

## Instrukcja gry

1. Każda grupa otrzymuje zestaw 6 kart przedstawiających czworokąty: kwadrat, romb, prostokąt, równoległobok, trapez prostokątny i trapez równoramienny.
2. Przedstawiciele grup kolejno rzucają kostką do gry.
3. Liczba wyrzuconych oczek wskazuje określoną własność czworokątów:
  - 1 **oczko** – przekątne są prostopadłe,
  - 2 **oczka** – wszystkie boki są równej długości,
  - 3 **oczka** – przekątne przecinają się w połowie,
  - 4 **oczka** – wszystkie kąty są proste,
  - 5 **oczek** – przekątne są równej długości,
  - 6 **oczek** – jest co najmniej jedna para boków równoległych.
4. Po każdym rzucie kostką wszystkie grupy mają szansę pozbycia się **jednej** karty z czworokątem mającym tę własność, którą wskazuje wyrzucona liczba oczek.
5. Wybraną kartę grupowi łącznicy przekazują nauczycielowi.
6. Jeśli karta przekazana nauczycielowi nie pasuje do własności, którą określa liczba wyrzuconych oczek, grupa otrzymuje dwie karty karne.
7. Jeśli grupa nie ma karty spełniającej warunek wskazany przez wynik rzutu kostką, to traci w danej kolejce możliwość pozbycia się karty.
8. Wygrywa grupa, która pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.