

# CHŁOPEK

## GRA PODWÓRKOWA

POTRZEBNE:



REGUŁY:

- rozpoczyna ten, kto pierwszy, bez SKUCHY rzuca np. na 3; można ustalić kolejność np. poprzez rzyliczankę
- zrzuca na 1
- skacze (na 1 nodze) po kolejnych polach, ale przeskakuje (omija) pole, na którym jest kamień
- na 4 5 wskakuje dwiema nogami
- na 7 8 wskakuje dwiema nogami i obraca się o 180° → wraca przeskakując kolejne pole



- skacze na tej samej nodze
  - zatrzymuje się przed polem z kamieniem, podnosi go i skacze z kamieniem w rękę do końca
- KOLEJNE RUNDY:

- zrzuca na kolejne pola i postępujemy jak w rundzie I
- ZMIANA GRACZY:
- zaczyna grę, gdy się SKUSI!
- SKUCHA: wyrzucenie poza pole gry / wrzucenie na linię lub na niestosowne pole
- B. gracz podpart się drugą nogą
  - C. gracz wskoczył na linię lub niestosowne pole

WYGRANA:

- prawidłowe przejście 8 RUND
- \* kolejne próby można podejmować skacząc na drugiej nodze / obunóż

GRACZE NA ZIEMI RYSUJĄ „CHŁOPKA” (jest wariantem tradycji „KLAS”)

RYSOPISY

# 1 2 3 4

- Potrzebne są:
  - 2x kartki
  - GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ KARTKAMI
- GRACZ MÓWI DOWOLNĄ LICZBĘ
- GRACZ SZUKA DANEJ LICZBY I KRZYCZY „STOP!” GDY JĄ ODNAJDZIE (ZAKREŚLA LICZBĘ)
- W KOLEJNYCH RUNDACH GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ ROLAMI

KAZDY GRACZ OBRYSOWUJE SWOJĄ DŁOŃ I WPISUJE W NIA LICZBY np. 1-100

WYGRYWA TEN, KTO PIERWSZY OBRYSOWUJE DŁOŃ KÓŁECZKAMI

# GRA W ŁAPKI

RYSOPISY



Potrzebne:



1. ABC def... STOP!

RYSOPISY

# PANSTWA • MIASTA

- Zapisz w tabeli po 1 słowie (z każdej kategorii) zaczynającym się na podaną literę.
- Kto pierwszy uzupełni rubryki odlicza od 10 do 0 (kończy rundę)

4. Gracze czytają zapisane słowa i przyznają punkty.

**PUNKTY:**

- 15p. TYLKO 1 GRACZ MAŁE POPRAWNĄ ODP.
- 10p. KAŻDY COŚ INNEGO
- 5p. WSZYSCY TO SAMO
- 0p. NIC / BŁĘDNE

rysopiisy@gmail.com



LITERA



PANSTWO



MIASTO



IMIĘ



RZECZ



ZWIERZĘ



POTRAWA



ROSLINA



PUNKTY


Potrzebne:



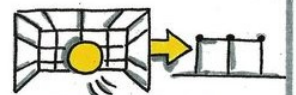
Zasady gry:

- Każdy gracz ma **1 RUCH** w kolejce i dąży do bramki przeciwnika lub blokuje jego ruchy.
- Gracze rysują **JEDNĄ, WSPÓLNĄ LINIĘ ŁAMANĄ**.

# PIŁKARZYKI



Cel gry:



STRZELENIE GOLA PRZECIWNIKOWI!

**ZABLOKOWANIE GRY**

- (gdy gracz nie może wykonać ruchu):
- REMIS (w zależności od ustalenia)
- PORAZKA (tego, co zablokował)

możliwe ruchy:



na szerokość 1 kratki  
można wykonać **WIĘCEJ RUCHÓW**

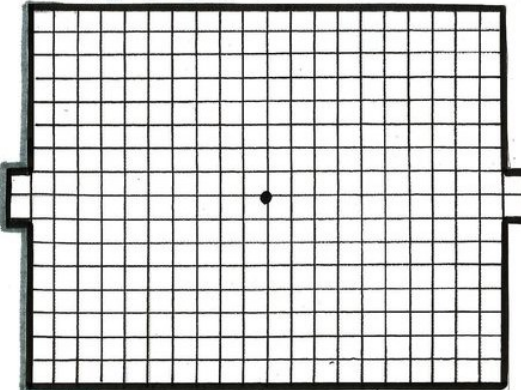
poprzez odbijanie się od:  
• BOKÓW BOISKA  
• NARYSOWANYCH KRESEK

**LINE:**

- mogą się przecinać
- nie można stawiać linii 2 razy w tym samym miejscu

DO MOMENTU, kiedy nie będzie możliwości odbicia się:

Gracz rozpoczyna swój ruch od miejsca, w którym skończył poprzednik.



Jeden z graczy rozpoczyna grę od środka pola.

RYSOPISY

# STATKI



określa współrzędne statku przeciwnika  
np. B5  
sprawdza strzał na swojej mapie

BRAK TRAFIENIA "Pułko!"  
S. TRAFIONY CZĘŚCIONO "trafiony!"  
CAŁY STATEK TRAFIONY "trafiony zatopiony!"



Jeżeli trafi, gra dalej do pierwszego "pułko!"  
Następnie gracze wymieniają się rolami.

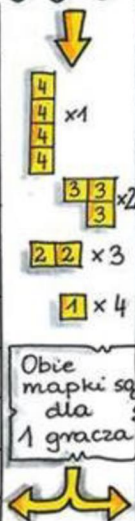
**WIGRYWA**  
1 ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika!



TU NARYSUJ STATKI - KOLORUJĄC KRATKI (mogą przybić rat, np. pnie kształtów, ale nie mogą się nakładać)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Moja mapka



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Mapka wroga

TU OZNACZAJ SNOJE STRZAŁY ODDANE NROGOMI  
"Pułko!" "X" "trafiony!" "XXX" "trafiony zatopiony!"

RYSOPIŚ



# PODKOWY

Gra w podkowy jest grą dla grupy od dwóch do czterech graczy, dobrą na długi, gorący letni dzień. Potrzebujecie czterech podków i dwóch metalowych prętów o długości 60 cm, wkręconych do dwóch kolistych dołków, oddalonych od siebie 12 m.

## JAK SIĘ BAWIĆ?

Każdy z uczestników dostaje dwie podkowy. W grze dla dwóch osób obaj zawodnicy stoją obok słupków utworzonych z prętów.

**1.**

Pierwszy zawodnik rzuca podkową. Po nim rzucają kolejni, próbując wrzucić podkową na przeciwny słupek. Pozostali uczestnicy zabawy oraz widzowie stoją za osobą wykonującą rzut.

**2.**

Kiedy pierwszy zawodnik rzucił obydwie podkowy, kolej na drugiego uczestnika.

**3.**

Następnie obydwoj przędzą razem do słupka i liczą liczbę wrzuconych na słupek podków.

**4.**

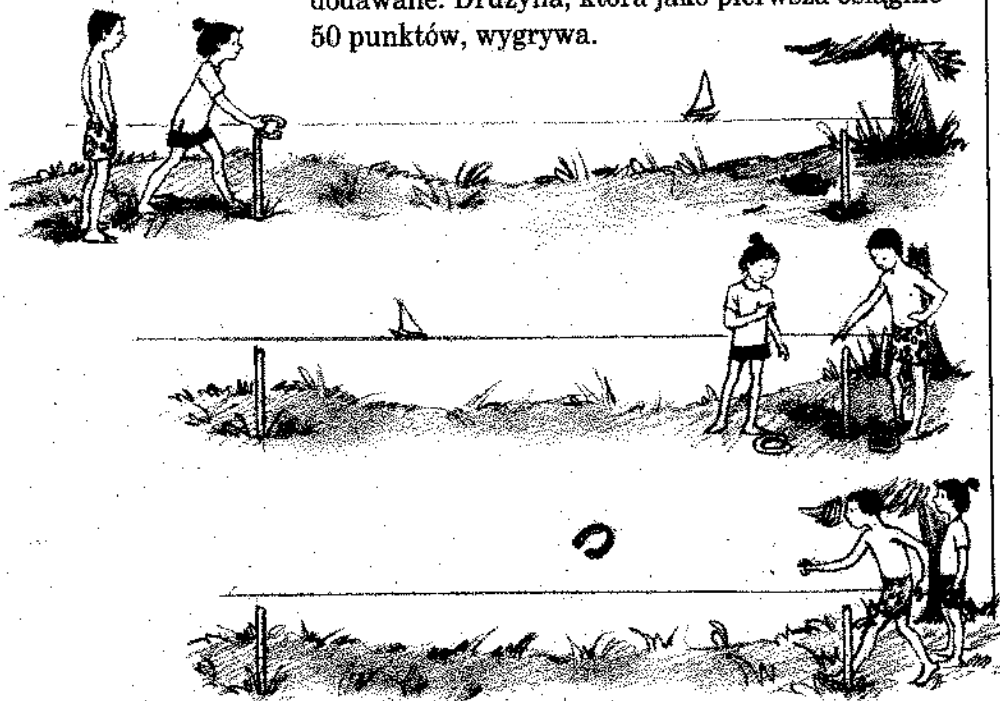
Ten, kto uzyskał największą liczbę wrzuconych podków, rzuca jako pierwszy w następnej rundzie. Jeżeli wynik jest remisem, wówczas zawodnik, który był drugi, prowadzi w następnej kolejce.

**5.**

Zawodnicy rzucają podkowy z powrotem na pierwszy słupek. Zabawa trwa do zdobycia przez jednego z zawodników 50 punktów.

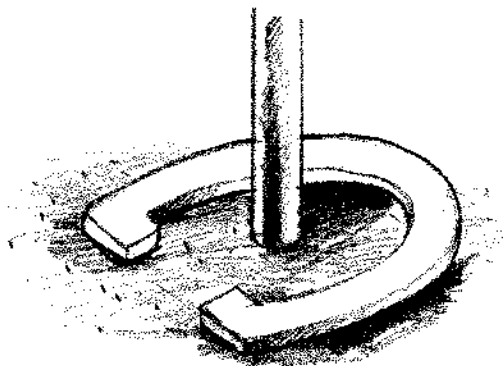
**6.**

Dla grupy czteroosobowej zawodnicy dzielą się na dwie drużyny. Jedna osoba z każdej drużyny stoi przy swoim słupku. Dwóch przeciwników, stojąc przy jednym słupku, rzuca dwie podkowy tak, jak odbywało się to w przypadku rzutów indywidualnych. Ich wyniki są sumowane. Następnie członkowie drużyn rzucają podkowy na przeciwny słupek, a następnie ich wyniki są dodawane. Drużyna, która jako pierwsza osiągnie 50 punktów, wygrywa.

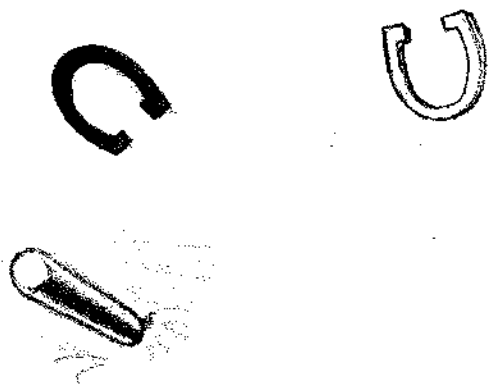


## PUNKTOWANIE

- Aby zdobyć punkt, podkowa musi upaść do dołka w odległości nie większej niż 15 cm od słupka. Następnie wyciągamy podkowę, która wpadła do dołka.
- Rzut jest wart 3 punkty, jeżeli podkowa otacza słupkę w taki sposób, że można narysować prostą linię od jednego końca podkowy do drugiego, nie dotykając słupka.



- Zawodnik zdobywa jeden punkt, jeżeli jego podkowa upada bliżej słupka niż podkowa przeciwnika.

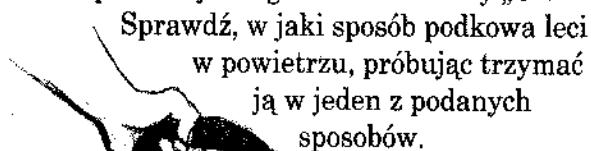


- Jeżeli przeciwnicy rzucają podkowy dokładnie w tej samej odległości od słupka, wówczas punkty nie są naliczane.

## JAK DOBRZE RZUCIĆ

1.

Złap podkowę palcami na środku podkowy lub w połowie jednego ramienia litery „U”.



Sprawdź, w jaki sposób podkowa leci w powietrzu, próbując trzymać ją w jeden z podanych sposobów.

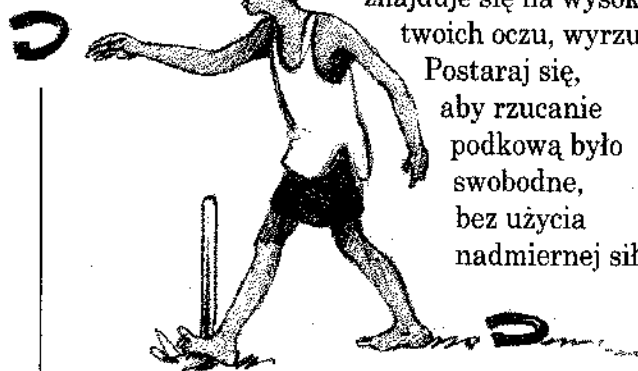
2.

W momencie rzucania ugnij kolano po tej samej stronie co ręka, którą rzucasz, i zrób krok do przodu drugą nogą.



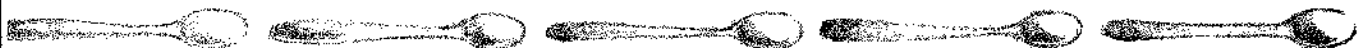
3.

Kiedy ręka z podkową znajduje się na wysokości twoich oczu, wyrzuć ją. Postaraj się, aby rzucanie podkową było swobodne, bez użycia nadmiernej siły.



# UMIEJĘTNE CHWYTY

Co potrafisz zrobić z monetą, łyżką i leniwym popołudniem? Poćwicz te proste chwyt i zachwyć rodzinę pokazem swoich umiejętności po obiedzie. Może się to okazać początkiem obiecującej kariery lub tylko zabawnym sposobem spędzenia letnich popołudniowych godzin.



## MATEMATYCZNE ŁYŻKI

Potrzebne będą dwie łyżki i para rąk, aby stworzyć matematyczną magię.

**1.**

Usiądź na ziemi lub przy stole i poproś swoich najbliższych z rodziny lub przyjaciół, aby usiedli dookoła. Wyjaśnij, że rozpoczniesz demonstrację liczby za pomocą magicznych łyżek. Ich zadaniem jest odgadnąć tę liczbę na głos, ale bez informowania, jak udało im się ją odczytać.

**2.**

Położ łyżki na ziemi w dowolnym położeniu. Powiedz swoim widzom, że łyżki pokazują liczby od jeden do dziesięciu.

**3.**

Położ swobodnie ręce po obydwu stronach łyżek z niektórymi palcami podwiniętymi, a pozostałymi leżącymi płasko. Liczba widocznych palców wskazuje na liczbę magiczną.

**4.**

Jeżeli nikt nie odgadnie, ujawnij liczbę i powtórz sztuczkę, pokazując inną liczbę. W momencie gdy ktoś się zorientuje się, o co chodzi, zostaje Twoim asystentem. Bawcie się tak długo, aż wszyscy dowiedzą się, o co chodzi w tej sztuczce. Nie zdziw się, jeżeli młodsze rodzeństwo lub ktoś z przyjaciół będzie chętny, aby pokazać tę sztuczkę jako następny. Ustap, nawet jeśli znasz już liczbę.



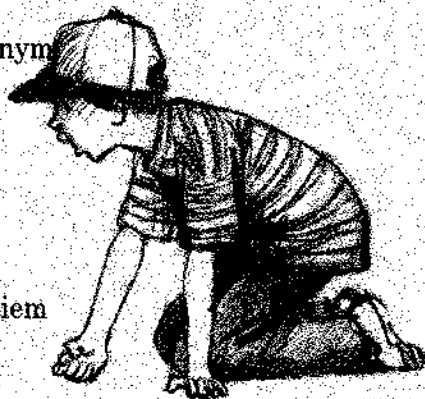
# KULKI

Jeżeli grasz w kulki, to znaczy, że grasz „na serio”. Oznacza to, że wygrywasz na własność każdą kulkę, którą uderzysz – i tracisz własną, kiedy nie trafisz w kulkę. Jeżeli więc nie chcesz stracić swoich kulek, poćwicz najpierw sam lub z przyjacielem. Rozejrzyj się za gładkim twardym kawałkiem terenu.

## JAK UDERZYĆ W KULKĘ?

**1.**

Uklęknij na jednym lub na dwóch kolanach.



**2.**

Ustaw dłoń bokiem przy ziemi.

**3.**

Zegnij wskazujący palec i zrównoważ kulkę do wystrzelenia w zgięciu palca.



**4.**

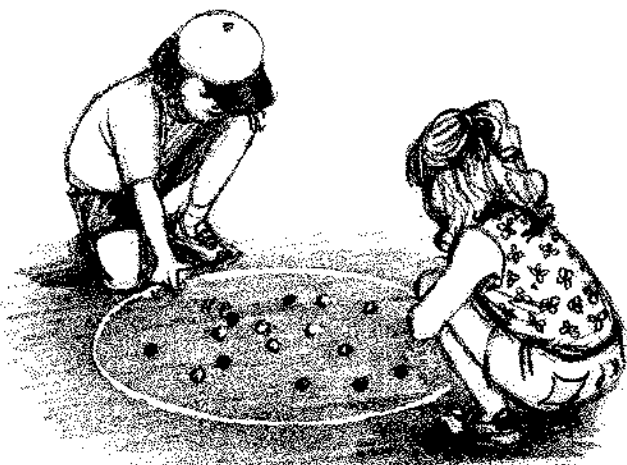
Napnij kciuk, wyceluj, a następnie pstryknij w kulkę kciukiem, utrzymując całą część dłoni nieruchomą.



## KRĄG

Narysuj na ziemi kółko o średnicy około 1 m. Każdy zawodnik umieszcza równą liczbę kulek w środku koła.

Gracze na zmianę rzucają do kulek z zewnętrznej strony koła. Jeżeli wystrzelisz kulkę na zewnątrz koła, strzelasz dalej z miejsca, gdzie twoja kulka zatrzymała się. Twoja kolejka kończy się, kiedy nie uda Ci się wybić ani jednej kulki na zewnątrz lub kiedy Twoja kulka zatrzyma się wewnątrz koła. Wszystkie kulki pozostające wewnątrz stają się celem dla innych kulek. Gra kończy się, kiedy wszystkie kulki zostaną wybite z koła.





# OBRĘCZ I STRZAŁA

**C**zy potrafisz uderzyć w poruszający się obiekt? Dawno temu ta umiejętność mogła oznaczać albo dobry obiad, albo jego brak. Rdzenni Amerykanie z Północy wymyślili grę, która pomogła im ćwiczyć umiejętność rzucania. Możesz wykonać tę grę i zobaczyć, jakie byłyby twoje szanse na przetrwanie, gdyby nie było sklepów.

## Potrzebne będą:

okrągła plastikowa pokrywka o średnicy co najmniej 15 cm

nożyczki

duża torba siatkowa, podobna do tej, w której kupujemy cebulę

skręcone sznurki

cienka gałązka

nóż

plastelina

piórka do dekoracji

### 1.

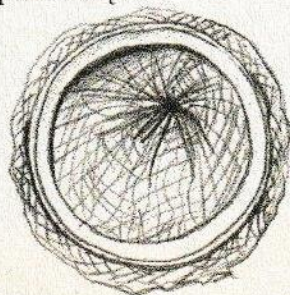
Użyj nożyczek, aby wyciąć środkową część pokrywy plastikowej, tak aby pozostał 1,5-centymetrowy pierścień.



To będzie obramowanie twojej obręczy.

### 2.

Wsuń siatkę na obręcz i odetnij otwarty koniec siatki, tak aby wystawała ona odrobinę poza obręcz.



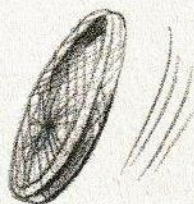
### 3.

Naciągnij siatkę wokół obręczy i zwiąż dobrze sznurkami. Będziesz musiał zawinąć brzegi otwartej części siatki na zewnątrz i dobrze ją przymocować do obręczy.



### 4.

Wygładź sznurki na brzegach obręczy, aby mogła się ona toczyć gładko po każdej powierzchni.



### 5.

Z pomocą osoby dorosłej przytnij gałąź na kilka mniejszych gałązek. Zaostrz ich końcówki nożem. Uważaj, aby się nie skaleczyć.



### 6.

Zrób kuleczkę z plasteliny i przyklej ją do wyciętej części gałązki. Ta kulka powinna być znacznie mniejsza od oczek siatki.

### 7.

Dołącz piórka do końcówek gałązek za pomocą sznurka.





# BIERKI

**J**ak nieruchoma może być twoja dłoń?  
 Jak ostre może być twoje spojrzenie?  
 Wykonaj zestaw bierek i postaw  
 wyzwanie dla dwóch lub trzech przyjaciół,  
 aby mogli sprawdzić swoje umiejętności.

## Potrzebne będą:

20 prostych wąskich patyczków długości około 12 cm. (Przycięte drewniane szpilki na grilla również będą odpowiednie)

farba akrylowa (czarna, zielona, pomarańczowa i żółta)

pędzel do farby

woda do wyczyszczenia pędzli

- Pomaluj obydwa końce jednego patyczka kolorem czarnym
- Pomaluj obydwa końce trzech patyczków na zielono
- Pomaluj obydwa końce sześciu patyczków na pomarańczowo
- Pomaluj obydwa końce dziesięciu patyczków na żółto



## JAK SIĘ BAWIĆ?

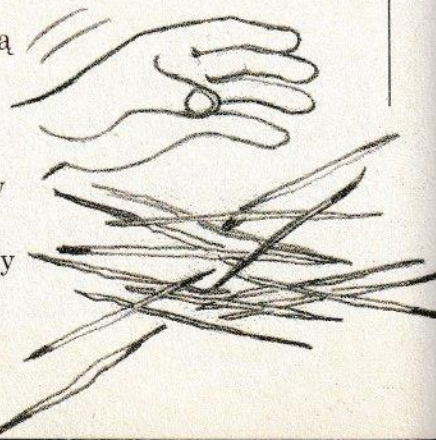
**1.**

Zbierz wszystkie patyczki z wyjątkiem czarnego i trzymaj je razem w pęku. Umieść czarny patyczek w samym środku tego pęku.



**2.**

Trzymaj patyczki jedną dłonią, tak aby jeden ich koniec dotykał podłoża. Otwórz dłoń i cofnij do tyłu, tak aby patyczki przewróciły się na siebie i rozsypały na podłożu.





**3.**

Zawodnicy na zmianę starają się podnieść jeden patyczek na raz z pomocą tylko swoich palców i bez poruszenia ani jednego patyczka.

**4.**

Jeżeli zawodnikowi uda się podnieść jeden patyczek, a inne się nie poruszają, odkłada go na bok i otrzymuje dodatkową szansę do zebrania kolejnych patyczków. Kontynuuje dopóty, dopóki mu się to udaje.

**5.**

Jeśli ktoś w trakcie podnoszenia patyczka poruszy inny, ta osoba pozostawia obydwa patyczki tam, gdzie leżą, a jej ruch się kończy.

**6.**

Osoba, której uda się odzyskać czarny patyczek, może wykorzystać go jako narzędzie do zebrania innych patyczków. Czarny patyczek jest lepszy od palców, w momencie kiedy trzeba zebrać jeden z nich z samego szczytu stosu lub do wyciągania takich, które dotykają inne. Gdy korzystacie z czarnego patyczka, wciąż obowiązuje zasada nie poruszenia innych.

## PUNKTACJA

Kiedy wszystkie bierki zostaną już zebrane, zawodnicy mogą zliczyć swoje punkty.

- Czarny patyczek warty jest 4 punktów
- Każdy zielony ma wartość 3 punktów
- Każdy pomarańczowy ma wartość 2 punktów
- Każdy żółty jest warty 1 punkt





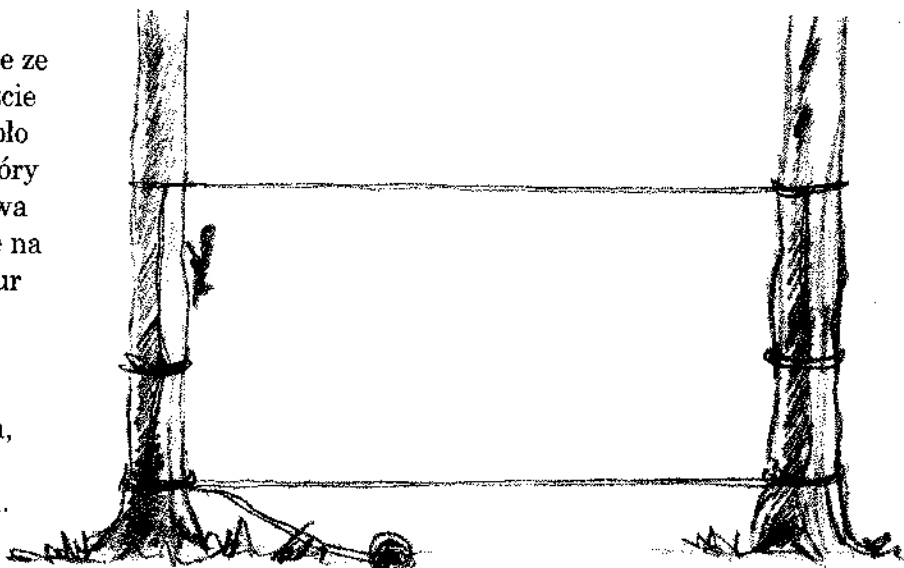
# SIEĆ PAJĘCZA

## 1.

Znajdźcie miejsce, gdzie rosną dwa drzewa w odległości 3 metrów od siebie, jeden od drugiego. Zabierzcie ze sobą duży motek sznura i przywiążcie jeden koniec do jednego drzewa około 30 cm od ziemi. Podciąg sznur do góry po jednej stronie tego samego drzewa i obwiąż wokół, robiąc kolejne pętle na wysokości około 1 m i 2 m, aby sznur był mocno przywiązany.

## 2.

Przywiąż sznur do drugiego drzewa, wykonując pętle na wysokości 2 m, 1 m i na koniec na wysokości 30 cm. Powracając sznurem do pierwszego drzewa, utwórz w ten sposób prostokąt.

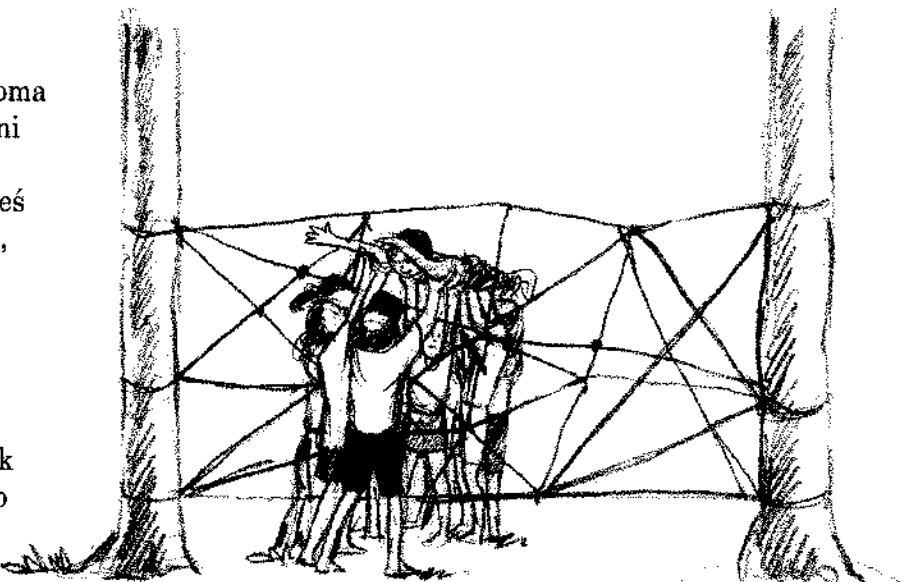


## 3.

Teraz utkaj sieć pomiędzy tymi dwoma drzewami. Zostaw trochę przestrzeni w siatce o wymiarach 65 cm kwadratowych. Jeśli posiadasz jakieś dekoracyjne dzwoneczki na nitkach, to zawieś je na kilku żyłkach sieci.

## 4.

Postaw wyzwanie dla całej grupy, aby przejść przez całą sieć bez dotykania pajęczyny lub drzewa, tak aby nie obudzić pająka pożerającego ludzi. Tylko jednej osobie w grupie wolno przeczołgiwać się pod siecią.



# KARTOFEL

**K**iedy czas pikniku dobiega końca i trzeba wracać do domu, Kartofel może być ciekawą zabawą na zakończenie.

Wszystko, czego potrzebujecie do zabawy, to podwórko, minimum czterech uczestników i piłeczka, np. piłka do tenisa.

## ZASADY GRY

Poproś osobę dorosłą, aby powiedziała na ucho każdemu uczestnikowi liczbę. Jeśli w grze bierze udział czterech zawodników, zakres liczb wynosi od 1 do 6; jeśli jest pięciu zawodników, liczb musi być od 1 do 7, i tak dalej.

**1.**

Wybierzcie kogoś, kto będzie Kartoflem.

**2.**

Zbierzcie się w grupę w odległości na wyciągnięcie ręki od Kartofla. Kartofel wykrzykuje liczbę i rzuca piłką wysoko w górę. Jeżeli wywołana jest Twoja liczba, to ty zostajesz Kartoflem i biegniesz za piłką. Wszyscy inni uciekają jak najdalej.





**3.**

Jeśli wrócisz ze złapaną piłką, wołasz: „KARTOFEL!”. Wszyscy uczestnicy zabawy nieruchomieją. Odmierzasz trzy ogromne kroki w kierunku osoby, która jest najbliższej Ciebie, i próbujesz uderzyć ją piłką. Wszyscy zamienieni w sople lodu mogą robić uniki przed piłką, kołysząc się w różne strony, ale nie wolno im się ruszyć z miejsca.

**4.**

Jeżeli trafisz uczestnika, osoba ta ma jeden rzut karny. Jeżeli nie trafisz w Kartofla, osoba trafiona staje się Kartoflem. Wracasz z piłką i rzucasz ją w górę i wywołujesz numer tak jak w punkcie 2.

**5.**

Jesteś poza grą w momencie, kiedy masz na koncie cztery rzuty karne.

**6.**

Jeżeli wywołasz wymarłą liczbę – liczbę nie przyporządkowaną do żadnej osoby lub liczbę osoby, która jest poza grą, musisz gonić sam za piłką.







## KOPNIJ PUSZKĘ

Ta gra przebiega jak zwykła zabawa w chowanego, ale bazą jest puszka cynowa. Złapani stoją obok puszek. Każdy z chowających się ma szansę uwolnić złapanych kolegów, podbiegając i kopiąc puszkę. Jeżeli chowający złapany jest przez Szukającego podczas próby kopnięcia puszeki lub Szukający dobiegnie do puszeki szybciej, uczestnik jest również uwięziony przy puszcze. Zabawa trwa do momentu znalezienia wszystkich. A może to trwać długo.



## NOCNA ZABAWA W CHOWANEGO

Do nocnej zabawy w chowanego potrzebna będzie latarka oraz co najmniej trzech uczestników mających na sobie ciemne ubrania. Zanim zaczniecie grać, wybierzcie wraz z osobą dorosłą bazę i granice miejsc do chowania. Wybierzcie takie miejsca, aby niebezpieczne przeszkody, takie jak: droga, woda, były poza granicami waszej przestrzeni do zabawy.

**1.** Wybierzcie osobę, która będzie Szukającym i pozostanie na bazie z latarką. Szukający zakrywa oczy i liczy do 25, głośno i powoli. Pozostali uczestnicy prześlizgują się w ciemnościach, aby znaleźć swoją kryjówkę. Kiedy Szukający kończy liczenie, wykrzykuje „Gotowi czy nie, szukam” i zaczyna szukać.

**2.** Kiedy zobaczy ukrywającego się, zaświeca w jego kierunku latarkę i wywołuje jego imię. Ten jest złapany i udaje się do bazy. Chowający się mogą spróbować uwolnić swoich kolegów z bazy przez dotknięcie ich, ale trzeba uważać, aby nie zostać oświetlonym przez promienie latarki.

**3.** Zabawa trwa do momentu, aż wszyscy uczestnicy zostaną złapani i doprowadzeni do bazy. W tej zabawie ostatnia osoba oświetlona zostaje Szukającym.



**4.** Jeżeli ostatni zawodnik dobrze się ukrył i nie można go znaleźć, wówczas wołamy:

„Wszyscy, wszyscy na wolności!”



„Wszyscy, wszyscy na wolności”, aby osoba ukrywająca się wiedziała, że nie zostanie Szukającym.



# KLASY

3	4
2	5
1	6
	~~~~~ ~~~~~

Poszukaj  
małego  
kamyczka.

Do rysowania  
użyj patyka  
lub kredy.


Przerysuj KLASY


na ziemi w dużym  
rozmiarze (tak aby  
każde pole było większe  
od twojej stopy!).

Zasady gry ➡➡➡


# ZASADY GRY

3	4
2	5
1	6
	~

 Osoba rozpoczynająca grę rzuca kamyczkiem, aby trafić na pole oznaczone „1”.

 Jeśli jej się uda, może rozpocząć skoki „na jednej nodze po wszystkich polach - omijając wodę.”



 Wracając, zabiera kamyczek!!!

Jeśli jej się to uda...



! bez nadeptnięcia na linię,

! bez podparcia się drugą nogą / ręką,

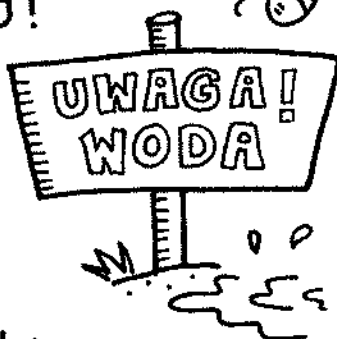
trafia do kolejnego pola i...

GRA TOCZY SIĘ DALEJ!



Jeśli gracz:  LUB 

- nadeptnie na linię,
- podeprze się,
- nie trafi we właściwe pole,



Jeśli gracz wskoczy do wody lub wrzuci do niej kamień,

⇒ ZACZYNA OD NOWA ⇒

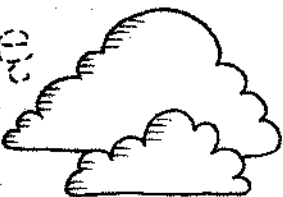
⇒ ODDAJE KOLEJKĘ PRZECIWNIKOWI! ⇒





# Gra w gumę

## "DZIESIĄTKI"



☀️ Dwóch graczy stoi w gumie,

trzeci skacze - aż do "SKUCHY" -



wówczas następuje zmiana gracza.

☀️ Gracz wykonuje serię skoków

(od "jedynek" do "dziesiątek")



na 3-6 poziomach



(guma zaczepiona jest na kostkach,

łydkach, kolanach, udach,

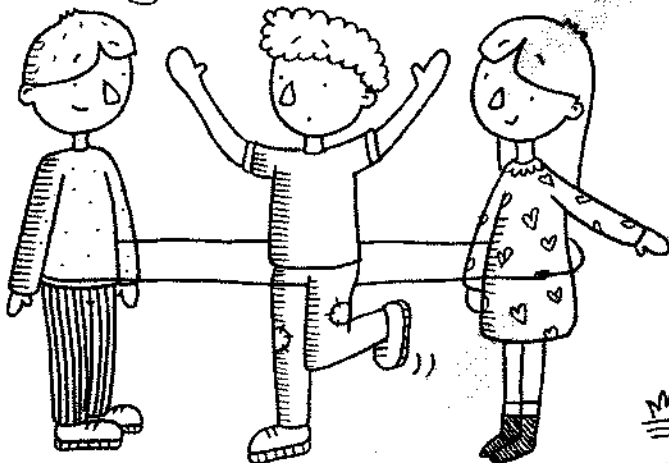
pupie, w pasie.



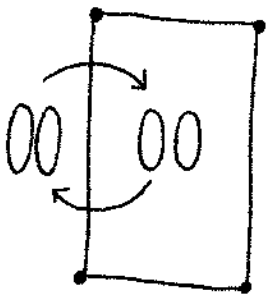
☀️ "SKUCHA" - gdy gracz nadepnie

na gumę, pomyli krok,

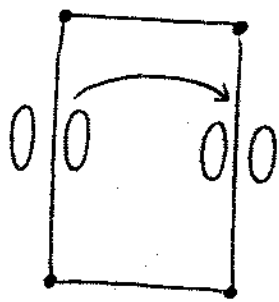
nie wykona zadania.



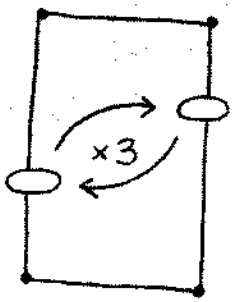
# Gra w gumę - Dziesiątki



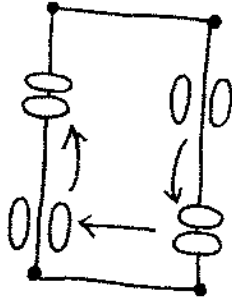
1.



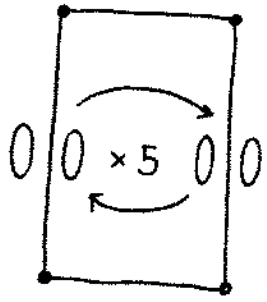
2.



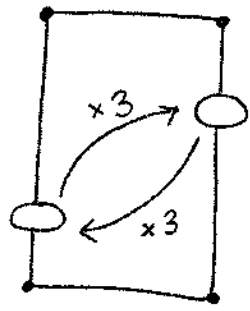
3.



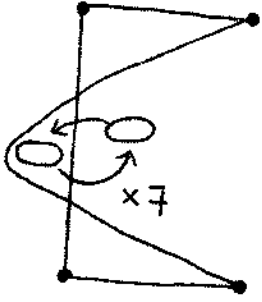
4.



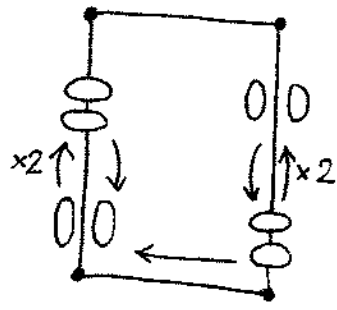
5.



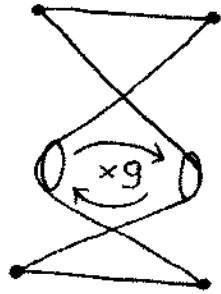
6.



7.

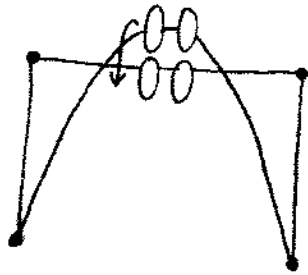


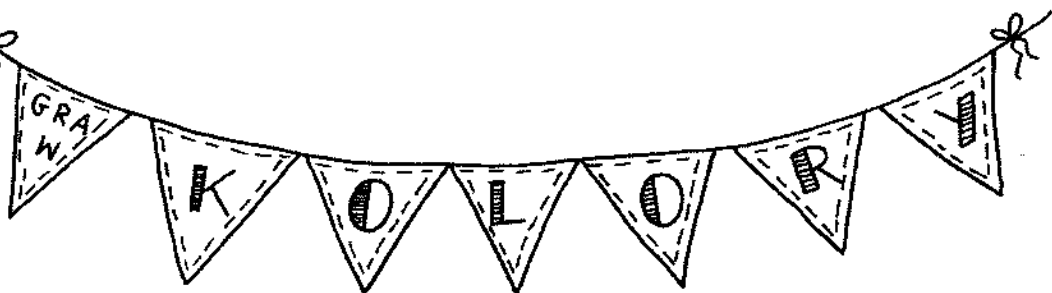
8.



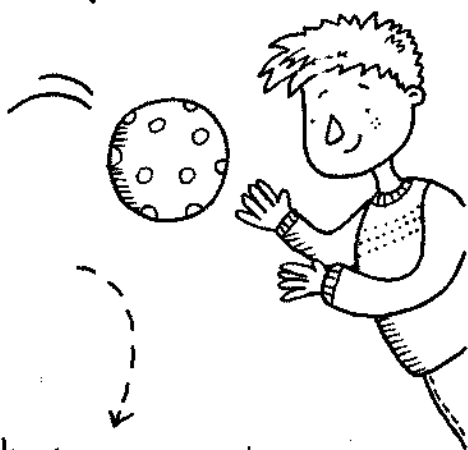
9.

10.





Uczestnicy stoją w kręgu.  
Rzucają do siebie piłkę,  
jednocześnie wypowiadając  
nazwy kolorów.



WTEDY NIE WOLNO  
ZŁAPAĆ PIŁKI!

Osoba łapiąca musi  
uwagać na wywołanie  
KOLORU CZARNEGO.

Jeśli gracz złapie piłkę,  
słyszac: „CZARNY!”, to:

- ➔ klęka na 1 kolano --->
- ➔ klęka na 2 kolana --->
- (gdy sytuacja się powtórzy)
- ➔ następnie siada --->
- ➔ i odpada. --->

Gracz ma szansę  
podnieść się o jeden  
poziom, kiedy złapie  
piłkę. Jednak nadal  
musi się wystrzegać  
czarnego koloru!

