



# Spis treści

Wstęp	6
Wytyczne Reguły gry	7
Pięć zasad dobrego gracza	8
<b>ZABAWY PISEMNE I MÓWIONE</b>	<b>9</b>
Akrostych	10
Telegram	10
Sekretarz	11
Zabawa w definicje	12
Definicja	13
Między słowami	13
Jednomysłnie	14
Kto to?	14
Losuj	14
Wesoła historia	15
Odgadnij piosenkę	16
Cztery słowa	16
Szarada	17
Państwa, miasta...	18
Kolorowo	19
Dwuznacznie	20
Następne słowo	20
Wisielec	21
Metagram	22
To kojarzy mi się z...	22
Słowo – kolor	23
Słówka	24
Koszyczek	24
Dom wariatów	25
Coś	26
Miszać	26
Portret	27
Chiński portret	27
Powietrze, ląd, morze	28
Wiadomość	29
<b>ZABAWY KREATYWNE</b>	<b>31</b>
Najdłuższa linia	32
Inicjały	32

Kakofonia	33	Najdłuższy pasek	64	<b>GRY STRATEGICZNE, ZABAWY INTEGRACYJNE</b>	<b>91</b>
Słowo – piosenka	34	Z której strony?	65	Piotruś (lub Czarny Piotruś)	92
Kim jestem?	35	Przeskocz strumień	65	Faraon	93
Jaka to piosenka?	35	Rzut obręczami	66	Oszust	94
Ani słowa więcej!	36	Skaczący cukier	67	Wojna	95
Chór	36	Latająca poduszka	67	Wojna „z ręki”	95
Tralala... lalale	37	Siatkówka balonowa	68	Mau-Mau (Makao)	96
Arka Noego	38	Sztafeta z balonem	68	Kent	98
Duety	38	Chwytaj!	69	Korek	100
Teatr	39	Przyklejona ręka	69	Karciane domino	101
Posągi	40	Przewoźnik	70	Belote w kości	102
Rysować zamiast mówić!	40	Bieg z lustrem	71	Oczko	102
Autoportret	41	Pałeczki	71	421	103
Dotknij i narysuj	42	Miszmasz	72	Zanzi	104
Rysowanie z zasłoniętymi oczami	42	Ambasadorowie	73	Kości do ściany	104
Same kółka	43			Pinokio	105
Formy geometryczne	44	<b>ZABAWY NA BYSTROŚĆ I PAMIĘĆ</b>	<b>75</b>	Alquerque	106
Odpowiednie rozmiary	45	Szczegóły	76	Seega	107
Kalambury	46	W pomieszczeniu	77	Wiatraczek	108
Rzeźbiarskie kalambury	47	Dwa kolory	77	Mu torere	110
Kalambury z zapalkami	48	Kelner	78	Podkowa	110
Dziwna postać	49	Zapamiętywanie	78	Madelinette	111
<b>ZABAWY RUCHOWE</b>	<b>51</b>	Czego brakuje?	79	Złota moneta	111
Bieg ślepcą	52	Zabójcze mrugnięcie	79	Solitaire	112
Liczba kroków	53	Po dotyku	80	Kółko i krzyżyk	113
Szymon mówi	53	Zakazane słowo	80	Punktowy krzyżyk	113
Z kartami w koło	54	Ciepło-zimno	81	Reversi	114
Manekin	55	To ty!	81	Warcaby	116
Gorące krzesła	56	Trzy zmiany	82	Wilk i owce	119
Piramida	57	Bez dźwięku!	83	Narożniki	120
Worek z pchtami	58	Król papug	84	Koniki	121
Odczep spinacz	58	Tik	84	Gęś	122
Złodzieje i policjanci	59	Wady	85	Okrety	123
Sznurek	60	Stopa – głowa	85	<b>Plansza do gry Koniki</b>	<b>124</b>
Wielcy krawcy	60	Lustro	86	<b>Plansza do gry Gęś</b>	<b>125</b>
Na gazecie	61	Tajemniczy przedmiot	86	<b>Indeks</b>	<b>126</b>
Królewna i smok	61	Profile	87		
Podkuwanie konia	62	Kaprysy gwiazdy	87		
Polowanie na buty	62	Ile czasu?	88		
Miotła	63	Dzień dobry, panie Kowalski!	88		
Powyżej, poniżej	63	Wzór	89		
Bez pomocy rąk!	63	Czyje to stopy?	89		
Ciuciubabka	64				

# Wstęp

Dzieci od 6. roku życia znajdą w tej książce opis klasycznych oraz zupełnie nieznanymi zabaw, aby móc spędzić wesoło czas z rodziną i przyjaciółmi.

Książka podzielona jest na 5 rozdziałów:

W rozdziale *Zabawy pisemne i mówione* znajduje się taka klasyka zabaw, jak Inteligencja, Sekretarz, ale również Koszyczek i wiele innych gier.

Rozdział *Zabawy kreatywne* zawiera gry muzyczne, rysunkowe, teatralne oraz inne rozwijające wyobraźnię i kreatywność.

Rozdział *Zabawy ruchowe*, jak tytuł wskazuje, opisuje żywsze zabawy, wymagające od graczy szybkości i zwinności, do zrealizowania w ogrodzie, jak i w domu.

Rozdział *Zabawy na pamięć i spostrzegawczość* rozbudza w graczach umiejętność koncentracji oraz ich zmysł obserwacji.

W rozdziale *Gry strategiczne, zabawy integracyjne* znajdują się gry karciane, w kości, planszowe oraz wiele zabaw z diagramami.

# Wytyczne

Obok opisu każdej zabawy znajduje się ramka, w której za pomocą symboli określone są wiek i liczba graczy, średni czas gry oraz ewentualnie potrzebne przedmioty.



Wiek minimalny został podany orientacyjnie, zależy on bowiem od dojrzałości dziecka. W zabawie mogą wziąć udział dzieci w różnym wieku. Starsze dzieci powinny wówczas wytłumaczyć młodszym zasady.



Liczba graczy. W niektórych zabawach jeden z graczy pełni wyjątkową rolę – nazywa się go wówczas prowadzącym. Wlicza się go w liczbę graczy.



Czas gry został podany orientacyjnie, zależy od tempa dzieci. O ile niektóre reguły można przyswoić błyskawicznie, o tyle inne wymagają więcej skupienia. Im lepiej opanuje się zasady, tym zabawa przebiega płynniej. Najkrótsze zabawy można powtarzać, aby rozegrać wiele rund. W czas gry nie został wliczony czas ewentualnych przygotowań.



Do niektórych zabaw potrzebne są specjalne przedmioty (karty, kości, pionki i plansze), do innych wykorzystywane są przedmioty codziennego użytku, które z łatwością można znaleźć w domu (ołówki, papier, miotła itp.).

# Reguły gry

Każda zabawa została dokładnie opisana. Przed rozpoczęciem zabawy należy uważnie przeczytać reguły gry. Gracze mogą dostosowywać reguły do swojego wieku. Najważniejsze, aby zabawa dawała uczestnikom wiele radości. To dlatego najbardziej znane gry posiadają wiele wersji i występują pod wieloma nazwami. Wersje niektórych znanych zabaw opisane w niniejszej książce mogą różnić się od tych, które zna czytelnik. Mogą się również różnić niektóre nazwy gier.

# Pięć zasad dobrego gracza

1 Nie atakuję agresywnie przeciwnika, nawet w zabawach ruchowych. Nie śmieję się z niego, jeśli przegrywa, nawet jeśli zrobił coś bardzo głupiego. Słowem: szanuję przeciwnika!

2 Przestrzegam reguł gry, nawet jeśli mam odpaść jako pierwszy. Słowem: nie oszukuję!

3 Nie podważam wyników rozgrywki. Nie oskarżam innych członków zespołu, nie dąsam się w przypadku porażki, nie mszczę się, jeśli przegram. Słowem: gram fair play!

4 Dbam o równe szanse, nie wybieram za każdym razem mocniejszego zespołu, jestem bezstronnym sędzią. Słowem: jestem sprawiedliwy!

5 Z wyjątkiem przypadków losowych, nie porzucam gry w trakcie, gram do końca, daję z siebie wszystko. Słowem: łatwo się nie poddaję!



**ZABAWY  
PISEMNE  
I MÓWIONE**

## CEL GRY

Napisz wiersz według pewnych zasad...

 od 9 lat

 2 lub więcej

 20 minut

 papier,  
ołówki

# Akrostych

- 1 Rozdaj każdemu z graczy kartkę papieru i ołówek.
- 2 Każdy pisze pionowo na kartce, litera pod literą, swoje imię. Następnie przekazuje swoją kartkę graczowi z prawej (w przypadku dwóch graczy – wymieńcie się kartkami).
- 3 Każdy gracz ma za zadanie napisać wiersz, którego wersy zaczynają się od liter zapisanych na kartce. Można wrzucić wszystkie kartki z imionami do koszyka i losować. Jeśli jakiś gracz wylosuje swoje imię, powinien wymienić się kartką z innym uczestnikiem zabawy.

## Przykład


**z imieniem Antek** **A**le pięknie dzisiaj wkoło,  
**N**awet bratu jest wesoło,  
**T**o przygoda znakomita!  
**E**jże, dalej w góry śmigaj!  
**K**rokus z sową cię przywita.

## Inne warianty

Aby ubarwić zabawę, można ustalić, że wiersze opisują osobowość gracza o danym imieniu. Jeśli chce się utrudnić zadanie, należy napisać wiersz rymowany.

## CEL GRY

Napisz wiadomość w formie telegramu.

 od 8 lat

 2 lub więcej

 10 minut

 papier,  
ołówki

# Telegram

- 1 Rozdaj każdemu z graczy kartkę papieru i ołówek.
- 2 Wylosuj 6 liter. Każdy gracz zapisuje litery na kartce w kolejności losowania (najlepiej zrobić to pionowo). Taka sama litera może być wylosowana kilkakrotnie.
- 3 Zadaniem graczy jest napisanie wiadomości, w ciągu maksymalnie 10 minut, składającej się z 6 słów. Słowa mają zaczynać się od wylosowanych liter, w kolejności losowania.

## Przykład

Wylosowano sześć liter w następującej kolejności: **P, J, D, M, S, E**. Pierwsze słowo musi się zaczynać na P, drugie na J itd. Wiadomość może brzmieć następująco: **Przyjedź Jutro Dworzec Małkinia Spakuj Ekwipunek.**


## Inne warianty

Można zaczynać słowa telegramu od liter składających się na imiona graczy. Można także narzucić temat: przesłać pozdrowienia z wakacji, zapowiedzieć jakieś wydarzenie, wysłać zaproszenie itd.



## CEL GRY

Napisz całkowicie absurdalną historię.

 od 8 lat

 2 lub więcej

 5 minut

 papier,  
ołówki

# Sekretarz

- 1 Wybierz (albo wylosuj) prowadzącego grę. Gracze siadają w kółku (przy stole albo na dywanie). Mają do dyspozycji kartkę papieru i ołówki.
- 2 Prowadzący zadaje jednemu z graczy pierwsze pytanie: „Kto?”. Gracz zapisuje odpowiedź po lewej stronie kartki. Następnie zagina brzeg, aby zakryć swoją odpowiedź, i przekazuje złożoną kartkę sąsiadowi po lewej.
- 3 Prowadzący zadaje osobie, która przejęła kartkę, drugie pytanie: „Co robi?”. Gracz zapisuje odpowiedź, zagina kartkę i przekazuje dalej.
- 4 Prowadzący zadaje kolejnym graczom pytania, aż odpowiedzi utworzą zdanie. Po „Kto?” i „Co robi?” pyta „Z kim?”, „Gdzie?”, „Jak?” i w końcu „Dlaczego?».
- 5 Prowadzący bierze kartkę i czyta na głos zadziwiającą historię, która została zapisana.

## Przykład

Marlena pływa z papugą w sklepie sennie, ponieważ lubi lody.



# Zabawa w definicje

Podaj własną  
definicję słowa.



od 9 lat



2 lub więcej



15 minut



papier, ołówki,  
słownik

**1** Rozdaj każdemu z graczy papier i ołówek. Wylosuj prowadzącego grę.

**2** Prowadzący wybiera ze słownika mało znane słowo i zapisuje jego definicję, nie pokazując jej innym graczom, a następnie mówi słowo pozostałym graczom.

**3** Każdy z uczestników zapisuje na kartce jak najbardziej według niego prawdopodobną definicję tego słowa.

**4** Prowadzący zbiera kartki, dokłada do nich swoją i czyta wszystkie definicje na głos. Gracze głosują, która definicja wydaje im się najbardziej pasująca (nie głosuje się na własną definicję).

**5** Gracz zdobywa 3 punkty, jeśli zagłosuje na definicję słownikową. Jeśli zagłosuje na definicję innego gracza, ów gracz zdobywa 2 punkty. Jeśli kilku graczy zagłosuje na tę samą definicję, jej autor zdobywa 2 punkty za każdy oddany głos. Jeśli nikt nie zagłosuje na definicję ze słownika, prowadzący zdobywa 5 punktów. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje prowadzącym w następnej rundzie.

## Inny wariant

Aby ubarwić i rozweselić zabawę, można głosować na najbardziej dziwaczną lub śmieszoną definicję.



## CEL GRY

Rozpoznaj słowo na podstawie definicji.



od 9 lat



4-12



5 minut



słownik języka polskiego

# Definicja

Prowadzący, wybrany losowo, otwiera słownik języka polskiego na chybił trafił i czyta na głos pierwsze znaczenie słowa\*. Gracz, który jako pierwszy odgadnie, o jakie słowo chodzi, zdobywa punkt. Prowadzący wybiera kolejną definicję itd. Można zmienić prowadzącego np. po pięciu słowach.

*\* Najlepiej wybierać słowa, które wszyscy znają, aby gracze mogli się dobrze bawić.*

## Przykład

„Nieduży ssak, zwierzę domowe, z miękkim futerkiem, z podługznymi i błyszczącymi oczami, z trójkątnymi uszami...”. Chodzi o kota!

## CEL GRY

Podaj jak najszybciej jak najwięcej słów.



od 9 lat



3 lub więcej



5 minut



papier, ołówki, słownik

# Między słowami

1 Prowadzący otwiera słownik na chybił trafił i czyta pierwsze oraz ostatnie słowo z danej strony.

2 Gracze, bez zaglądania do słownika, w ciągu 5 minut mają za zadanie napisać na kartce jak najwięcej słów, które mogą znajdować się pomiędzy tymi dwoma słowami. Ten, kto poda najwięcej, wygrywa rundę.

## Przykład

Pomiędzy słowami „pantera” i „papaja” mogą znaleźć się słowa takie, jak: „pantofel”, „pantomima”, „panujący”, „państwo” itd.



## CEL GRY

Zgadnij, o czym myślał inni...



od 9 lat



3 lub więcej



5 minut



papier, ołówki, słownik

# Jednomyślnie

Rozdaj graczom coś do pisania. Wybierz losowo ze słownika jakiś rzeczownik pospolity i przeczytaj go uczestnikom. Każdy gracz zapisuje na kartce w tajemnicy 3 słowa, które kojarzą mu się z podanym rzeczownikiem. Za każde słowo zaproponowane przez co najmniej dwóch graczy zyskuje się 1 punkt. Gra polega więc również na zgadywaniu, o czym mogą pomyśleć inni...

## Przykład

Wyraz „ryba” kojarzy się np. z morzem, łowieniem lub pływaniem.

## CEL GRY

Rozpoznaj znaną postać.



od 9 lat



2-12



5 minut



encyklopedia

# Kto to?

Prowadzący czyta z encyklopedii wylosowany na chybił trafił opis jakiejś sławnej osoby, znanej wszystkim graczom. Wygrywa ten, kto jako pierwszy odgadnie, o kogo chodzi. Wygrany zostaje prowadzącym.

## Rada

Opisy osób powinny być dostosowane do wieku graczy, aby każdy miał szansę wygrać.

## CEL GRY

Stwórz zdanie z narzuconych słów.



od 8 lat



2-10



poniżej 5 minut




papier, ołówki

# Losuj


Każdy gracz wycina około dwudziestu kawałków papieru, na których pisze po jednym słowie (rzeczownik pospolity, czasownik, rzeczownik własny, przymiotnik itp.). Następnie zagina karteczki. Wszystkie karteczki należy wrzucić do koszyka. Gracze po kolei losują po 3 karteczki i tworzą, maksymalnie w ciągu jednej minuty, zdanie na podstawie 3 wylosowanych słów.

## CEL GRY

Wymyśl historię  
bez sensu...

 od 8 lat

 6 lub więcej

 10 minut


# Wesoła historia

Wylosuj prowadzącego grę. Prowadzący szepcze każdemu graczowi na ucho jedno słowo, które gracz musi zapamiętać. Następnie prowadzący zaczyna opowiadać wymyśloną historię. Przerywa nagle opowieść i prosi jednego z graczy o kontynuowanie opowieści z wykorzystaniem zapamiętanego słowa. Drugi gracz również przerywa w połowie swoją opowieść i prosi kolejnego gracza o kontynuowanie historii na tej samej zasadzie. Zabawa kończy się, gdy wszyscy gracze opowiedzą swój fragment opowieści.



## CEL GRY

Odgadnij oryginalny tytuł piosenki, w którym słowa zostały zastąpione przeciwieństwami.

 od 9 lat

 2-8

 5 minut

 papier, ołówki

# Odgadnij piosenkę

**1** Rozdaj papier i ołówek każdemu z graczy.

**2** Gracze mają około 3 minut na zapisanie na kartce tytułu piosenki, zastępując słowa przeciwieństwami. Przykład: tytuł piosenki „Nie płacz, kiedy odjadę!” należy zmienić na „Płacz, kiedy przyjadę!”.

**3** Po upływie czasu gracze czytają po kolei swój „przeciwny tytuł”, aby inni mogli zgadnąć oryginalny tytuł piosenki. Gracz, który jako pierwszy go odgadnie, zdobywa 1 punkt.


## Inny wariant

Zabawa świetnie sprawdza się również z tytułami filmów lub książek, powiedzeniami, przysłowiami itd.


16

## CEL GRY

Stwórz zdanie składające się z 4 słów zaczynających się na tę samą literę.

 od 9 lat

 3 lub więcej

 5 minut

# Cztery słowa

Wylosuj literę. Gracze po kolei mówią na głos zdania składające się z 4 słów zaczynających się na wylosowaną literę. Gracze zdobywają 1 punkt za każde prawidłowe zdanie. Ten, kto się pomyli albo nie wymyśli zdania, odpada. Przyimki nie wliczają się do liczby słów.

## Przykłady

Litera **C**:

Cezary z cicią ciągnie cielaka.

Litera **L**:


Lubię lato, lody i lizaki.

Litera **M**:

Marta marzy o Maroku i Malediwach.

## CEL GRY

Wymyśl szaradę i daj do odgadnięcia innym.

 od 9 lat

 2 lub więcej

 5 minut

 papier,  
ołówki

# Szarada

Każdy gracz wymyśla szaradę, zapisuje ją na kartce i daje do odgadnięcia innym graczom. Zasada szarady jest prosta: pierwsze słowo jest słowem, drugie podane słowo też jest oddzielnym słowem, zaś połączenie pierwszego i drugiego słowa stanowi inne słowo.

## Przykład

Moje pierwsze słowo dotyczy ciebie.

Moje drugie słowo jest rozgrzanymi węglami.

Całość dotyczy wagi.

Odpowiedź:


**CIEŃ i ŻAR = CIĘŻAR**

Można również tworzyć szarady dłuższe, z 3 albo 4 słów.



## CEL GRY

Znajdź słowa z różnych kategorii zaczynające się na tę samą literę.

 od 8 lat

 2-12

 około 5 minut

 papier, ołówki

# Państwa, miasta...

**1** Każdy gracz rysuje na swojej kartce tyle kolumn, ile jest kategorii. Kategorie są ustalane przez graczy przed rozpoczęciem gry (imiona, miasta, państwa, zawody, zwierzęta, rośliny, przedmioty, sławne osoby itp.).

**2** Literę wybiera się losowo. Gracze mają za zadanie jak najszybciej wpisać w odpowiednie kolumny po jednym słowie z każdej kategorii. Słowa muszą zaczynać się na wylosowaną literę. Runda kończy się, gdy jakiś gracz uzupełni wszystkie kategorie.

**3** Należy policzyć punkty. Za dobrą odpowiedź gracz zyskuje 1 punkt, za złą odpowiedź traci 1 punkt. W przypadku braku odpowiedzi nie liczy się żadnych punktów. Kolejną rundę rozpoczyna się od innej litery i tak dalej. Całą zabawę wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

## Inny wariant


Istnieje wiele utrudnień lub wersji, które mogą urozmaicić grę: zamiast litery wybierz sylabę (ma, bo, an, ja itp.); dodaj trudniejsze kategorie (rzeki, tytuły filmów, kwiaty, kolory itd.); ustal, że wylosowana litera ma być np. drugą literą w wyrazie. Można również zdecydować, że gracze muszą wpisać 3 lub więcej słów z każdej kategorii.






# Kolorowo

Podaj wyrażenie, tytuł filmu lub książki itp., w którym znajduje się dany kolor.

 od 9 lat

 2 lub więcej

 poniżej  
5 minut

 kredki lub  
flamastry  
(10 różnych  
kolorów), nie-  
przezroczysta  
torebka

- 1 Włóż 10 kredek do torby, aby móc losować z niej kolory.
- 2 Gracz losuje jakiś kolor i pokazuje go wszystkim.
- 3 Gracze mają za zadanie znaleźć jak najszybciej wyrażenie, tytuł książki, piosenki lub filmu, przysłowie itp. zawierające dany kolor. Gracz, który jako pierwszy wymyśli hasło, zdobywa 1 punkt.
- 4 Następnie losuje się kolejny kolor i tak dalej. Oczywiście zdarza się, że jeden kolor zostanie wylosowany kilkakrotnie w czasie rozgrywki: nie można wówczas powtarzać wyrażen czy tytułów, zawsze trzeba wymyślić nowe hasło.

## Przykład

*Czerwone i czarne* (powieść), *Biały miś* (piosenka),  
*Mieć zielono w głowie* (wyrażenie), *Wielki błękit* (film) itd.





## Inny wariant

Zamiast kolorów można losować liczby, rzucając kośćmi. W przypadku młodszych graczy można podawać nazwy zwierząt. Wówczas wybiera je prowadzący zabawę.



## CEL GRY

Zgadnij słowo o podwójnym znaczeniu.

-  od 9 lat
-  2 lub więcej
-  10 minut
-  papier, ołówki

# Dwuznacznie

1 Każdy gracz, zaopatrzony w papier i ołówek, ma 3 minuty na znalezienie słowa o podwójnym znaczeniu (przykład: zamek jest jednocześnie budowlą oraz częścią ubrania, służącą do jego zapinania).

2 Gracze wymyślają definicję w formie zagadki i zapisują ją na kartce (przykład: „Jestem częścią ciała oraz systemem potrzebnym do porozumiewania się, czym jestem?” – chodzi o język).

3 Po kolei każdy przedstawia graczom swoją zagadkę. Gracz, który jako pierwszy odgadnie odpowiedź, zdobywa 1 punkt.

## Rada

Aby ułatwić zabawę młodszym dzieciom, można nie brać pod uwagę ortografii (przykład: może i morze).

# Następne słowo

1 Wybierz (albo wylosuj) prowadzącego grę.

2 Prowadzący czyta na głos artykuł i nagle przerywa czytanie w środku zdania. Gracze mają za zadanie zgadnąć, jakie jest kolejne słowo w zdaniu.

3 Gracz, który je odgadnie, zdobywa 1 punkt. Jeśli nikomu nie uda się wymyślić, o jakie słowo chodzi, prowadzący może podać jego pierwszą literę albo pierwszą sylabę.




4 Prowadzący czyta artykuł aż do końca, zatrzymując się w międzyczasie kilka razy. Następnie zmienia się prowadzącego grę.

## Rada

Nie obawiaj się powiedzieć pierwszej rzeczy, która przyjdzie ci do głowy – gra stanie się weselsza!

## CEL GRY

Odgadnij następne słowo w zdaniu.


-  od 8 lat
-  3 lub więcej
-  10 minut
-  czasopismo (TV, moda itp.)

# Wisielec

Skazani muszą odgadnąć słowo, znając tylko jego pierwszą i ostatnią literę. Jeśli nie zgadną, będą powieszani przez swojego kata.

 od 7 lat

 2

 5 minut

 papier,  
ołówek

1 Jeden z graczy (kat) wymyśla dość długie słowo.

2 Kat pisze na kartce pierwszą i ostatnią literę wybranego słowa, a w miejsce brakujących liter rysuje kreski.

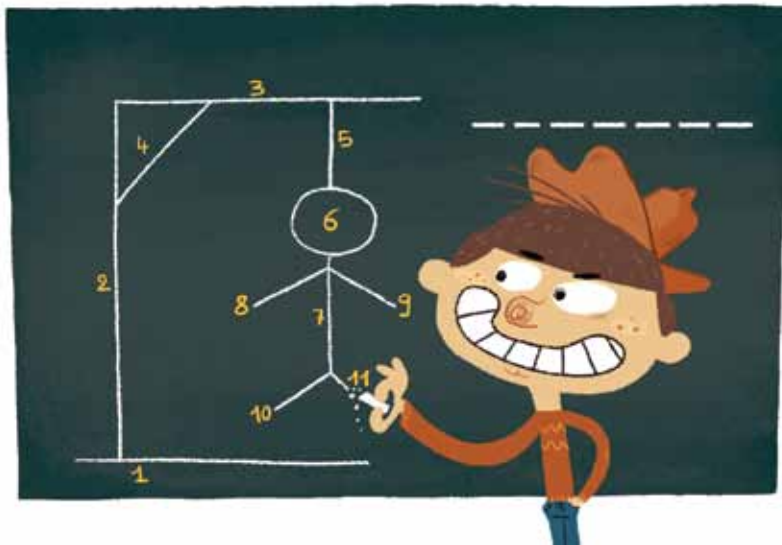
Jeśli wymyśli np. słowo „konfitura”, pisze: K \_\_\_\_\_ A.

3 Drugi gracz (skazany) musi odgadnąć słowo, proponując różne litery. Jeśli dana litera znajduje się w słowie, kat wpisuje ją w odpowiednim miejscu lub miejscach.

Przykład: R \_\_\_\_\_ R. Skazany podaje A. Kat wymyślił słowo „rabarbar”, więc musi wpisać literę A w 3 miejscach: R A \_ A \_ A R.


4 Jeśli nie ma danej litery w słowie, kat rysuje pierwszy element szubienicy (patrz obrazek). Składa się ona z 11 elementów. Gdy szubienica z wisielcem zostanie narysowana do końca, skazany przegrywa – zostaje powieszony.

Jeśli skazany kolejny raz poprosi o tę samą literę, kat rysuje kolejny element szubienicy.




## CEL GRY

Znajdź trzyliterowe słowa, zmieniając za każdym razem tylko jedną literę.

 od 9 lat

 4-8

 5 minut

# Metagram

Gracz rozpoczynający zabawę mówi trzyliterowe słowo. Jego sąsiad z lewej ma wymyślić inne trzyliterowe słowo, zmieniając tylko jedną literę w słowie podanym przez poprzednika. Każdy kolejny gracz wymyśla nowe słowo na tych samych zasadach.

Gracz, któremu nie uda się wymyślić żadnego słowa w ciągu 30 sekund albo który powtórzy słowo, odpada z zabawy. Wygrywa ten, kto wyeliminuje wszystkich pozostałych graczy.


## Przykłady

Mam – mak – tak – tik – tir – mir – miś – mit – pit – pot itd.

Albo: kos – nos – noc – koc – kot – kat – bat – bak – bok – rok itd.

## CEL GRY

Skojarz jedno słowo z innym...

 od 7 lat

 2 lub więcej

 różnie

# To kojarzy mi się z...


**1** Gracze siadają w kółku. Jeden z nich mówi słowo: np. „pies”.

**2** Jego sąsiad mówi: „Pies, to kojarzy mi się z... wiernością”. Musi bowiem jak najszybciej podać słowo, które kojarzy mu się z poprzednim. Zabawa toczy się dalej, każdy mówi po kolei swoje skojarzenia: „Wierność, to kojarzy mi się z... małżeństwem”. „Małżeństwo, to kojarzy mi się ze... ślubem” itd.

**3** Jeśli powiązanie nie wydaje się oczywiste, gracz musi wytłumaczyć swój wybór. Jeśli jego tłumaczenie nie jest przekonujące, odpada z zabawy. Gracz, któremu nie uda się wymyślić słowa w ciągu 30 sekund albo który powtórzy wypowiedziane już słowo, odpada z zabawy. Zwycięża osoba, która jako jedyna pozostanie na placu boju.

## CEL GRY

Znajdź powiązania między rzeczownikami i kolorami.

 od 9 lat

 2 lub więcej

 różnie

# Słowo - kolor

1 Gracze siadają w kółku. Jeden z graczy mówi rzeczownik pospolity. Jego sąsiad z lewej ma za zadanie powiedzieć jak najszybciej kolor, jaki kojarzy mu się z podanym rzeczownikiem (np. kurczak – żółty; niebieski by nie pasowało).

2 Następny gracz podaje kolejny pasujący do koloru rzeczownik, kolejny wymyśla kolor i tak dalej.

3 Gracz, któremu nie uda się wymyślić żadnego słowa w ciągu 30 sekund albo który powtórzy wypowiedziane już słowo, odpada z zabawy. Zwycięża osoba, która jako jedyna pozostanie na placu boju.

## Przykład

morze – niebieskie – niebo – szare – kot – biały itd.

