



INGEDIEND DOOR

DamaPL

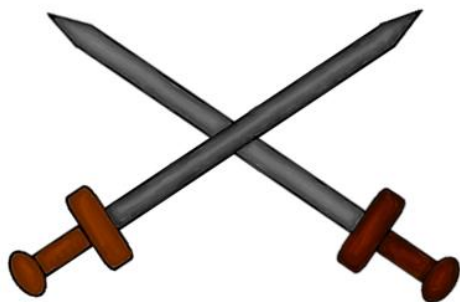
ON

04-04-2014



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 znajdą 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

Categorieën

Gry i zajęcia

Tags

Dzieci

Gra

Bez materiałów

Leeftijd

8-12 lat

Aantal deelnemers

1-20

20-30

30 - 100

Bijbel

Brakuje tej informacji.

Duur

Brak danych.

Terrein / Omgeving

W pomieszczeniach zamkniętych

Materiaal

Prawie bez wysiłku

Bestanden downloaden

Geen downloads

Kl Generierter Inhalt

Inhoud

Categorieën

Tags

Leeftijd

Aantal deelnemers

Bijbel

Duur

Terrein / Omgeving

Materiaal