

Kalambury

Zabawa dla dwóch lub więcej osób polegająca na odgadywaniu haseł - mogą to być tytuły filmów, książek, związki frazeologiczne, itp.

Hasła ustala się wcześniej i wrzuca do worka lub koszyka, z którego będzie się je później losowało.

Jedna osoba prezentuje hasło, druga odgaduje. Można także grać drużynowo. Hasła prezentuje się *gestami* (bez słów i dźwięków) lub *rysunkami* (bez gestów, słów i dźwięków).



To, co widzę

Wytypowana osoba wybiera jakiś przedmiot będący w zasięgu wzroku i mówi:

To, co widzę, jest ... (np. okrągłe, drewniane, ciężkie)
i służy do ...

Pozostałe osoby zgadują.

Można się bawić w większym gronie lub tylko we dwójkę.



Kim jestem?

Uczestnicy zapisują na kartkach imię i nazwisko znanej osoby, np. bohatera literackiego, postaci historycznej czy kogoś popularnego. Kartki wrzuca się do pojemnika. Pierwsza wytypowana osoba losuje jedną kartkę, ale jej zawartość poznają tylko pozostali. Zadaniem losującego jest odgadnięcie, kim jest. Powinien zadawać pozostałym pytania, ale tylko takie, na które można odpowiedzieć tak/nie.

Warto ustalić limit pytań lub limit czasu. Jeśli zgadujący nie poradzi sobie z zadaniem, musi dać fant. Wygrywa ten, kto zada najmniej pytań i najszybciej odgadnie kim jest.

Przykład: wylosowana kartka - Pippi.

Czy jestem osobą rzeczywistą? ("Nie").

Czy jestem postacią stworzoną w Polsce? ("Nie").

Jestem osobą dorosłą? ("Nie").

Czy jestem dziewczynką? ("Tak").

Czy mam rude włosy? ("Tak").

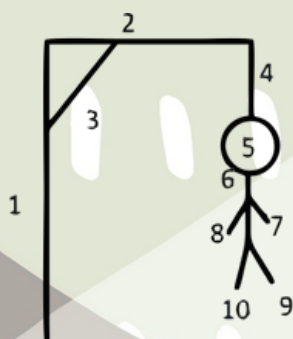
Szubienica (wisielec)

Gra dla minimum dwojga. Jedna osoba wymyśla słowo i określa jego długość za pomocą poziomych kresek (jedna kreska - jedna litera).

— O S — O S —

Druga osoba próbuje odgadnąć litery słowa i całe słowo. Gdy uda się odgadnąć literę, pierwszy gracz wstawia ją w odpowiednie miejsce.

Gdy się nie uda, pierwszy gracz rysuje kolejne elementy szubienicy i wisielca. Pierwszy gracz wygrywa, jeśli zdąży narysować kompletnego wisielca, zanim drugi odgadnie słowo. Drugi gracz wygrywa, jeżeli zdąży odgadnąć słowo, zanim pierwszy narysuje kompletnego wisielca.



Łańcuszek skojarzeń



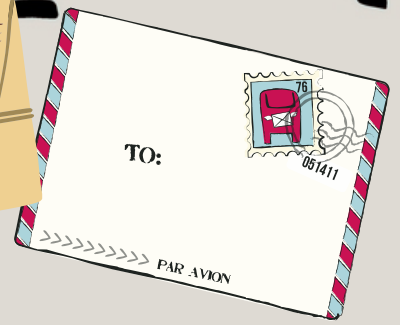
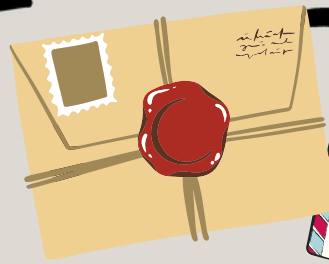
Uczestnicy siadają w kole. Rozpoczynający wypowiada dowolne słowo. Osoba po jego lewej stronie musi szybko wymyślić słowo lub wyrażenie kojarzące się, niekoniecznie wprost, z tym pierwszym. Następne osoby kolejno wymyślają skojarzenia, tworząc w ten sposób łańcuszek. Jeśli ktoś nie wymyśli nic w ciągu ustalonego czasu (np. 10 sekund), odpada z gry. Wygrywa ten, kto wytrwa w zabawie najdłużej.

Przykład:

butelka - mleko - krowa - łąka - dziura - ozon

gaz - balon - urodziny ...

Można ustalić także słowo, którym powinien się zakończyć łańcuszek skojarzeń, i to, że słowa nie mogą się powtarzać



Telegram

Gra dla dwóch lub kilku osób. Uczestnicy wymyślają długi wyraz, np. „restauracja” i każdy zapisuje go na swojej kartce. W ciągu ustalonego wcześniej czasu (np. 3 minut) uczestnicy mają za zadanie napisanie telegramu złożonego ze słów zaczynających się na kolejne litery wymyślonemu wyrazu. Telegram może zawierać imię, nazwisko i adres.

Przykład:

restauracja

Romana Elżbieta Sowa, Totuń.
Ancymonki uciekły. Ratuj. Awantura.
Ciocia jedzie. Anna

Po trzech minutach gracze odczytują na głos swoje telegramy.

Kto napisał najśmieszniejszy?

Kot ministra



Jeden z uczestników w myślach recytuje alfabet, a drugi w którymś momencie mu przerywa. Litera, na którą wypadło, np. „c”, będzie pierwszą literą długiego ciągu wyrazów (przymiotników), którymi można opisać tytułowego kota ministra.

Przykład: Kot ministra jest... (jaki?)

cyniczny cwany całusny czarny

cętkowany czarodziejski ...

Rundę zaczyna uczestnik, któremu przzerwano recytowanie alfabetu. Pozostali uczestnicy dodają kolejne przymiotniki na tę samą literę. Osoba, która powtórzy wcześniej wymieniony przymiotnik albo nie będzie potrafiła nic dodać, odpada z gry. Wygrywa ten, kto wytrwa w zabawie jak najdłużej.



Łańcuch słów

Gra dla dwóch lub więcej osób. Pierwszy gracz wymyśla dowolne słowo, a następnie kolejno podają słowa rozpoczynające się na ostatnią literę poprzedniego.

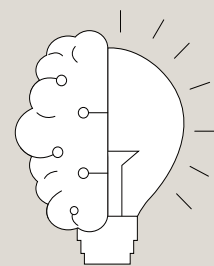
Przykład:

dom - mama - arbuz - zegar - rakieta - atom

materac - cegła ...

Wyrazy nie mogą się powtarzać. Jeśli uczestnik nie potrafi szybko podać właściwego słowa, odpada. Kto dotrwa do końca, nie popełniając błędu, wygrywa.

Można wprowadzić utrudnienie i układać łańcuchy imion albo nazw roślin czy miejscowości.



Inteligencja

Gra dla dwóch lub więcej osób. Uczestnicy ustalają kategorie do rozgrywki. Najbardziej popularne to: państwo, miasto, rzeka, imię, roślina, rzecz, zwierzę, potrawa, dyscyplina sportowa, sławna osoba... Na kartkach rysuje się tabelkę z kolumnami. Ustala się punktację za każdą wpisaną odpowiedź. Za trudniejsze kategorie można przyznać więcej punktów.

Przykład:

Państwa	Miasta	Rzecz	Imię	Roślina	Zwierzę	Punktacja
Kuba 10	Koszalin 5	Korba 5	Kacper 5	Kaktus 10	Koń 5	40
Dania	Dębki	Deska	Dorota

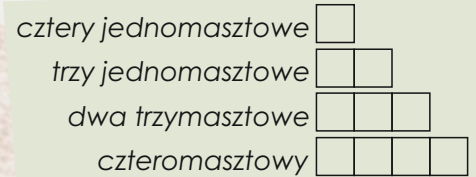
Jeden z graczy recytuje w myśli alfabet, a inny w pewnym momencie mówi „stop!”. Na literę, na której zakończyła się recytacja, będzie tematem danej rundy, czyli na nią muszą się zaczynać wszystkie słowa w każdej kategorii. Runda trwa, aż pierwsza osoba skończy lub do upływu ustalonego wcześniej czasu. Na koniec zlicza się punkty. I gra toczy się dalej. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.



Okręty

Gra dla dwóch zawodników. Każdy na swojej kartce rysuje kwadrat 10 x 10 kratek. Na górze nad każdą kratką od lewej do prawej wpisuje się kolejną literę alfabetu od A do J. Z lewego boku obok każdej kratki wpisuje się od góry do dołu kolejno liczby od 1 do 10. Następnie zawodnicy rozmieszczają w kwadracie swoją flotę, czyli 10 okrętów:

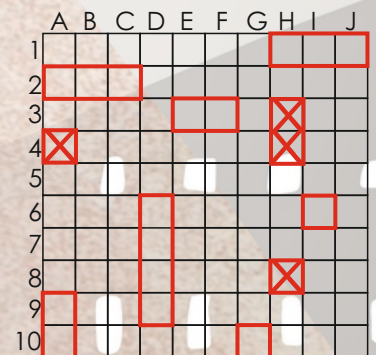
Okręty nie powinny się ze sobą stykać. Zawodnik, który rozpoczyna grę podaje współrzędne, np. A4



Jeśli wytypowana w kwadracie przeciwnika kratka jest pusta, odpowiada on: Pudło.

Jeśli udało się wskazać na kratkę z okrętem, odpowiada: Trafiony.

Jeśli trafi się w jednomasztowiec lub w ostatnią kratkę większego okrętu, przeciwnik musi o tym poinformować, czyli powiedzieć: Zatopiony.



Po trafnym strzale osoba atakująca ma prawo do następnego. Strzela się do pierwszego spudłowania. Następnie to przeciwnik podaje współrzędne i zostaje poinformowany o celności swojego strzału. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopie okręty przeciwnika.

Podpowiedź:

Warto narysować na kartce drugi kwadrat 10 x 10 kratek i oznaczać w nim swoje strzały - cele znakiem x, niecelne kropką. Po zatopieniu okrętu przeciwnika można oznaczyć sąsiednie kratki kropkami, ponieważ są one na pewno puste.



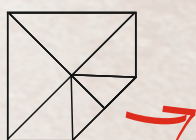


Piektło-niebo

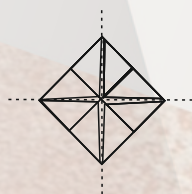
Do zabawy potrzebny jest wykonany z papieru rekwizyt - zabawka poruszana palcami.



1. Przygotuj kwadratową kartkę.



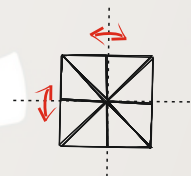
2. Złóż i rozłóż, aby powstały linie zgięcia



3. Zagnij wszystkie rogi



4. Odwróć kartkę na drugą stronę. Zagnij rogi.



5. Złóż i rozłóż, aby powstały linie zgięcia



6. Złóż na pół. Połącz górne rogi, ciągnąc do środka.



7. Powinien powstać kształt jak na rysunku.

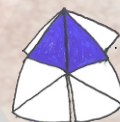


8. Odegnij kwadraciki i załóż na palce.

Zabawkę otwiera się na przemian - wzdłuż i wszerz. Jedną część można pomalować na czerwono (piektło), a drugą na niebiesko (niebo). Zabawkę można wykorzystać na różne sposoby.

Najprostsza zabawa polega na tym, że jedna osoba wybiera piektło, druga niebo. Ustala się zadanie do wykonania i rozpoczyna wyliczankę, podczas której otwiera się zabawkę - wzdłuż i wszerz:

Piektło, niebo, czyściec, raj
- swoją duszę tutaj daj...



Na słowo „daj” zatrzymujemy zabawkę. Na którym kolorze zabawka się zatrzyma, ta osoba wykonuje zadanie.

Bardziej skomplikowana wersja zabawy pozwala na wykorzystanie „piektła-nieba” na przykład do wróżenia. Pod każdym z ośmiu trójkątów (oznaczonym liczbą lub kolorem) wpisuje się jakąś wróżbę:

„Ktoś o Tobie myśli”, „Dziś spotka Cię nie szczęście”, itp.

Po wyliczance zabawka zatrzymuje się, ukazując cztery z ośmiu liczb/kolorów do wyboru. Osoba, której wróżymy, wybiera liczbę/kolor i dowiaduje się, co ją czeka...

