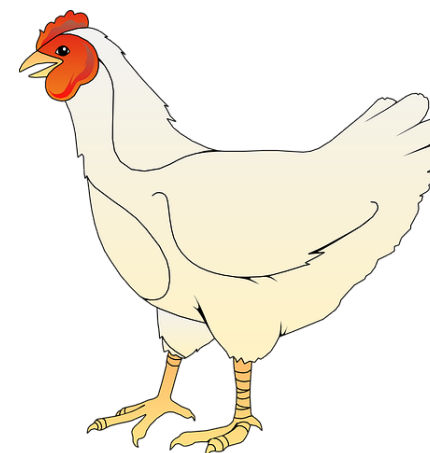
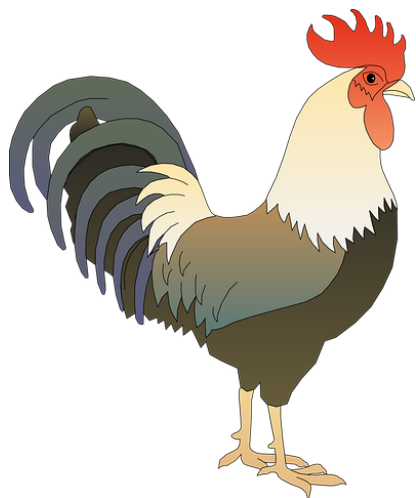
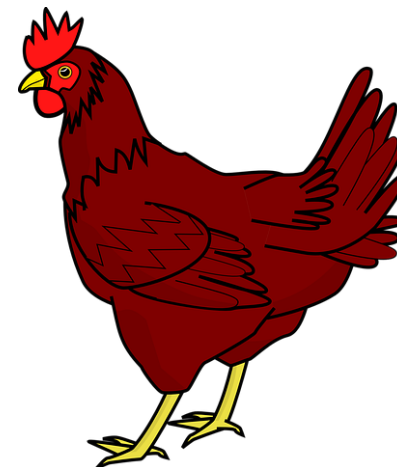
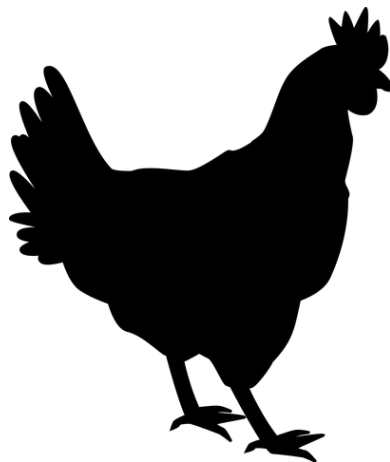
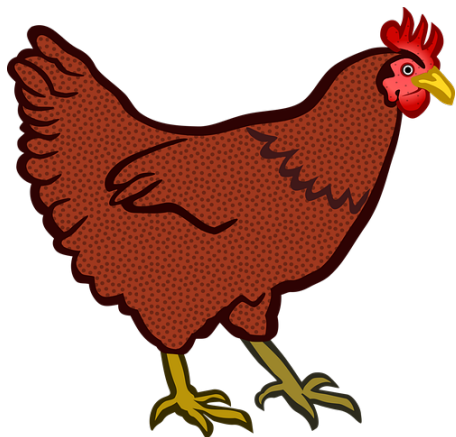
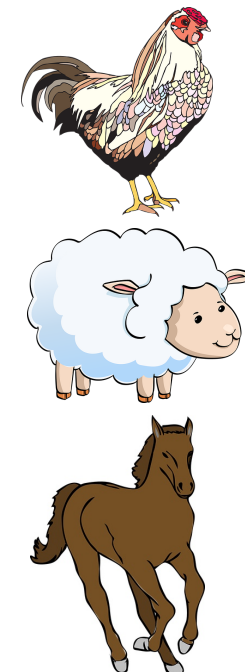
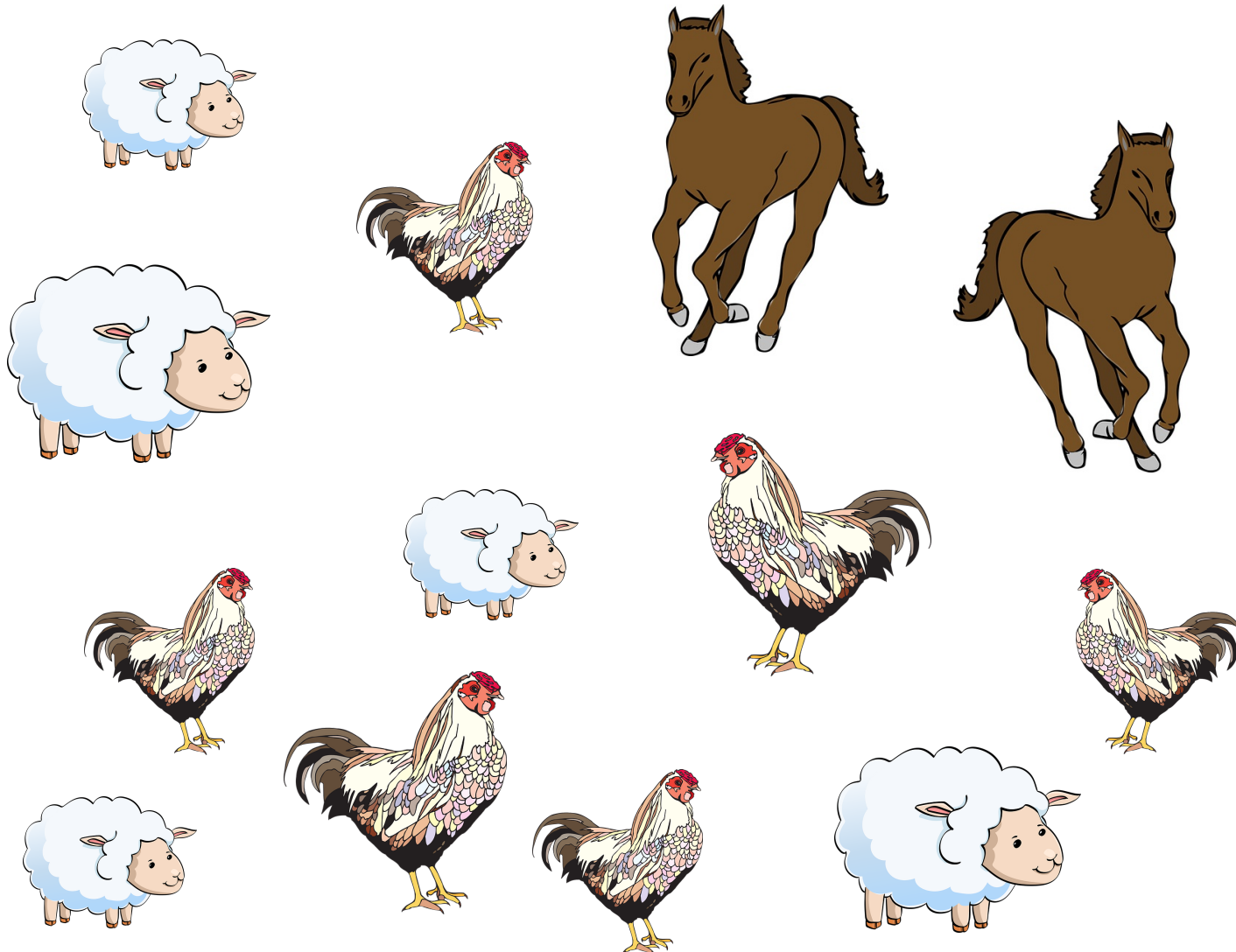
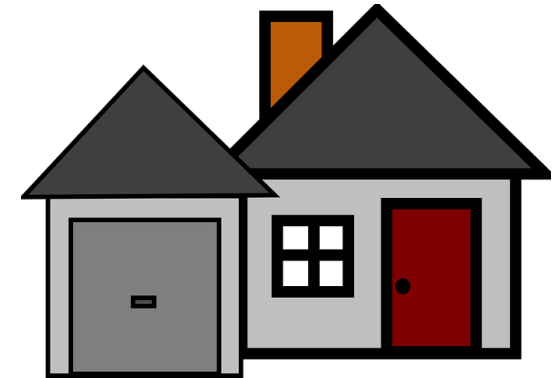
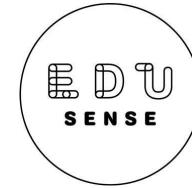
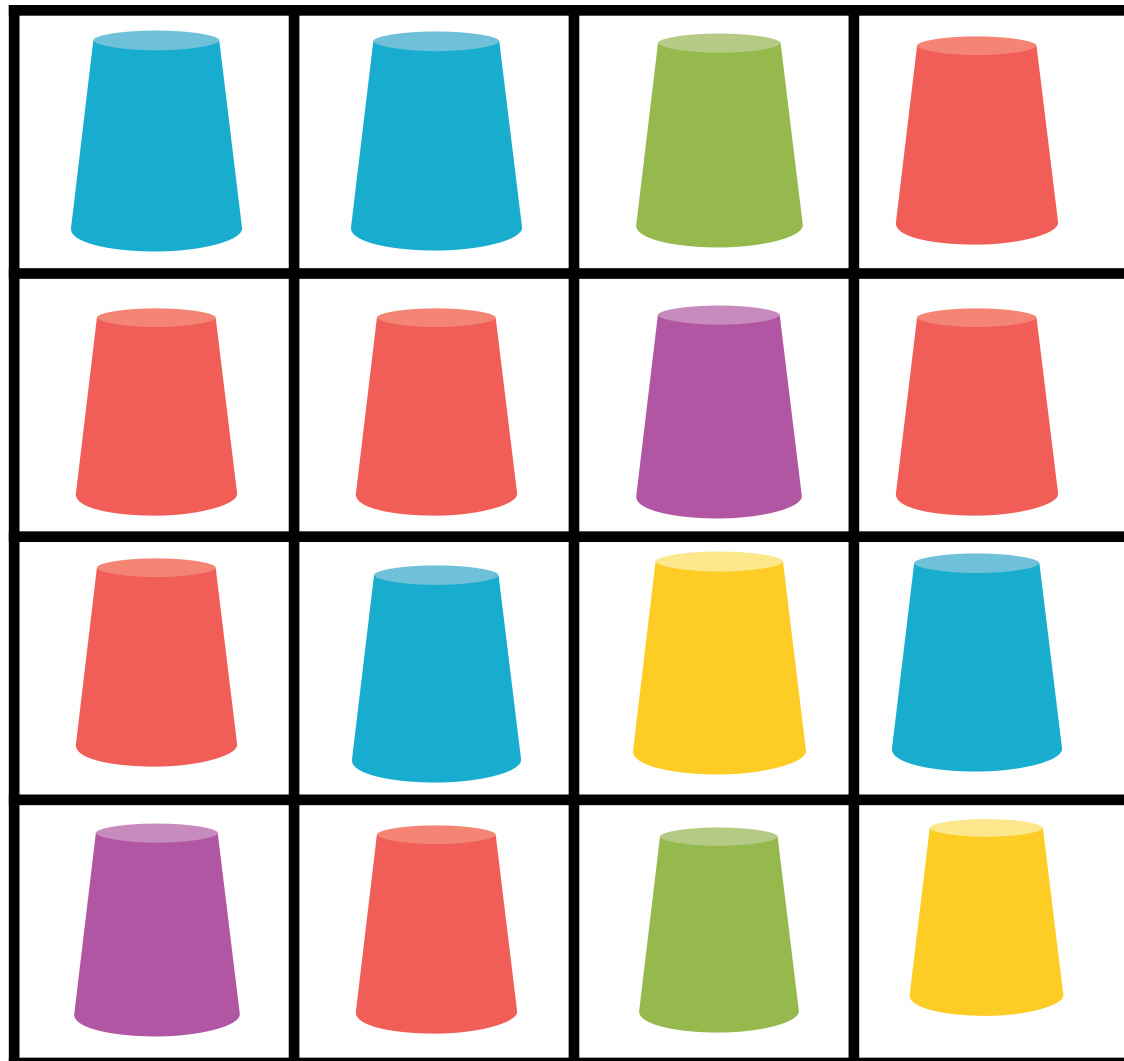
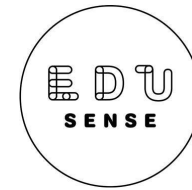


1. Do kogo należy ten cień? Połącz cień z jego właścicielem.

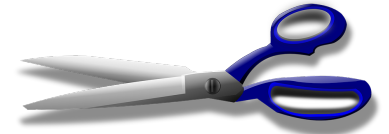
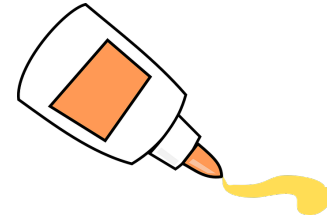
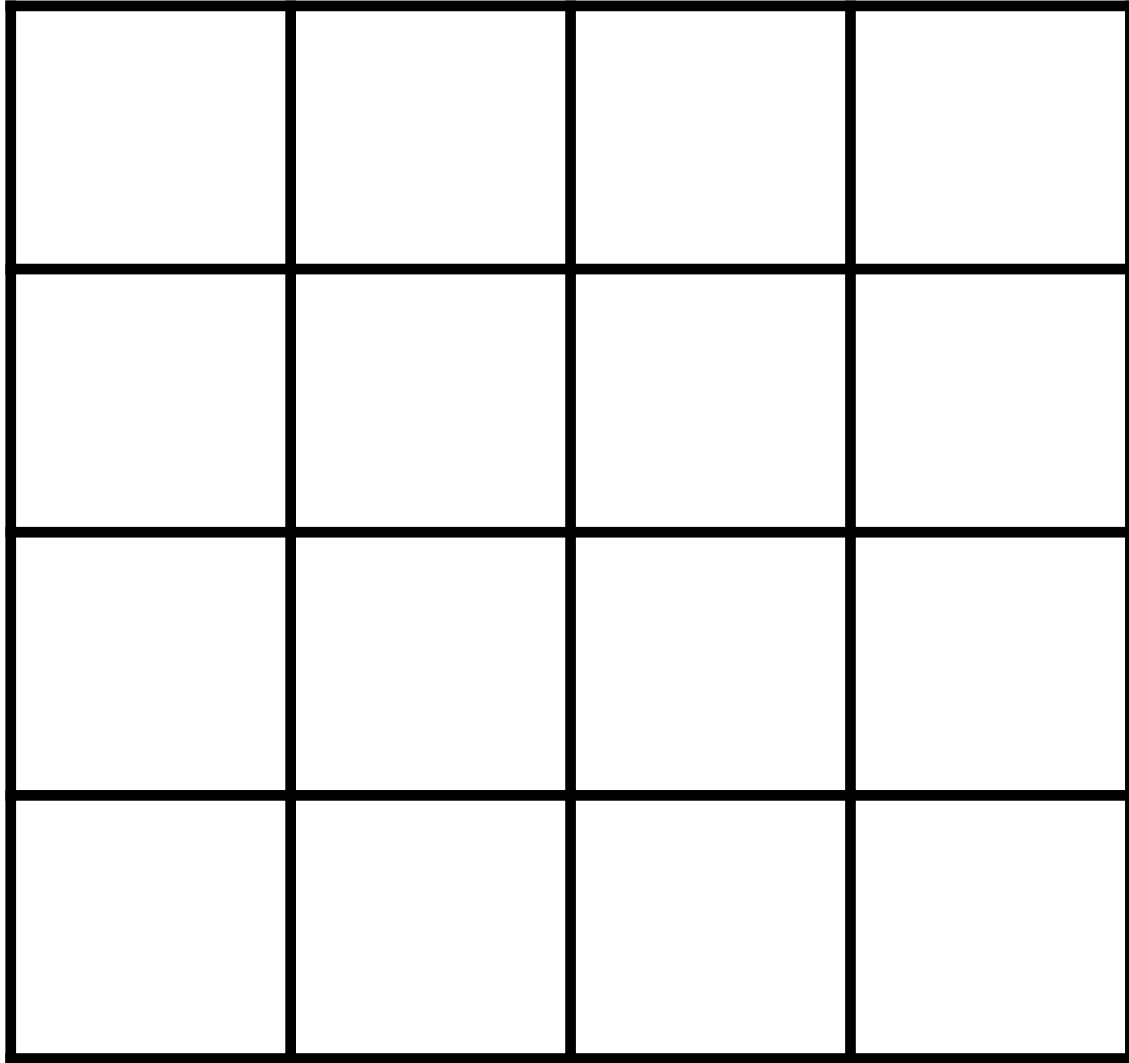


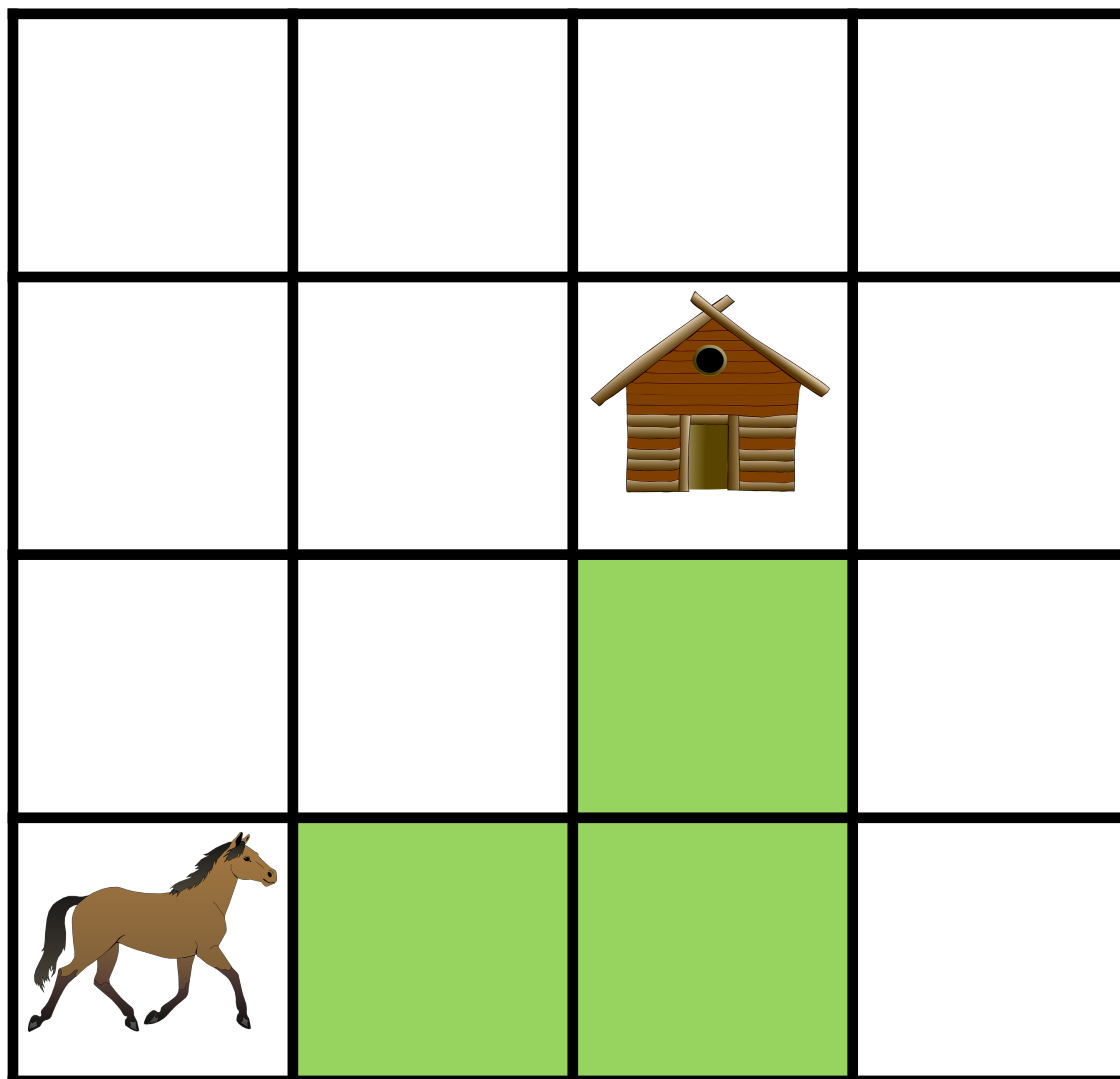
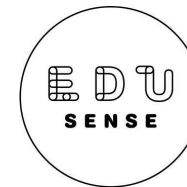
2. Policz zwierzęta, wpisz w okna odpowiednie cyfry.



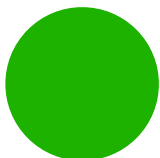


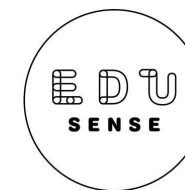
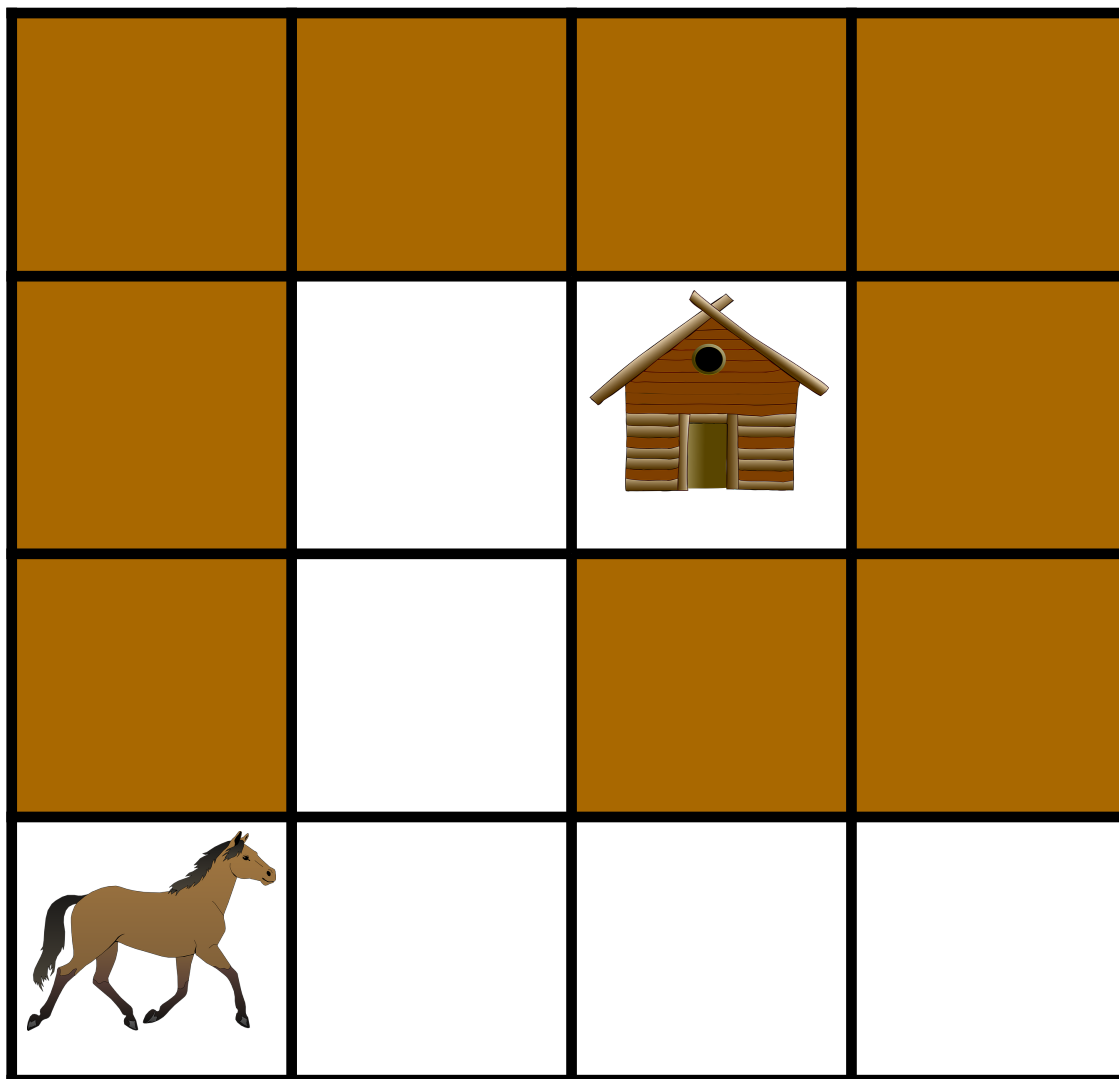
Wytnij kubki znajdujące się na następnej stronie.
Przyklej je na kratownicy, w taki sposób, żeby wyglądała tak samo, jak ta na wzorze



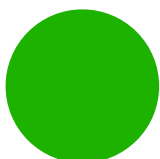


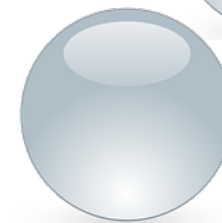
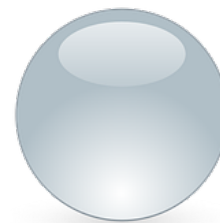
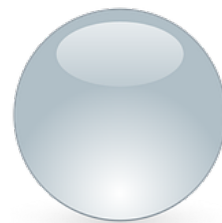
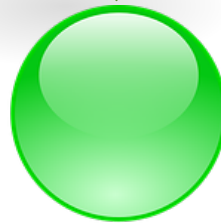
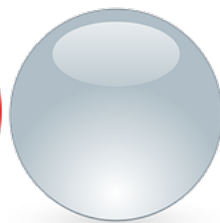
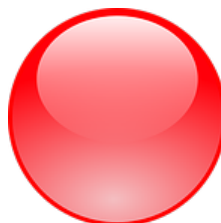
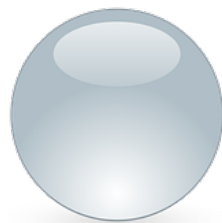
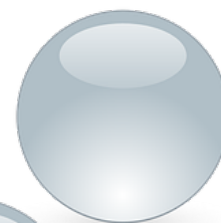
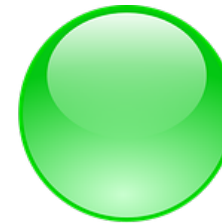
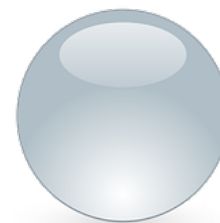
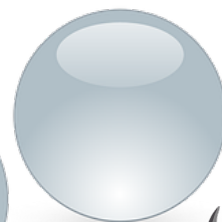
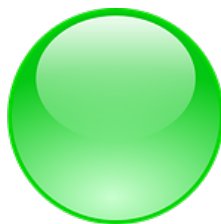
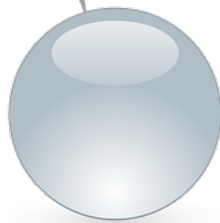
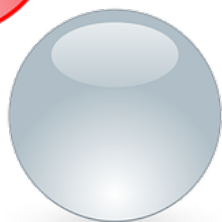
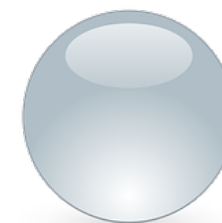
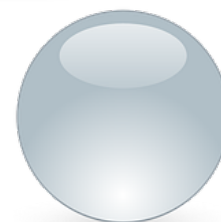
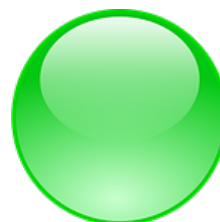
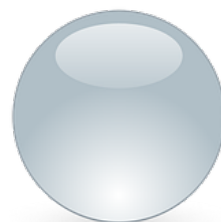
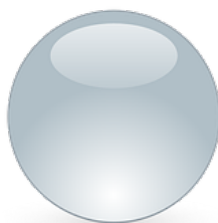
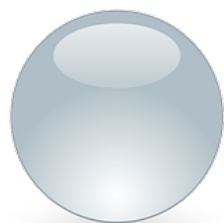
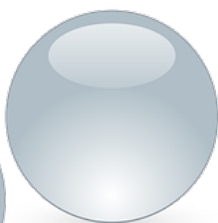
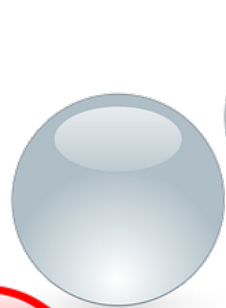
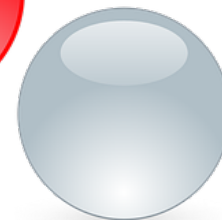
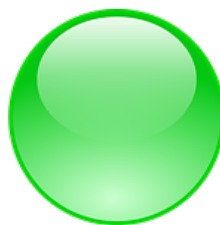
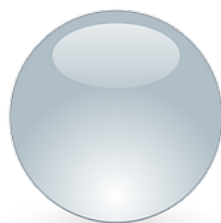
Stwórz kod, który zaprowadzi konia do stajni po zaznaczonej na zielono trasie. Pamiętaj, że koń porusza się: „do przodu”, „obróć się w prawo”, „obróć się w lewo”, nie przesuwa się bokiem. Zwróć uwagę, jak ustawiony jest koń na polu startowym. Komendę „do przodu” zaznacz strzałką skierowaną w górę.





Stwórz kod, który zaprowadzi konia do stajni po zaznaczonej na brązowo trasie. Pamiętaj, że koń porusza się: „do przodu”, „obróć się w prawo”, „obróć się w lewo”, nie przesuwa się bokiem. Zwróć uwagę, jak ustawiony jest koń na polu startowym. Komendę „do przodu” zaznacz strzałką skierowaną w górę.

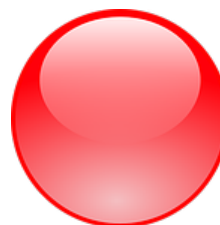
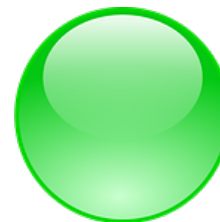




„ZATAŃCZ I ZAŚPIEWAJ” - GRA PLANSZOWA

**Celem gry jest jak najszybsze
dotarcie na metę**

- Każdy gracz otrzymuje pionek w innym kolorze,
- Przesuwamy pionek na planszy tyle pól, ile wskaże rzut kostką,
- Jeżeli pionek zatrzyma się na zielonej kropce, to gracz śpiewa wybraną przez siebie piosenkę,
- Jeżeli pionek zatrzyma się na czerwonej kropce, to gracz tańczy do fragmentu swojej ulubionej muzyki,
- Jeżeli pionek zatrzyma się na kropce przy której znajduje się strzałka, to cofa się na wskazane przez tą strzałkę pole,
- Wygrywa ten gracz, który pierwszy trafi na metę. Możemy postawić pionek na mecie, tylko jeśli na niej zakończy się ruch pionka, jeśli liczba wyrzuconych oczek będzie zbyt duża, to stoimy w miejscu i próbujemy szczęścia w następnej kolejce.



START



META

„W DRODZE DO WIOSNY” - GRA PLANSZOWA

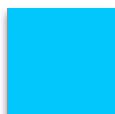
Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do wiosny. Zanim dotrzemy na metę musimy zebrać wszystkie oznaki wiosny (czyli stanąć na polach z wiosennymi grafikami)

- Do gry potrzebna będzie nam plansza, pionki i dwie kostki,
- Każdy gracz otrzymuje pionek w innym kolorze,
- Gracz rzuca kostkami, wyniki może dodać lub odjąć (decyzja zależy od niego, wybierze działanie, które będzie dla niego korzystniejsze),
- Pionek może poruszać się do przodu lub do tyłu,
- Ważne w grze jest to, że każdy gracz musi stanąć na wszystkich pola z oznakami wiosny, jeśli rzut zaprowadzi go dalej, to musi wrócić (przykładowo jeśli stoimy na starcie i wyrzucimy 4 i 1, to jeśli wybierzemy dodawanie, to przebieśnięg zostanie ominięty, wybierając odejmowanie zatrzymamy się na polu z przebieśnięciem).





	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



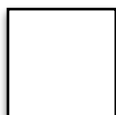
A1, A2, A3, A4, A9, A10, B1, B2, B10, C1, H1, I1, I2, I10, J1, J2, J3, J4, J9, J10



B3, B4, B6, C2, C5, C6, D1, D2, D6, E1, E2, E3, E4, F1, F2, F3, F4, G1, G2, G6, H2, H5, H6, I3, I4, I6



A5, A6, B5, I5, J5, J6



C3, C4, D3, G3, H3, H4



D4, G4



D5, E5, E6, F5, F6, G5



Pozostałe



