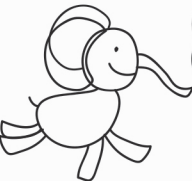
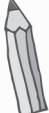


8



Słoń



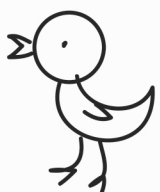
9

10

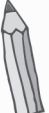
11

12

13



Ptak



7

6

5

4



Lew



3

2

1

Start

29



Pies



30

31

14

15

16

17

18

19

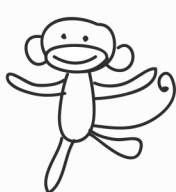
28

Meta

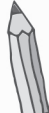
32

33

34



Małpa



4



Lew



27

39

38

37

36

35

24



Motyl



25

24



Motyl



23

22

21

20



Kot



RYSUNKOWY WYŚCIG



Przygotowanie Przygotuj kostkę do gry, kredki lub pisaki, kartki papieru oraz odpowiednią ilość pionków. Jako pionki można użyć zakrętki, guziki, klocki lub małe zabawki. Można też zastosować wycięte kolorowe pionki (na dole strony) oznaczone cyfrą lub białe, które można samemu oznaczyć. Gdy w grze będą brały udział małe dzieci, niezbędny będzie nadzór osoby dorosłej.

Cel Wygrywa ten z graczy, który zaliczy 5 pól rysunkowych i jako pierwszy dotrze do mety!

Rozpoczęcie gry Ustaw wszystkie pionki na polu startu. Każdy gracz wybiera swój pionek. Rzućcie kostką, aby ustalić, który z was rozpocznie grę. Gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek rozpoczyna grę.

Rozgrywka Gracze po kolei rzucają kostką, przesuując pionek dokładnie o ilość miejsc równą liczbie oczek na rzuconej kostce. Pionkami można poruszać się do przodu i do tyłu, by zaliczyć minimum 5 pól rysunkowych (gdy pionek stanie na polu rysunkowym, gracz czyta na głos opis tego pola, wykonuje rysunek zwierzęcia przypisanego do danego pola, wtedy pole akcji zostaje zaliczone przez danego gracza). Pola akcji - gdy pionek stanie na polu akcji, gracz czyta na głos opis tego pola i wykonuje nakazaną czynność.

Pola rysunkowe: **Pole 4** - LEW - Narysuj lwa. **Pole 8** - SŁOŃ - Narysuj słonia. **Pole 13** - PTAK - Narysuj ptaka. **Pole 20** - KOT - Narysuj kota. **Pole 24** - MOTYL - Narysuj motyla. **Pole 29** - PIES - Narysuj psa. **Pole 34** - MAŁPA - Narysuj małpę.

Pola akcji: **Pole 7** - Cofasz się o 5 pól. **Pole 11** - Wracasz na Start. **Pole 16** - Masz dodatkowy rzut. **Pole 26** - Możesz ruszyć jak w swojej kolejce wyrzucisz parzyste oczka 2,4,6. **Pole 31** - Cofasz się o 4 pola. **Pole 37** - Tracisz 1 kolejkę.

Wygrana Grę wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dojdzie do pola Mety po zaliczeniu minimum 5 pól rysunkowych. Z rysunków można wykonać galerię prac i wybrać najładniejszy rysunek.

