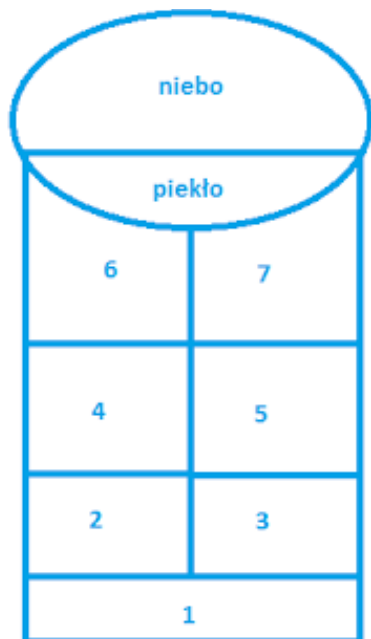


Szafa

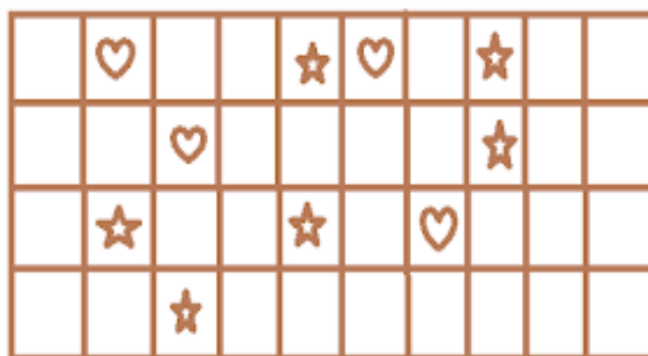
Tutaj z kolei na pola 1, 2, 3, 6 grający wskakują na jednej nodze, na pola 4 i 5, 7 i 8 na na dwóch.



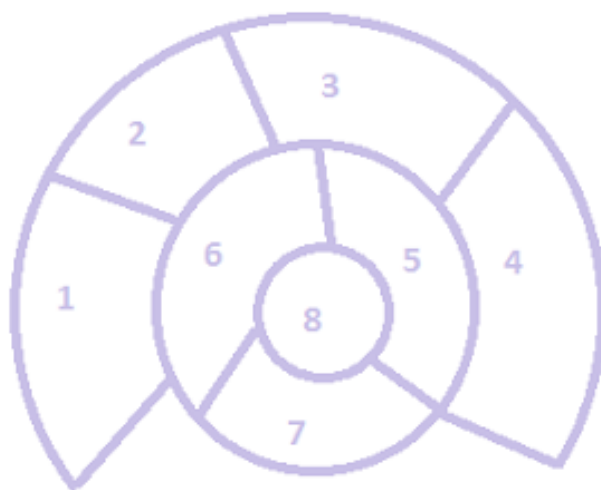
Niebo i piekło

Tak jak poprzednio, gra rozpoczyna się wrzuceniem kamyka na odpowiednią klasę. Na pole 1 należy wskoczyć na jednej nodze, na pola 2 i 3, 4 i 5, 6 i 7 obunóż. Celem grających jest dostanie się do nieba. Jeżeli kamyk wpadnie do piekła, siadają i nie mogą więcej grać, kibicują pozostałym na placu boju. Wygrywa ten, komu uda dostać się do nieba.

Czekoladki



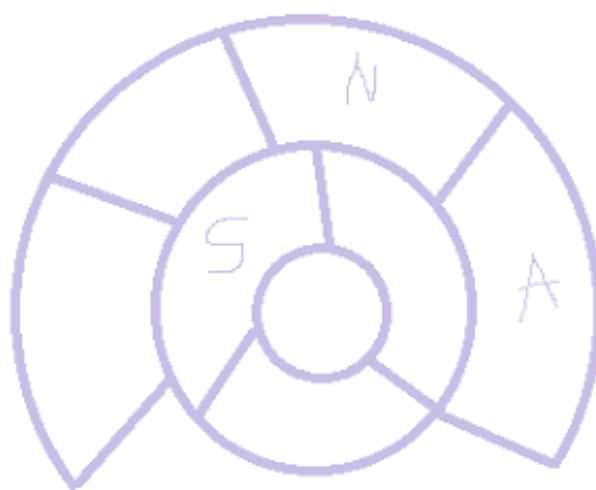
Grający ustalają swoje symbole, którymi będą oznaczać pola. Uczestnicy rzucają kamyk na dowolne pole, skaczą do niego na jednej nodze, a pole na które kamyk upadł oznaczają swoim symbolem. Żeby dostać się na swoje pole, trzeba przeskoczyć wszystkie kostki przed nim, zaczynając od lewego dolnego pola. Zawodnicy nie mogą skakać po polach oznaczonych symbolami przeciwników.



W tej wersji zasady są takie jak w zwykłych klasach.

Ślimak

W kolejnej wersji, pola na muszli ślimaka muszą być puste. Grający rzucają kamyk na kolejne klasy, a jeżeli uda im się przeskoczyć całą trasę, na dowolnym polu rysują pierwszą literę swojego imienia. Wówczas, w kolejnej rundzie mogą na tym polu odpocząć. Inne osoby muszą to pole przeskoczyć. Gra kończy się, kiedy cała muszla zostanie wypełniona inicjałami.



Droгие Dzieci!

Jeżeli gracie w gry, które dla Was proponujemy i podobają się Wam, mamy propozycję, byście robili zdjęcia i w ten sposób dokumentowali Wasze zabawy. Zdjęcia możecie przesyłać na pocztę Pani Ewy lub Pani Agaty. Będziemy je publikować na stronie szkoły, byście w ten sposób mogli zobaczyć zabawy swoich kolegów i koleżanek:):):)

Pozdrawiamy Was i bawcie się dobrze:):)