

# instrukcja kim jestem?

Czy mam 4 łapy?  
Czy umiem latać?  
Czy potrafię mówić?

NIE!  
TAK!  
NIE!



**Liczba graczy:**

2-4



**Przygotowanie do gry:**

Wszyscy gracze zakładają opaski na czoło. Wszystkie karty tasuje się i układa w stosie. Obok stosu kart należy położyć klepsydrę.

## Cel gry:

Gracze przed końcem czasu odmierzanego przez klepsydrę, starają się odgadnąć kim są, czyli co przedstawia karta, znajdująca się na opasce.



## Przebieg gry:

Zaczyna najmłodszy gracz, który zabiera pierwszą kartę ze stosu i umieszcza ją na opasce, w taki sposób, aby wszyscy pozostali gracze widzieli, co przedstawia obrazek. Pozostali gracze mogą pomagać przy właściwym ułożeniu karty na opasce. Przed przystąpieniem do zgadywania jeden z uczestników zabawy odwraca klepsydrę i mówi: CZAS START. Od tego momentu gracz zadaje pytania, na które pozostali mogą odpowiadać jedynie: TAK lub NIE. Np.:

- Czy jestem zwierzęciem?
- Czy umiem latać?
- Czy jestem zielony?



Jeżeli graczowi uda się odgadnąć, co przedstawia karta przed końcem czasu, zatrzymuje kartę i kładzie ją przed sobą. Jeżeli gracz nie odgadnie, kim jest, a czas się skończy, karta jest odkładana na bok. Kolejka przechodzi na następnego gracza, który zabiera kolejną kartę i umieszcza ją na swojej opasce... itd. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza zdobędzie 3 karty.

## WERSJA UPROSZCZONA

Grać można także bez klepsydry, a gracze mogą zadawać pytania naprzemiennie. W tej wersji wszyscy gracze umieszczają karty na opaskach w tym samym czasie. Wygrywa osoba, która jako pierwsza odgadnie, kim jest.

# kalambury

## **Liczba graczy:**

Nieograniczona, uczestnicy zabawy dzielą się na 2 lub 3 zespoły. Każdy zespół muszę tworzyć co najmniej 2 osoby.

## **Przygotowanie:**

Potasowane karty umieszcza się w stosie, obrazkami do dołu. Obok układa się klepsydrę.

## **Jak się bawić:**

Jeden z członków drużyny zabiera pierwszą kartę ze stosu i nie pokazuje jej innym uczestnikom zabawy. Na znak startu odwraca klepsydrę i próbuje pokazać pozostałym członkom drużyny, co jest narysowane na karcie, używając jedynie gestów. Nie może wypowiadać słów ani wydawać żadnych innych odgłosów. Jeżeli pozostali członkowie drużyny odgadną co znajduje się na karcie przed końcem czasu, zdobywają punkt. Jeżeli nie, drużyna nie zdobywa punktu. Po czym kolejka przechodzi na następną drużynę, itd... Wygrywa ta z drużyn, która zdobędzie największą liczbę punktów.

## **WARIANT GRY DLA ZAAWANSOWANYCH:**

Zadaniem drużyn jest odgadnięcie jak największej liczby kart w czasie odmierzonym przez klepsydrę. Gdy pozostali członkowie drużyny odgadną co znajduje się na karcie, to pokazujący zabiera ze stosu kolejną i pokazuje dalej. Gdy czas się kończy, zlicza się wszystkie karty, które udało się rozszyfrować.

# zgadula

## Liczba graczy:

Nieograniczona. Zabawa świetnie sprawdzi się w większej grupie, np. w przedszkolu, szkole lub podczas zabawy urodzinowej.

## Przygotowanie:

Potasowane karty umieszcza się w stosie, obrazkami do dołu.

## Jak się bawić:

Wybiera się prowadzącego zabawy, który zabiera pierwszą kartę ze stosu i nie pokazuje jej. Pozostali próbują odgadnąć co przedstawia karta, zadając prowadzącemu pytania, na które mogą uzyskać odpowiedź TAK lub NIE. Osoba, która odgadnie co znajduje się na karcie, jako pierwsza staje się nowym prowadzącym i losuje kolejną kartę.



## PROMATEK MEDIA

ul. Dąbrowskiego 41/7  
42-218 Częstochowa  
tel./fax +48 34 362 91 59  
e-mail: [biuro@kukuryku.co](mailto:biuro@kukuryku.co)



[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)  
© kukuryku®