



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Bohaterowie z naszych książek

Pomoce:

- sześcienna kostka do gry – 1 szt.
- pionki – 4 szt., każdy w innym kolorze
- plansza do gry – Bohaterowie z naszych książek

Zasady:

- W grze może brać udział od 2 do 4 uczestników.
- Aby wejść do gry i stanąć na polu z liczbą 1, należy wyrzucić na kostce 6 oczek.
- Jeżeli uczestnik w dwóch rzutach nie wejdzie na pole z liczbą 1, może rozpocząć grę od trzeciego rzutu.
- Uczestnik przesuwa się po planszy o tyle pól, ile wypadło oczek na kostce w danym rzucie.
- W trakcie gry na jednym polu może stać kilku uczestników.
- Gra kończy się, gdy wszyscy uczestnicy przekroczą lub staną na polu z liczbą 130.

Dodatkowe warunki gry:

- jeżeli stoisz na polu z liczbą 9, uciekasz z myszką na pole z numerem 10,
- jeżeli stoisz na polu z liczbą 14, pomagasz dziewczynce zapalić zapałkę i tracisz 1 kolejkę,
- jeżeli stoisz na polu z liczbą 17, wraz z dymem z lampy Alladyna unosisz się na pole z liczbą 75, na którym jest Dżin,



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- jeżeli stoisz na polu z numerem 22, wraz z kotem skaczesz na pole numer 1, aby gonić mysz,
- jeżeli stoisz na polu z liczbą 33, wraz z Czerwonym Kapturkiem idziesz do babci i przechodzisz na pole z liczbą 50,
- jeżeli stoisz na polu numer 40, widzisz jak wilk skrada się, aby złapać Czerwonego Kapturka i cofasz się z nim na pole z numerem 37,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 60, dynia zamienia się w karetę, dlatego przechodzisz na pole
- z numerem 78,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 58, zbierasz rozerwane korale i cofasz się na pole z numerem 43,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 55, dowiadujesz się, że wraz z Kopciuszkiem nie idziesz na bal, cofasz się na pole z numerem 47,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 65, wraz z kapitanem Hakiem na pirackim okręcie czekasz jedną kolejkę,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 69, wraz z Kajem jedziesz saniami z Królową Śniegu, przesuwasz się na pole z numerem 88,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 78, wsiadasz do karety i jedziesz na bal, przesuwasz się o 4 pola do przodu,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 75, wraz z Dżinem spełniasz 3 życzenia i tracisz jedną kolejkę,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 88, jedziesz saniami z Królową Śniegu na pole z numerem 100,





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- jeżeli stoisz na polu z numerem 97, wraz z Piotrusiem Panem atakujesz okręt piracki i cofasz się na pole z numerem 65,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 108, wraz z Jasiem i Małgosią przechodzisz na pole z numerem 116,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 116, podjadasz smakołyki i tracisz jedną kolejkę,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 123, wraz z łabędziami lecisz na pole z numerem 130 i kończysz grę,
- jeżeli stoisz na polu z numerem 130, lub je przekroczyłeś, zakończyłeś grę,
- wygrywa ten uczestnik, który pierwszy zakończył grę.

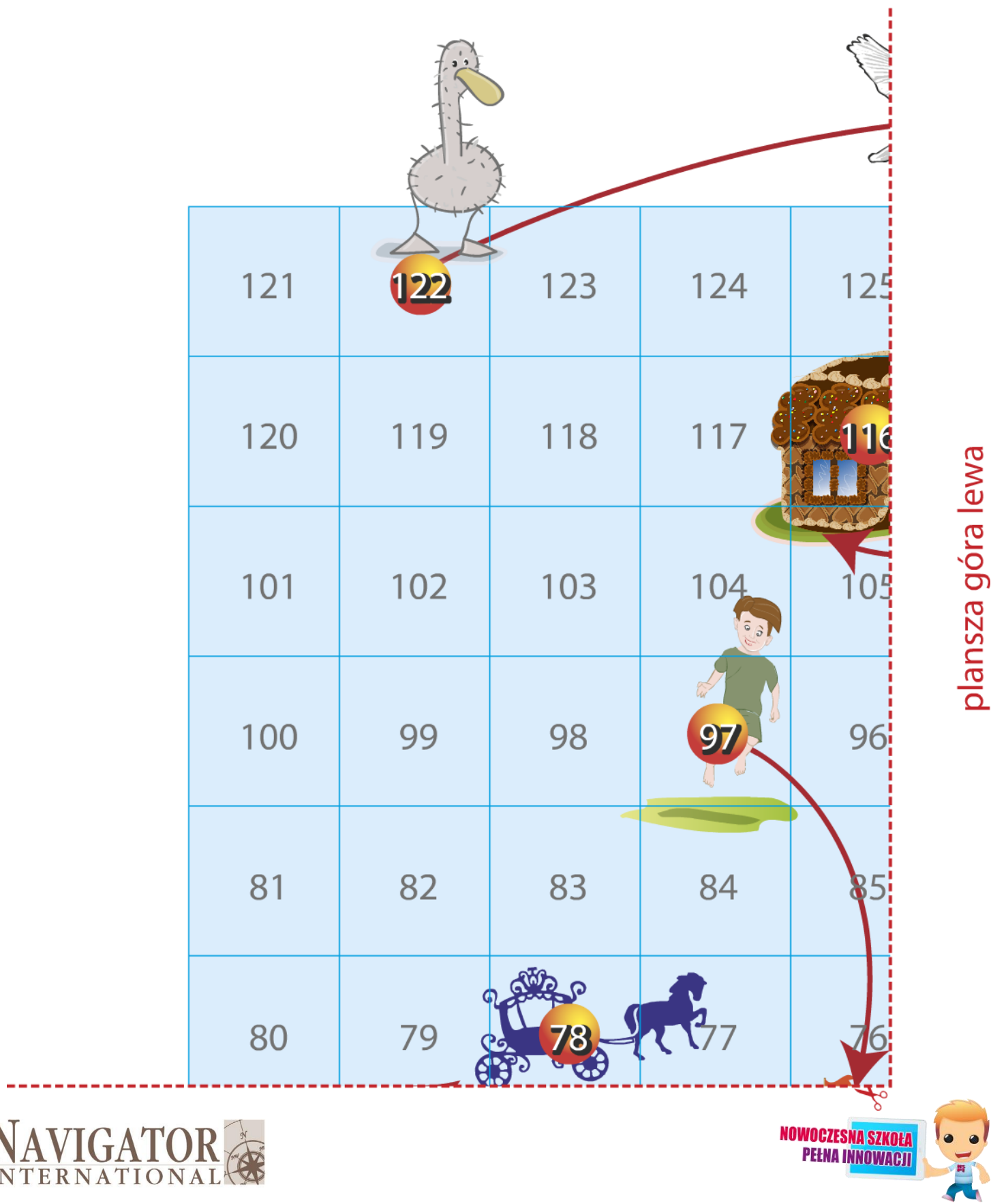


KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



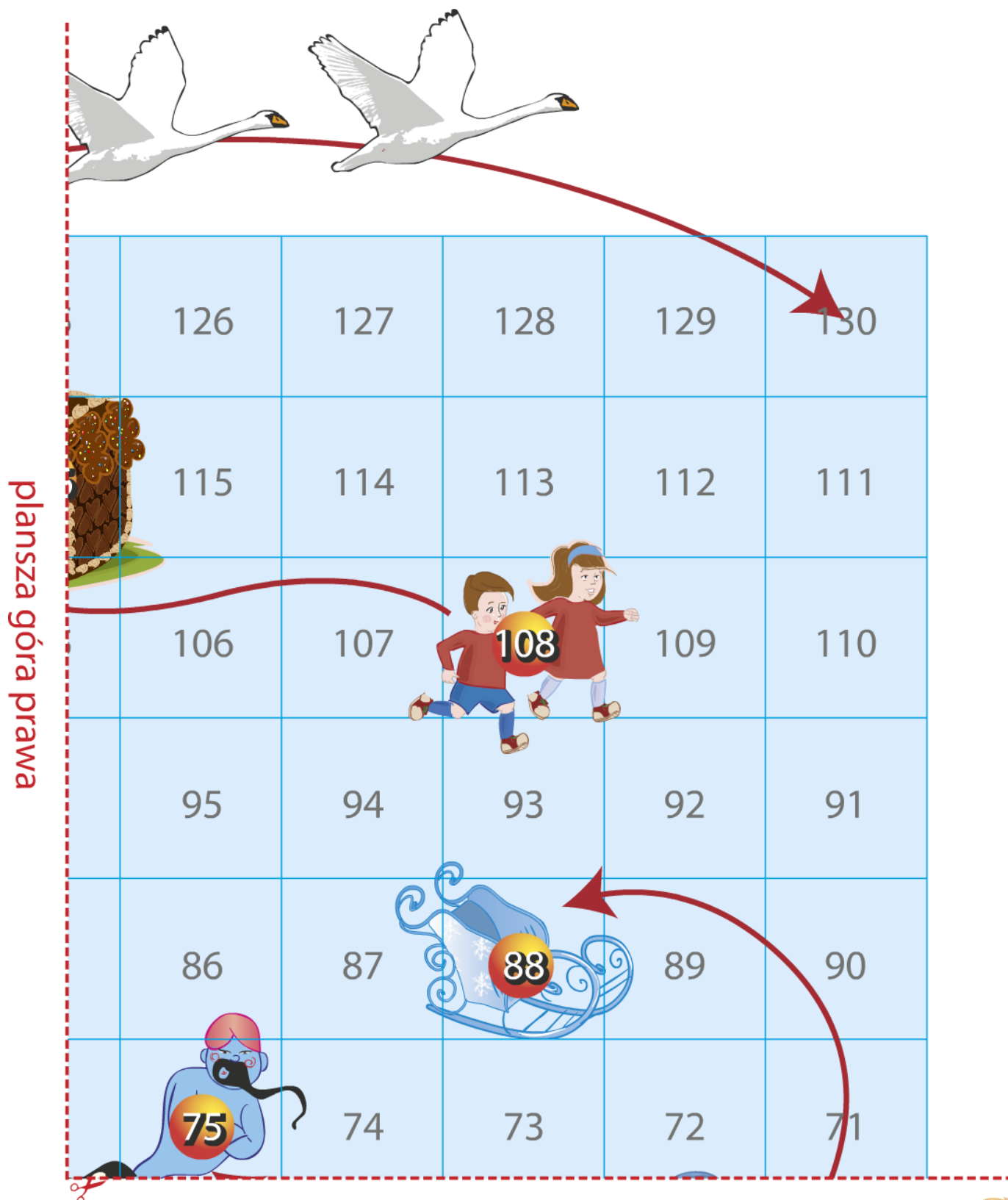


KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

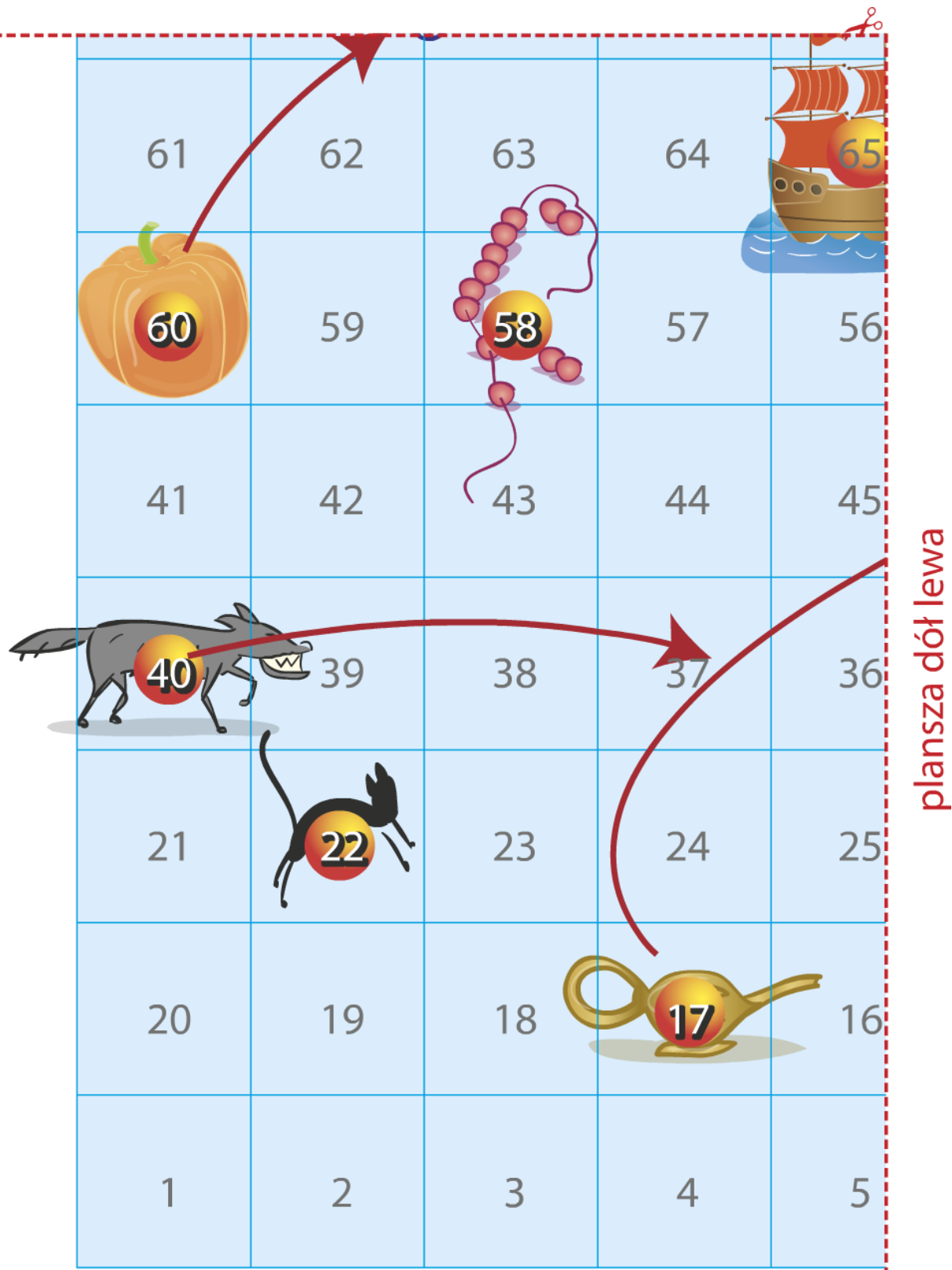


Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

