***Do tych gier będą potrzebne kostki do gier. Każdą grę można modyfikować do własnych potrzeb.***

**1 Wyrazy**

Do tej gry będzie potrzebna chociaż 1 kostka. Grę można rozszerzyć o większą ilość kości i takim przypadku należy dodawać ilość oczek wyrzuconych.

Zasady:

Na początku ustalamy jakiś wyraz chcemy utworzyć np. choinka

Każdy rzuca i patrzymy kto zdobył większą ilość oczek. Ta osoba która wygrała zdobywa literkę. I tak dalej aż ktoś ułoży cały wyraz to wygrywa grę.

**2 Koszykówka**

Do tej gry będzie potrzebna jedna kostka do gry

Zasady:

Na początku ustalany zasady gry np.:

1 oczko = rzut z pola +3 punkty

2 oczka = rzut z pola strata

3 oczka = rzut z pola + 2 punkty

4 oczka = podwójny błąd strata

5 oczka = rzut wolny + 1 punkt

6 oczka = rzut z dystansu + 3 punkty

Gracze rzucają kostką i liczą oczka każdej ilości oczek są przypisane punktu. Koniec gry zależy od nas albo gramy na czas albo na ustaloną na początku liczbę punktów.

**3 Wyścigi**

Do tej gry będzie potrzebna chociaż 1 kostka. Grę można rozszerzyć o większą ilość kości i takim przypadku należy dodawać ilość oczek wyrzuconych.

Zasady

Parzyste 1 punkt

Nieparzyste 2 punkty

Dubel 3 punkty (w przypadku 2 kości)

Na oczątku gry ustalamy liczbę do której dążymy np. 25

Rzucamy kostką jeśli suma oczek jest parzysta to gdacz ma 1 punkt, następnie rzuca kolejny gracz i patrzy ile ma oczek i tak dalej. Kto osiągnie lub przekroczy wyznaczoną liczbę wygrywa.

**4. Zwierzęta i przedmiot**

Do tej gry będzie potrzebna chociaż 1 kostka. Grę można rozszerzyć o większą ilość kości i takim przypadku należy dodawać ilość oczek wyrzuconych.

Zasady

Wyznaczamy sobie jakieś zwierzę lub przedmiot. Każdy gracza rysuje swój rysunek. Następnie rozbieramy go na odpowiednią liczbę oczek. Gdy rzucamy kośćmi i trafimy liczbę odpowiadającą danemu elementowi to możemy go narysować. Osoba która złoży dany przedmiot lub zwierzę wygrywa.

Przykład:

Pies

1 = głowa

2 = szyja

3 = łapy przednie

4 = tułów

5 = łapy tylnie

6 = ogon

1 gracz rzuca kością jeśli wypadnie 1 rysujemy głowę, 2 gracz rzuca wyrzuca 3 rysuje łapy przednie. I znowu 1 gracz wyrzuca 3 to rysuje u siebie łapy przednie. 2 gracz rzuca i wyrzuca 4 rysuje tułów. ITD

Jeśli trafimy na liczbę którą już wyrzuciliśmy tracimy ruch.