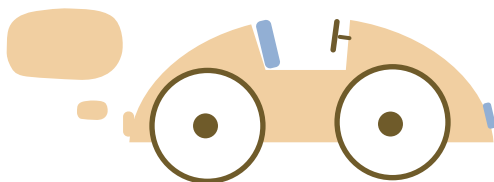


GRY DO SAMOCHODU?

Złóż wygodnie kartkę i w drogę! :)



ZGADYWANKI

Np. „Kwaśny owoc, używany do lemoniady, żółty...”

CYTRYNA

GRA NA LITERĘ „P”

Wybrany przez siebie przedmiot, który będą zgadywali pozostali gracze, opisujemy w taki sposób by używać jedynie słów zaczynających się na literę „P”.
Np. hasło LAS
„parędziesiąt pieńków, porasta pole, pajęczyny pod patykami i paprociami, państwowe...”

OKO SZPIEGA

Wybrana osoba wypowiada regułkę: „Moim okiem szpiega widzę...” i opisuje to, co pozostałe osoby mają zgadnąć, np. „ Moim okiem szpiega widzę coś w kolorze niebieskim, na dwóch kołach, jadące z tyłu naszego auta.”

ROWER

SKOJARZENIA

Jedna osoba wybiera rzecz, pozostali gracze po kolei wymieniają jednym słowem związane z nią skojarzenia. W wariacie trudniejszym każda kolejna osoba wymyśla skojarzenia do słowa poprzedniego gracza lub skojarzenia przeciwne np. zimny – ogień, ciepły – lody.

RACHMISTRZ

Gra matematyczna polegająca na liczeniu przedmiotów w okolicy np. rowerów, samochodów w kolorze czerwonym / danej marki, domów z zielonym dachem.

POMIDOR

Wybrana osoba na wszystkie pytania pozostałych graczy odpowiada „Pomidor”. Gra kończy się, gdy pytana osoba roześmieje się lub użyje jakiegokolwiek innej odpowiedzi niż „Pomidor”.

ZGADNIJ KIM/ CZYM JESTEM?

Jeden z graczy wybiera w myślach osobę lub rzecz. Pozostali gracze zadają pytania o jego cechy. Na pytania gracz może odpowiadać jedynie: tak lub nie (ewentualnie czasem / trudno powiedzieć). Wygrywa ten, kto najszybciej zgadnie kim/ czym jest gracz.

FAJNE TABLICE

Gra polega na wymyśleniu historyjki z liter na tablicy rejestracyjnej samochodu, który widzimy.
Np. tablicę WB 5017T można zinterpretować: „WIELORYB BYŁ TROSKLIWY”

NASZ ALFABET

Gracze wybierają wspólnie kategorię do rozgrywki np. zwierzęta i jeden po drugim wymieniają zwierzęta zaczynające się na kolejne litery alfabetu.

... ANTYLOPA, BORSUK, CHOMIK, DELFIN...”



SUPER PAMIĘĆ

Pierwsza osoba zaczyna zdanie słowami „Kot ministra jest...”* i dopowiada określenie, np. chudy. Każdy następny gracz, musi powtórzyć słowa poprzedniego oraz dodać swoje na koniec zdania, np. „Kot ministra jest...chudy i szybki”. Przegrywa ten, kto pierwszy się pomyli :)
A może wymyślicie własną wyliczankę?

BYSTRE OCZKO

Jeden z graczy wymienia w myślach alfabet, drugi zatrzymuje go w dowolnym momencie. Gra polega na wyszukaniu w zasięgu wzroku jak największej liczby rzeczy zaczynających się na wybraną literę.

W zabawę można grać także drużynowo i z ustalonym limitem, np. która para zauważy w okolicy jako pierwsza 5/ 10/ 15 rzeczy na daną literę.

SZYBKIE WYLICZANKI

Gra polega na wymienieniu w jak najkrótszym czasie 3/5/ lub 7 rzeczy z danej kategorii, np.:
coś czerwonego / słodkiego / zimnego / miękkiego /
co ma parę / co lata / co ma ogon / co można znaleźć w szkole/ w lodówce / na plaży

ZAKRĘCONE HISTORIE

Gracze muszą zbudować zdanie, w którym wszystkie wyrazy zaczynają się na wybraną literę.
Wygrywa ten gracz / para, która wymyśli dłuższe zdanie.

A może wymyślicie więcej zdań i ułożycie wspólnie jakąś historijkę?

MINI PAŃSTWA-MIASTA

Gra polega na wymienieniu jak największej liczby rzeczy na daną literę z wybranych do gry kategorii, np. państwo, miasto, imię, rzecz, zwierzę, owoc, warzywo, słodycz, zabawka, kwiat, postać z bajki/ filmu, marka samochodu.

SŁOWNY WĄŻ

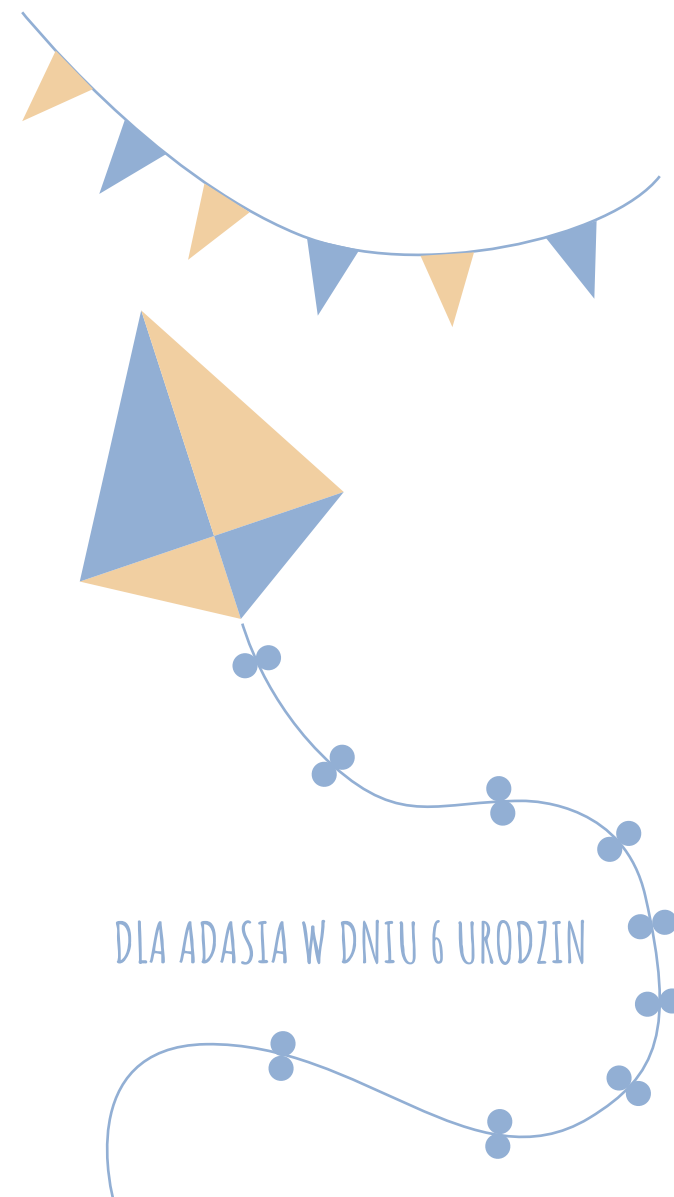
Wybrana osoba rozpoczyna grę wymyślając dowolne hasło. Każdy kolejny gracz dopowiada słowo zaczynające się na ostatnią literę hasła wypowiedzianego przez poprzednią osobę.

PRZYDROŻNE HISTORIE

Zabawa polega na wspólnym układaniu historyjek z nazw mijanych miejscowości, które muszą pojawić się, w zależności od stopnia trudności, w każdym/ co drugim / co trzecim zdaniu Waszego opowiadania.

PAPIER-KAMIEŃ-NOŻYCE

Na sygnał gracze wyciągają: otwartą dłoń (symbol papieru), zaciśniętą pięść (symbol kamienia), dwa palce (symbol nożyce). Wygrywa: papier gdy owinie kamień, nożyce gdy przetną papier, kamień gdy stępi nożyce. Rozgrywamy mini turnieje do 3, 5 lub 10 zwycięstw.



DLA ADASIA W DNIU 6 URODZIN