1 pionku w innym kolorze dla każdego gracza.

Zaczyna gracz, którego imię ma najmniejszą liczbę liter.

Każdy gracz sam decyduje z którego pola startowego zacznie grę. Np.: żółty gracz umieszcza swój pionek na dowolnym żółtym polu startowym i przesuwa się w dół o jedno pole, czerwony podobnie, ale przesuwa się w poziomie. Przesuwają się o jedno pole, aż do miejsca, gdy się pola krzyżują. Kto pierwszy stanie na polu krzyżującym zbiera dla siebie punkty z tego pola. Zapisuje swoje punkty. Gra toczy się dalej. Po 5 rundach liczymy - kto ma więcej zebranych punktów.

## Pionki do wycięcia



# START

# START

