

Izabela Łazarczyk-Kaczmarek

\*\*\*\*\*

GDY rodzice  
byli dziećmi

Projekt zatwierdzony  
do realizacji

**GRY I ZABAWY**

## Państwa, miasta

**Liczba uczestników:** 2 lub więcej

**Potrzebne akcesoria:** kartki w kratkę, długopisy

### Przygotowania:

Na kartce narysuj tabelkę. W pierwszym wierszu każdej kolumny wpisz nazwy kategorii: państwa, miasta, a potem dowolnie wybrane, np. imiona, rośliny, samochody, rzeczy, zawody.

### Zasady:

Jeden z graczy w myślach recytuje alfabet, drugi mówi stop. Litera, na którą padło „stop”, jest tą, od której powinny się zaczynać wyrazy z kategorii zapisanych w tabeli. Należy wpisać po jednym wyrazie w każdej kolumnie. Gdy któryś gracz wypełni pola we wszystkich kolumnach, mówi „stop” – wtedy kończy się czas na wpisywanie odpowiedzi.

### Punktacja:

15 punktów – dla osoby, która jako jedyna poda słowo w danej kategorii

10 punktów – dla graczy, z których każdy poda inną odpowiedź

5 punktów – dla każdego z graczy, u których powtórzy się ta sama odpowiedź



Zapisz cały alfabet.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

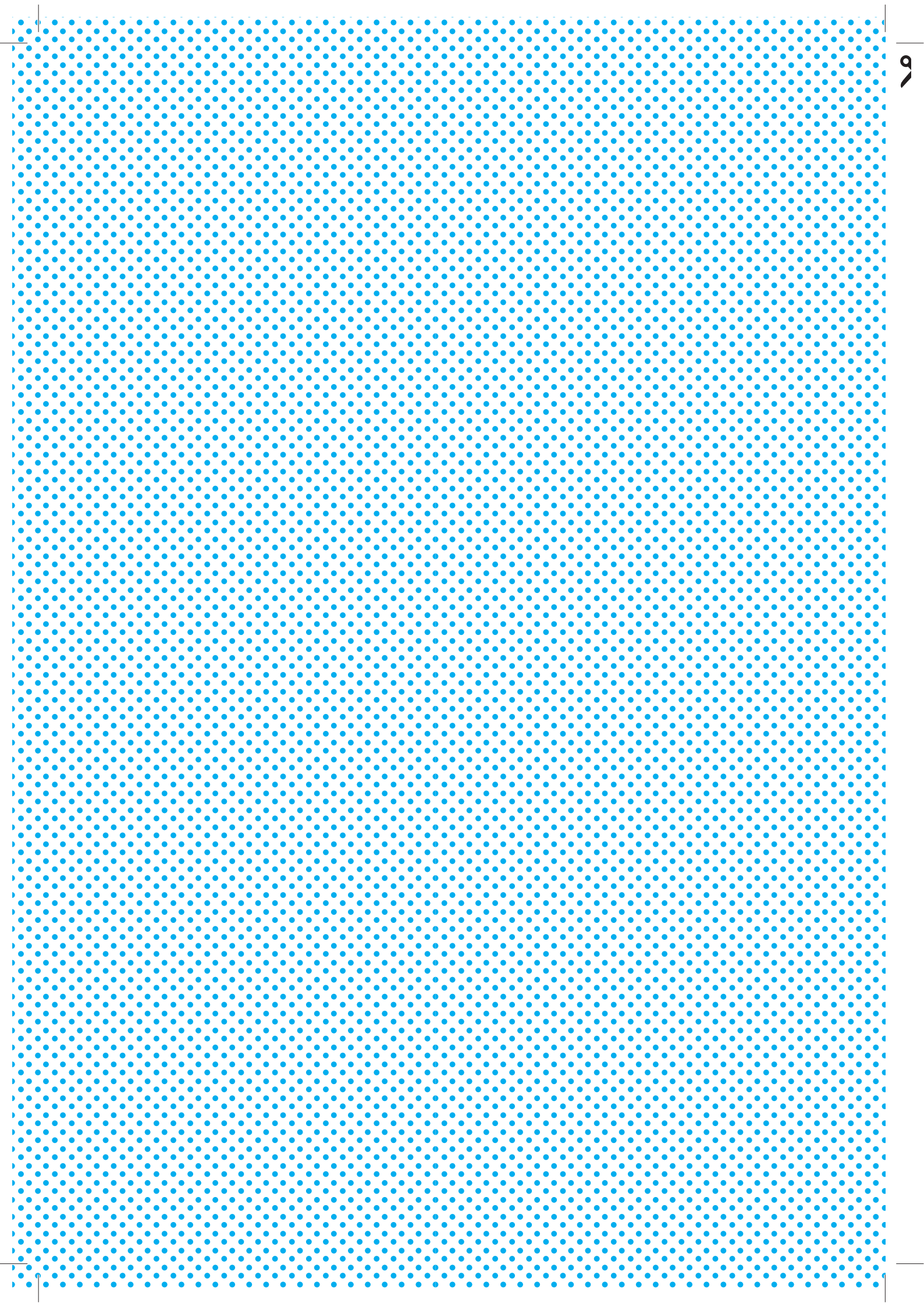
### DOBRA RADA

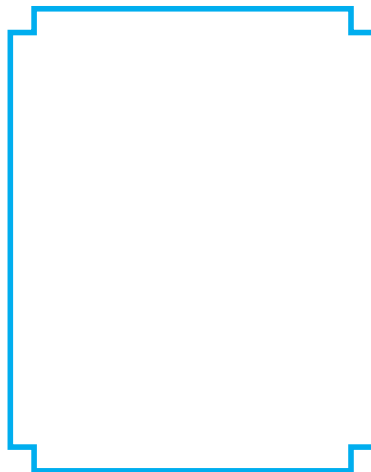
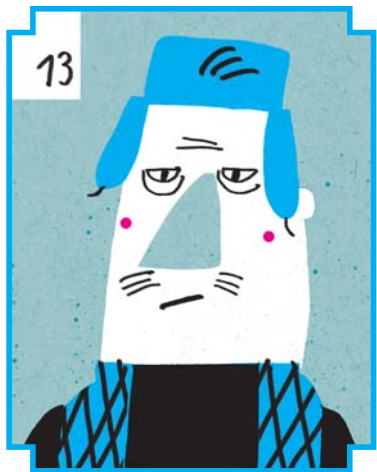
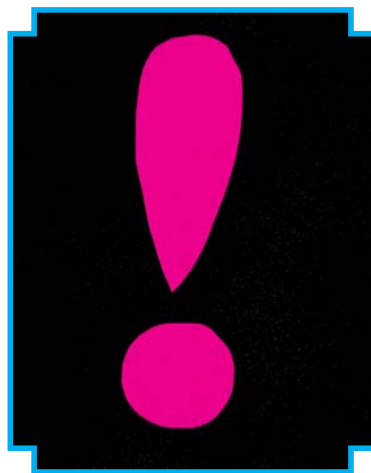
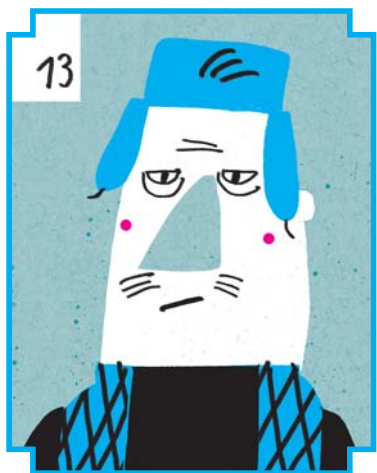
Pamiętaj, że im mniej oczywistą nazwę wpiszesz, tym większą masz szansę na zdobycie punktów. Np. wśród państw na „P” warto wybrać inny przykład niż Polska.













## Kalambury

**Liczba uczestników:** 3 lub więcej

**Potrzebne akcesoria:** duże kartki do rysowania i karteczki z hasłami, mazaki, woreczki lub koszyki, w których umieścicie hasła, stoper

### Przygotowania:

Podzielcie się na dwie drużyny i udajcie się na naradę do osobnych pokoi. Podczas narady wymyślcie hasła dla drużyny przeciwnej. Zapiszcie swoje propozycje na małych karteczkach z podaniem kategorii, np. osoba, powiedzenie, przysłowie, tytuł, wydarzenie. Możecie też skorzystać z haseł znajdujących się na sąsiedniej stronie.

### Zasady:

Zawodnik wytypowany przez drużynę A losuje karteczkę spośród propozycji wymyślonych przez drużynę B. Następnie informuje graczy ze swojego zespołu, do której kategorii należy hasło. Po uruchomieniu stopera przez graczy z przeciwnej drużyny zawodnik pokazuje lub rysuje hasło, a jego drużyna stara się je odgadnąć. Podczas pokazywania i rysowania zawodnik nie może używać cyfr ani słów. Wygrywa drużyna, która odgadnie więcej haseł w ustalonym czasie gry.



Narysuj ilustrację do wybranego hasła.





Przykładowe hasła do odgadnięcia (wytnij je i włóż do woreczka).

*TYTUŁ*  
*Bolek i Lolek*

*PRZYSŁOWIE*  
*Pieniądze szczęścia nie dają.*

*TYTUŁ*  
*Reksio*

*PRZYSŁOWIE*  
*Gdzie kucharek sześć,  
tam nie ma co jeść.*

*TYTUŁ*  
*Pszczółka Maja*

*PRZYSŁOWIE*  
*Przyszła koza do woza.*

*POWIEDZENIE*  
*Strach ma wielkie oczy.*

*CZYNNOŚĆ*  
*Podnoszenie ciężarów*

*POWIEDZENIE*  
*Łapać wiatr w żagle.*

*CZYNNOŚĆ*  
*Lepienie pierogów*

*POWIEDZENIE*  
*Leje jak z cebra.*

*CZYNNOŚĆ*  
*Zrywanie kwiatów*