

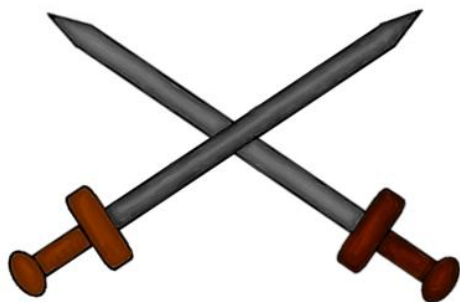


PATEIKÉ
DamaPL

ON
2014-04-04

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Turniej rycerski



wiek: od 9 lat

ilość uczestników: 8 lub więcej

materiały: kreda

Przebieg gry

Uczestnicy łączą się w pary, w których jedna osoba jest koniem, a druga rycerzem. Koń nosi na plecach rycerza, którego bronią jest kreda.

Zadaniem rycerza jest zostawienie śladu kredy na plecach innego rycerza.

Gdy na plecach rycerza znajdują się trzy ślady kredy zamienia się on miejscem ze swoim koniem. Gdy druga osoba z pary również będzie miała na plecach trzy ślady kredy, dana para odpada z gry.

Zwycięża para, która ostatnia zostanie na placu boju.

Źródło

- grafika tytułowa: DamaPL

Weitere Informationen

Kategorijos

Gry i zajęcia

Žymos

Dzieci

Gra

Bez materiałów

Amžius

8-12 lat

Dalyvių skaičius

1-20

20-30

30 - 100

Biblija

Brakuje tej informacji.

Trukmė

Brak danych.

Vietovė / aplinka

W pomieszczeniach zamkniętych

Medžiaga

Prawie bez wysiłku

Failų atsisiuntimas

Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt

Turinys

Kategorijos

Žymos

Amžius

Dalyvių skaičius

Biblija

Trukmė

Vietovė / aplinka

Medžiaga