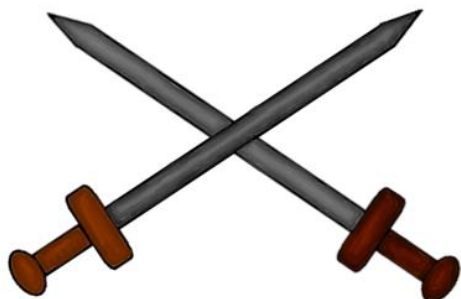


Turniej rycerski



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 pada odpada z gry.

Zwycięża para, która ostatnia zostanie na placu boju.

Źródło

- grafika tytułowa: DamaPL