**Gra „Dobry Pasterz”**

Zasady:

Rozpoczyna najmłodszy gracz.

Rzucamy 1 kostką tylko jeden raz w danej kolejce. Pionki nie zbijają się.

Pola w kolorze żółtym i czerwonym to pola specjalne – należy odpowiedzieć na pytanie lub wykonać zadanie zapisane na karcie zadań. Na polach w tych kolorach jest napisane, o ile kroków możesz przesunąć się do przodu lub do tyłu.

Pola żółte: jeśli prawidłowo odpowiesz na pytanie lub wykonasz zadanie, przesuwasz się do przodu zgodnie z informacją na polu. Jeśli nie znasz odpowiedzi lub nie potrafisz wykonać zadania, pozostajesz na miejscu.

Pola czerwone: jeśli prawidłowo odpowiesz na pytanie lub wykonasz zadanie, pozostajesz na miejscu. Jeśli nie znasz odpowiedzi lub nie potrafisz wykonać zadania, cofasz się zgodnie z informacją na polu.

1. Pole żółte: jesteś grzeczną owieczką, choć dużo spacerujesz, pozostajesz blisko owczarni; przesuwasz się o 6 pól do przodu
2. Pole czerwone: pośliznęłaś/pośliznąłeś się na kamieniu przechodząc przez rzekę; cofasz się o 3 pola
3. Pole żółte: możesz skorzystać z pomocy i przepłynąć na drugą stronę jeziora łódką: przesuwasz się o 5 pól do przodu
4. Pole żółte: znalazłeś/znalazłaś skrót przez las; przesuwasz się o 4 pola do przodu
5. Pole czerwone: zaplątałaś/zaplątałeś się w cierniach; cofasz się o 6 pól
6. Pole żółte: znalazłaś/znalazłeś skrót przez góry; przesuwasz się o 6 pól do przodu

Dobrej zabawy!