

Gra Kalendarz

Styczeń

Jeżeli pszczoła w styczniu z ula wylatuje, rzadko pomyślny rok nam obiecuje.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Luty

Idzie luty, podkuj buty.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Marzec

W marcu jak w garncu.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Kwiecień

Kwiecień plecień, bo przeplata trochę zimy, trochę lata.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Maj

W maju jak w gaju.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Czerwiec

Gdy czerwiec chłodem i wodą szafuje, to zwykle rok cały popsuje.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Lipiec

Gdy w lipcu świeci słońce to plaże są gorące.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Sierpień

Sierpień, ten spoczynku nie chce dać, bo każe orać i siać.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Wrzesień

Jaki pierwszy wrzesień, taka będzie jesień.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Październik

Gdy październik ciepło trzyma, zwykle mroźna bywa zima.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Listopad

Jaka pogoda listopadowa, taka i marcowa.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Grudzień

Grudzień ziemię grudzi i izby studzi.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Zasady gry **Kalendarz**

Przygotowanie gry

Do gry potrzebna będzie specjalna kostka (na ściankach należy umieścić 1x napis „dzień”, 2x napis „tydzień”, 3x napis „miesiąc”). Najłatwiej to zrobić naklejając napisy na dowolny sześciian (np. zabawkowy klocek). Można też użyć zwykłej kostki i posłużyć się tabelką. Obie strony planszy należy skleić tak, aby łączenie było między czerwcem a lipcem.

Rozgrywka

Wszyscy gracze ustawiają swoje pionki na napisie GRA KALENDARZ. Potem rzucają kostkami – kto wyrzuci najwięcej zaczyna. W swojej kolejce gracz rzuca kostką i odczytuje wynik. Są trzy możliwości:

Dzień – przesuwamy pionek o jedno pole w prawo. Jeśli pionek stał na ostatnim polu miesiąca to przesuwa się zgodnie ze strzałką na pierwsze pole nowego miesiąca.

Tydzień – przesuwamy pionek o 7 dni. Jeśli pionek stoi blisko pola z pogrubioną liczbą to można go też przesunąć w pobliże następnej pogubionej liczby (układ pozostaje ten sam – jeśli był jedno pole przed pogrubioną liczbą to musi stanąć o 1 pole przed następną pogrubioną liczbą; jeśli stał dwa pola za pogrubioną liczbą to musi stanąć 2 pola za kolejną pogrubioną liczbą). Odpowiada to przesuwaniu z danego dnia tygodnia na następny.

Miesiąc – przesuwamy pionek o jeden rząd w dół (na kolejny miesiąc) na pole z taką samą liczbą. Jeśli tej liczby nie ma to na ostatnie pole w nowym miesiącu.

Jeśli w grudniu brakuje dni do przesunięcia pionka to pionek przechodzi na pole NOWY ROK i gracz kończy grę. Kto zrobi to pierwszy wygrywa.

Dodatkowe zasady

Gracz mogą dodatkowo oznaczyć pola (położyć żeton) ze swoimi urodzinami lub innymi ważnymi datami. Kto pierwszy minie takie pole musi się do niego cofnąć i przybić piątkę z pozostałymi graczami. Po tym oznaczenie pola usuwa się.

Pierwszy gracz, który zmieni porę roku (przejdzie na pola o innym kolorze) może przesunąć się o dodatkowe 3 dni.

Miniecie połowy roku (pola 30 czerwca) przez pierwszego gracza mobilizuje pozostałych i natychmiast przesuwać oni swoje pionki na pierwszy dzień kolejnego miesiąca.

Po wykonaniu ruchu gracz może powtórzyć/przeczytać przysłowie związane miesiącem, na którym zatrzymał się jego pionek. Jeśli się uda to przesuwa swój pionek dodatkowo o 1 lub 2 dni. Uwaga! Pionek nie może zmienić miesiąca w wyniku tego przesunięcia.

Powyższe zasady nie są obowiązkowe. Można umówić się na ich stosowania jedynie na początku gry.

miesiąc	miesiąc	miesiąc	tydzień	tydzień	dzień
---------	---------	---------	---------	---------	-------

nazwy do wycięcia