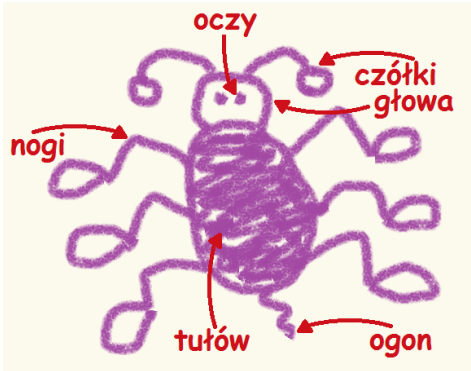


# Robak



**wiek:** od 8 lat

**ilo?? uczestników:** dowolna (minimum 2)

**materia?y:** kostka do gry, d?ugopis i kartka dla ka?dego uczestnika

## Przebieg gry

Ka?dy z uczestników otrzymuje d?ugopis i kartk?, osoba prowadz?ca ma kostk? do gry.

Gracze przypisuj? wed?ug w?asnego uznania kolejne cz??ci cia?a robaka do ilo?ci oczek na kostce w dowolnej kolejno?ci i zapisuj? to na swoich kartkach.

Przyk?ad:

- 1 - ogon
- 2 - oczy
- 3 - czótki
- 4 - nogi
- 5 - tu?ów
- 6 - g?owa

Kiedy ka?dy gracz ma w?asn? list?, prowadz?cy rzuca kostk?. Uczestnicy sprawdzaj? na swojej li?cie jaka cz??? cia?a robaka przypada ilo?ci oczek, która wypad?a i rysuj? j? na swoich kartkach.

Uwaga! Pierwsz? cz??ci? cia?a, któr? mo?na narysowa? jest tu?ów, dopóki nie wypadnie liczba przyporz?dkowana do tej cz??ci cia?a nie mo?emy rysowa? innych. Nast?pnie kiedy mamy ju? tu?ów mo?emy rysowa? g?ow?, nogi i ogon. Oczy i czótki mo?emy narysowa? dopiero wtedy, kiedy nasz robak ma ju? g?ow?.

Kolejny warunek: Kiedy wypadnie liczba oczek przypisana do nóg, rysujemy tylko jedn? nog?, kolejne musz? czeka?, a? znowu wypadnie odpowiednia liczba. Podobnie post?pujemy z oczami i czótkami.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy narysuje kompletnego robaka (z tu?owiem, g?ow?, sze?cioma nogami, ogonem, par? oczu i czó?ek)

## ?ród?o

- grafika tytu?owa: DamaPL