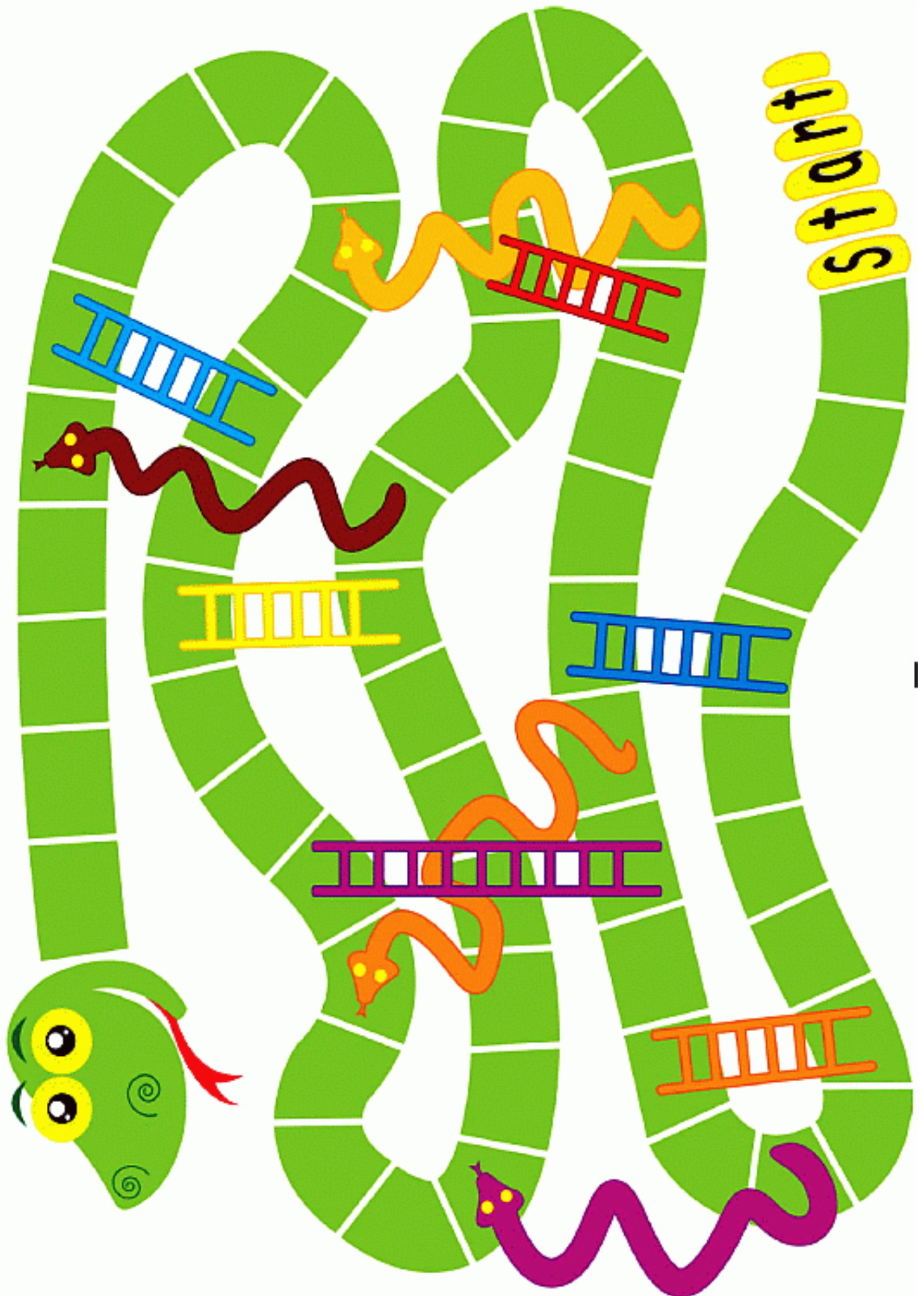
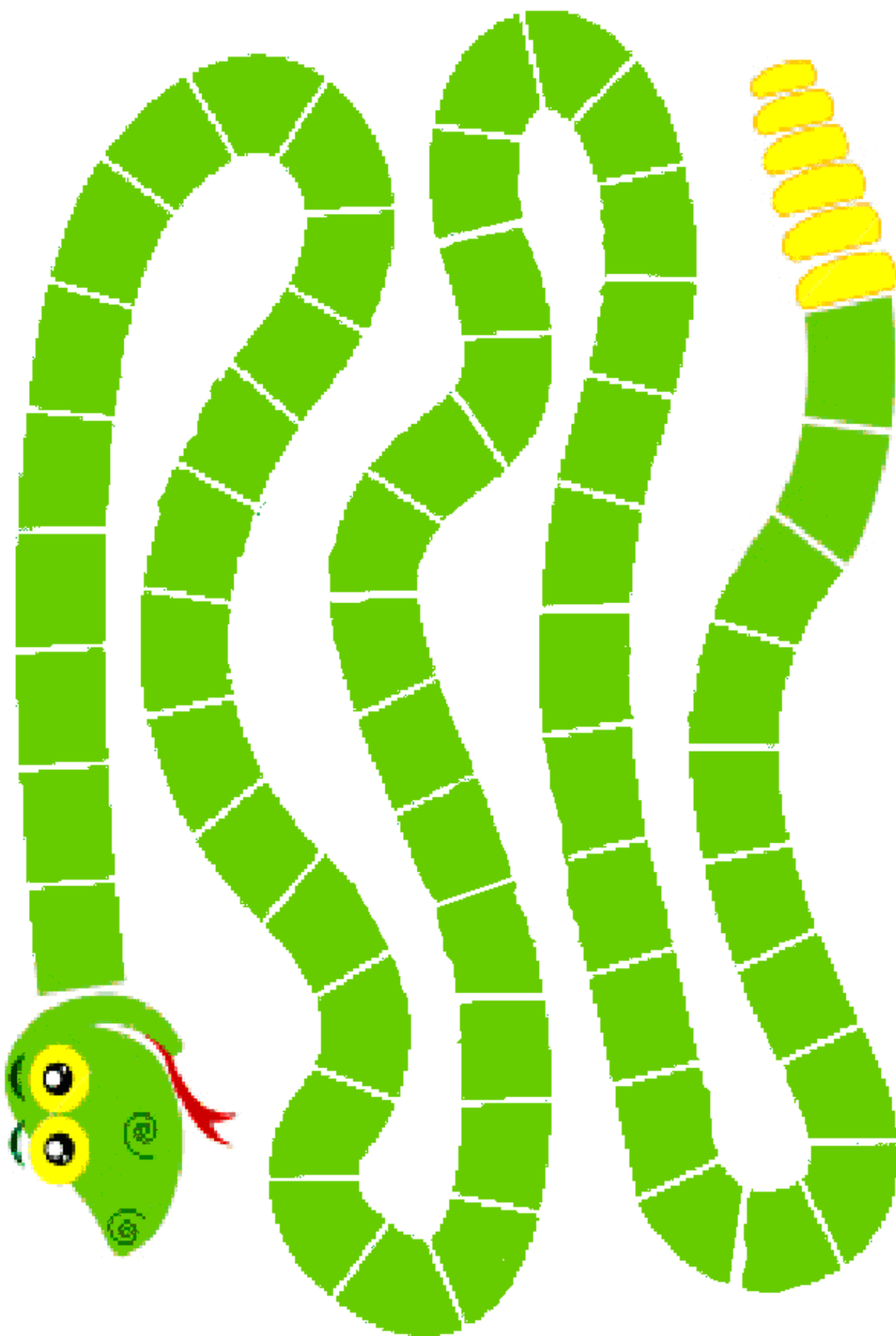


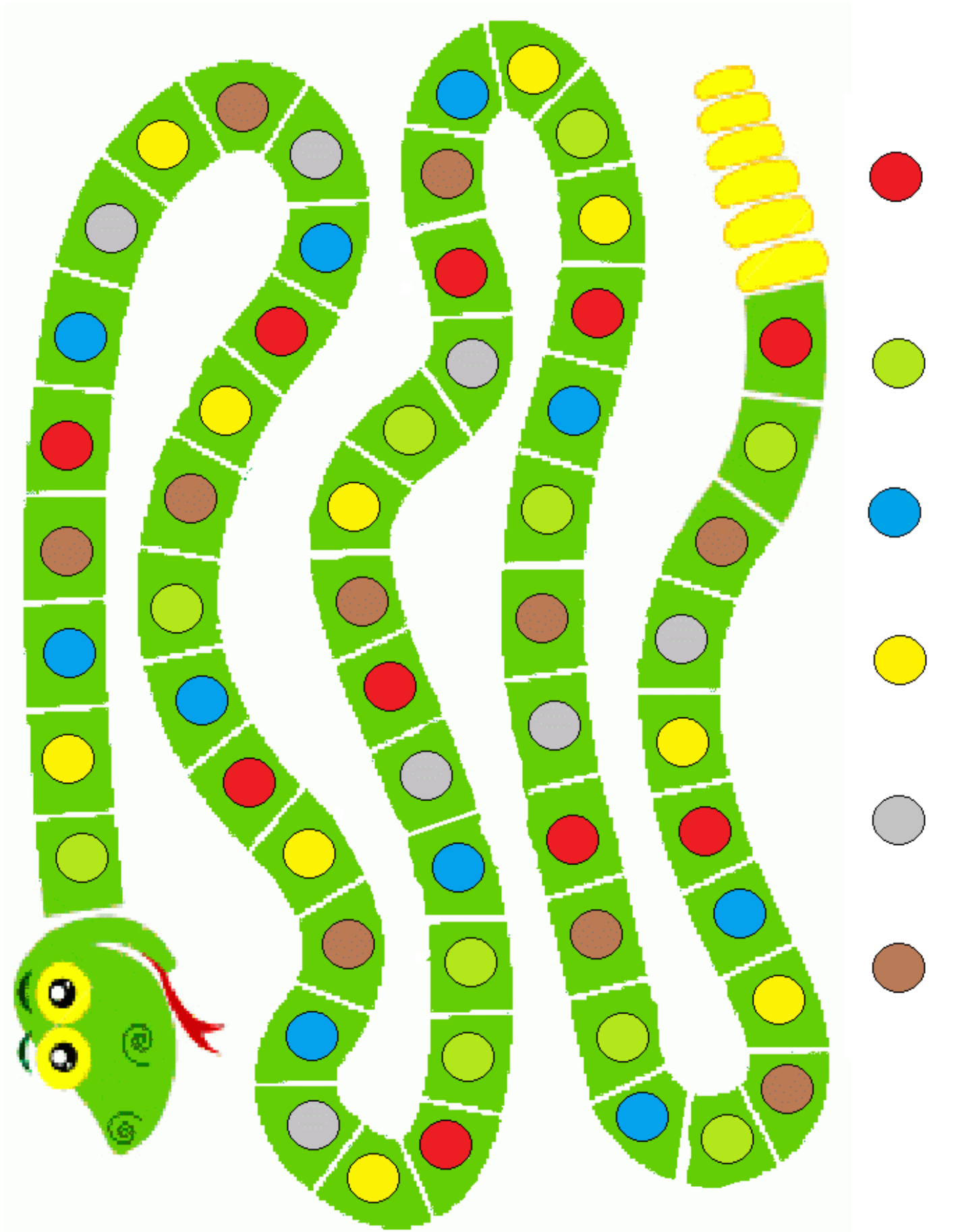
Nyer, aki előbb éri el az óriás kígyó fejét. A dobott értéket leléped...
Ha létra aljához értél, akkor „felkapaszkodsz”; ha kígyófejre érkezted, akkor lecsúszol...



Tervezd meg a saját játékodat!
Rajzold be, hogy hova tennéd a létrákat és honnan-hova mutassanak a kígyók.
(Pl.: Próbáld úgy, hogy a legszerencsésebb pont 4 dobással célba érhesen.)

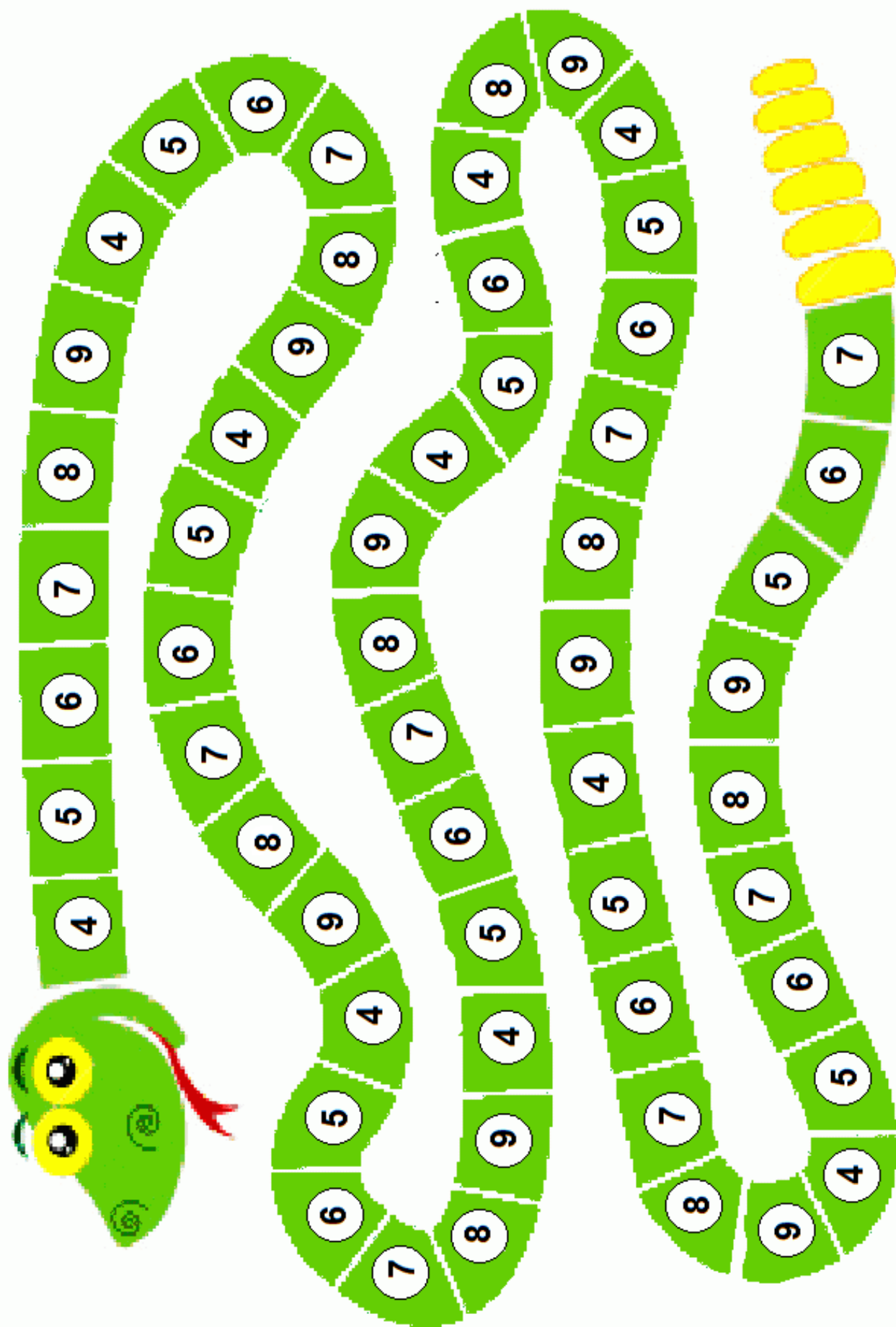


Ha még nem ismered a számokat... Ragaszd fel be egy hatoldalú dobókocka lapjaira a pöttyöket!
A kígyó farkáról induló versenyben az nyer, aki előbb éri el a kígyó fejét.
Lépésenként mindig a legközelebbi, dobott színnel megegyező színű mezőre léphetsz előre...



Ha már számolni is tudsz, akkor mindig arra a számra haladhatsz előre, amennyivel az 1-től 6-ig számozott kockával kidobott érték kevesebb 10-nél.

Pé.: ha 3-ast dobtál, akkor $10-3=7$, tehát a legközelebbi 7-re ugorhatsz.



Találj ki egy teljesen magad tervezte játékot! Legyenek benne különböző színű és számozott mezők is.
Esetleg, készíthetsz hozzá feladatkártyákat is, vagy szabályváltoztató kártyákat...
(Szabályváltoztató? Pl. Ha pirosra érkezel, akkor az utánad következőnek visszafelé kell lépnie.)

