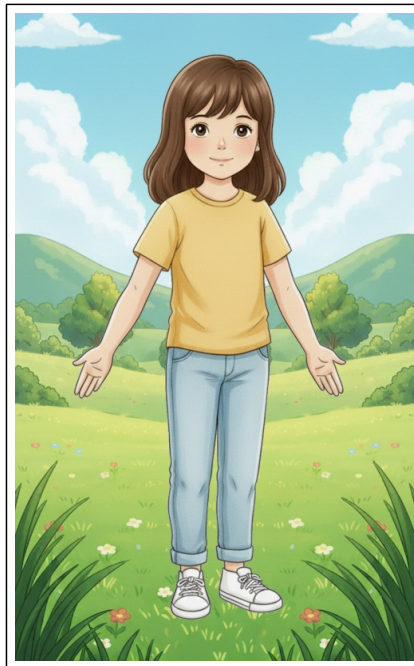
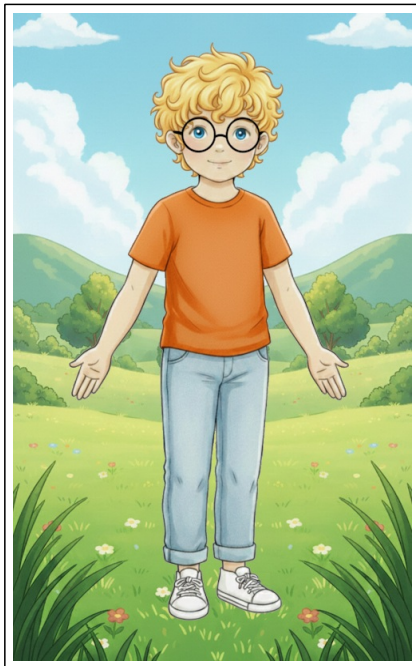
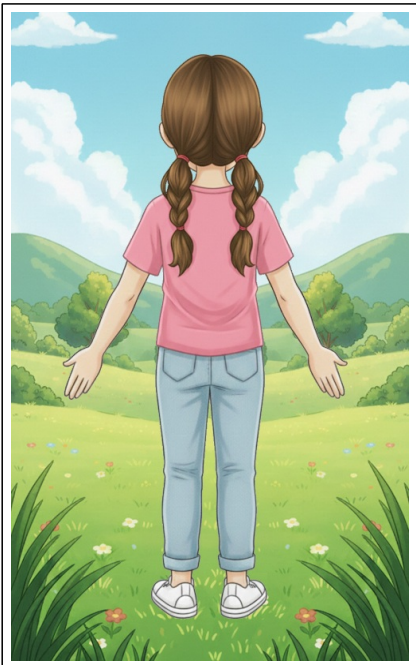
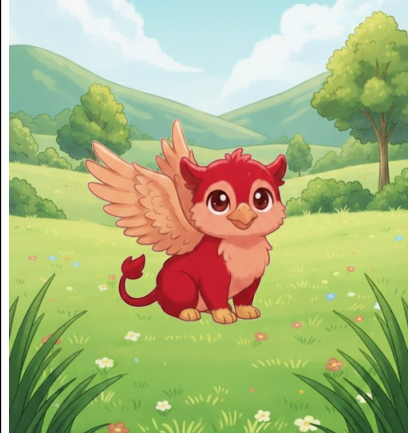




Które lewo?



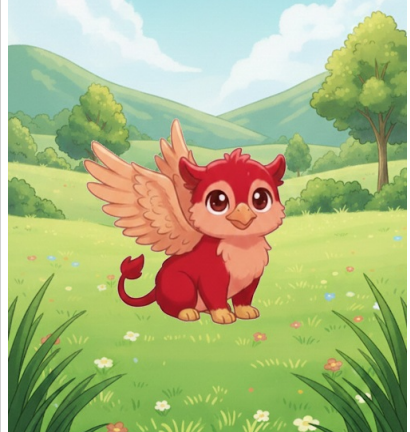
Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



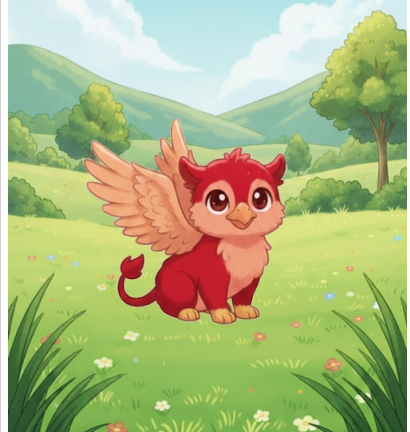
Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?

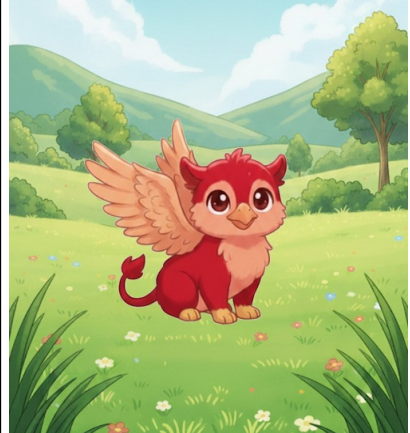


Które lewo?





Które lewo?



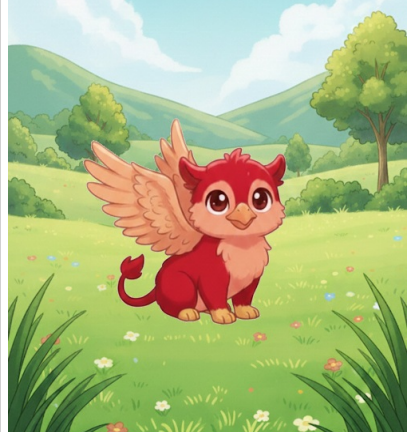
Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



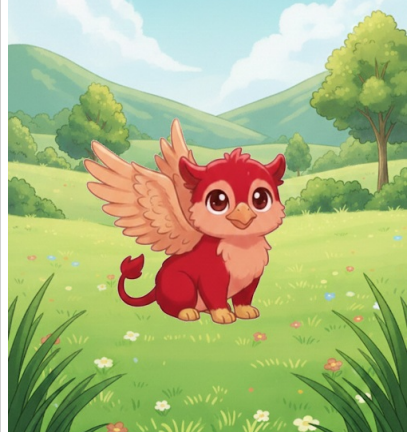
Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?

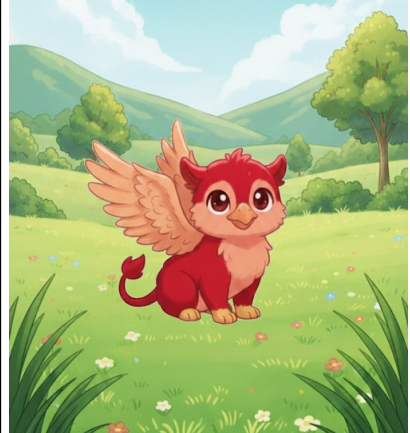


Które lewo?





Które lewo?



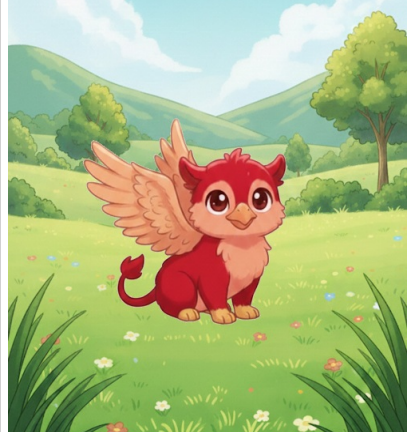
Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



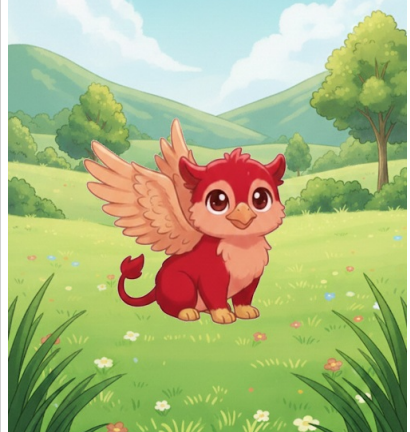
Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



Które lewo?



Instrukcja

Cel gry

Twoim zadaniem jest jak najszybsze odnalezienie dziecka, u którego „wylądujesz” po wykonaniu trzech instrukcji ruchu (lewo/prawo) z perspektywy postaci na kartach.

Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej kart.

Przygotowanie gry

Rozłóż 9 odkrytych kart dzieci w kole tak, aby ich stopy znajdowały się w środku.

Przetasuj pozostałe karty zadań i połóż je w stosie zakrytym obok.

Przebieg rozgrywki

Pierwszy gracz odkrywa górną kartę ze stosu zadań. Na karcie zobaczysz:

1. Dziecko, od którego zaczynasz
2. Trzy instrukcje

Ruch w lewo lub w prawo wykonujesz zawsze z **perspektywy dziecka**, na którym aktualnie się znajdujesz:

Wszyscy gracze próbują rozwiązać zagadkę jednocześnie w głowie (nie dotykając kart).

Gdy ktoś myśli, że zna rozwiązanie, wykrzykuje kolor koszulki ostatniego dziecka, do którego doszedł.

Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz zabiera kartę zadania jako punkt.

W fazie ćwiczeń możecie grać tak:

każdy dostaje trzy karty i rozwiązuje zadania, głośno komentując, co robi, i dotykając kart.