Libris.ro
Respect pentru oameni și cărți

Desen de călătorie

Ghicește cine sunt

Biletele în 30 de secunde

Libris.RO
Respect pentru oameni și cărți

Desen de călătorie

1. Desenează pe mijlocul unei coli de hârtie locul în care ai început călătoria. (O casă, un cort, un hotel...?)
2. Adaugă în jurul desenului lucruri pe care le-ai văzut până acum în călătorie. Desenează obiectele la o dimensiune greșită și pune-le împreună într-un mod caraghios pentru a face o imagine amuzantă. De exemplu, ai putea desena o casă minusculă așezată deasupra unei portocale imense.
3. Poți completa imaginea desenând cu pixuri sau creioane colorate.

O altă idee

Poți desena împreună cu alt jucător, fiecare adăugând un obiect pe rând

Ghicește cine sunt

+ Pentru 2 sau mai mulți jucători

1. Jucătorii scriu pe o bucată mică de hârtie numele cuiva pe care îl cunosc cu toții. Ar putea fi cineva faimos sau o rudă. Nu arătați nimănui numele.
2. Întoarceți hârtia și dați-o următorului jucător. Fără să vă uitați la nume, umeziți pe verso hârtia care tocmai v-a fost dată. Apoi puneți hârtia pe frunte, astfel încât restul jucătorilor să poată citi numele.

Aflați numele punând întrebări la care toată lumea poate răspunde cu „Da" sau „Nu", cum ar fi „Sunt într-o poveste?" Dacă răspunsul este „Da", puteți pune o altă întrebare. Dacă răspunsul este „Nu", este rândul următorului jucător să pună o întrebare despre numele lui.

3. Câștigător este primul jucător care își ghicește numele.

Bilețele în 30 de secunde

+ Pentru 2 sau mai mulți jucători

Fiecare jucător scrie pe un bilet un subiect despre care să se vorbească (cum ar fi „mâncare" sau „spațiu"), apoi împătureşte hârtia de două ori.

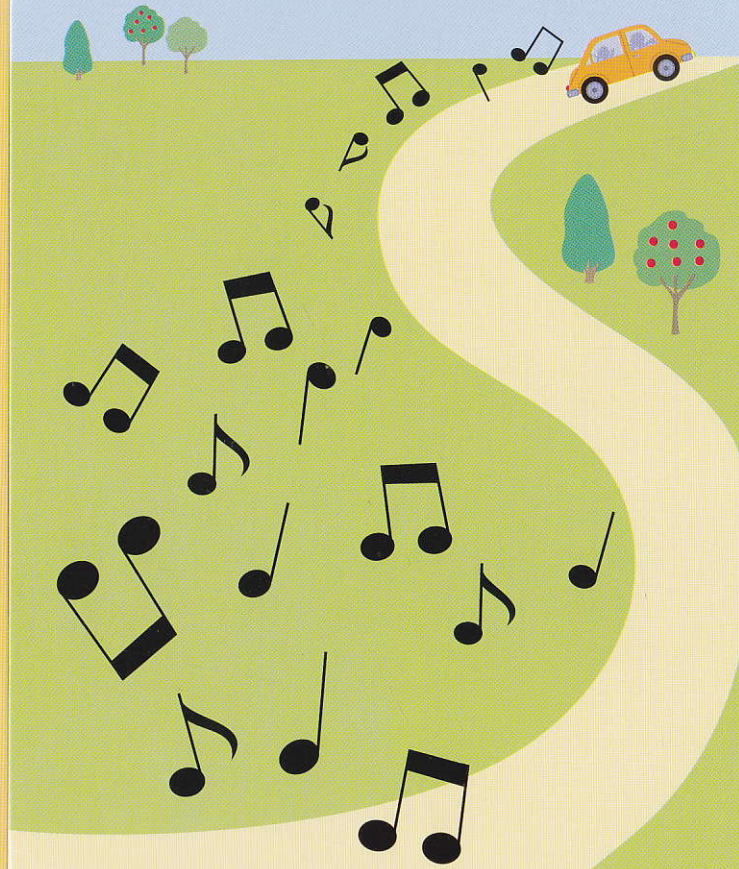
1. După ce ați amestecat bilețelele, unul dintre voi alege un bilețel și îl desface. Acesta trebuie să vorbească timp de 30 de secunde despre subiectul de pe biletul pe care l-a luat, fără a face pauze lungi, fără a spune „ăăă" ori „îîî" sau fără a repeta ceva.
2. Dacă cineva crede că jucătorul care vorbește a făcut o pauză sau a repetat ceva, îl poate provoca. Apoi, cel care l-a provocat trebuie să vorbească despre subiect în timpul rămas.
3. Câștigătorul este jucătorul care vorbește la finalul celor 30 de secunde.
4. Toți faceți cu rândul, alegând un bilețel, până când ați folosit toate bilețelele scrise.

Libris.ro
Respect pentru oameni și cărți

Jocul meseriei

Desenează o casă amuzantă

Ghicește melodia



Libris.RO
Respect pentru oameni și cărți

Jocul meseriei

Pentru 2 sau mai mulți jucători

1. Un jucător se gândește la o meserie pe care ceilalți trebuie să o ghicească. Cineva pune o întrebare despre meserie, cum ar fi „Lucrezi afară?", iar primul jucător răspunde cu „Da" sau „Nu".
2. Apoi toți puneți întrebări pe rând la care se poate răspunde cu „Da" sau „Nu" până când se pun 10 întrebări în total.
3. Dacă cineva crede că știe răspunsul, îl poate ghici în orice moment al jocului. Dacă are dreptate, câștigă. Dacă nu, ghicitul este numărat ca una din cele 10 întrebări.
4. Dacă nimeni nu ghicește meseria după ce au fost puse toate cele 10 întrebări, jucătorul care s-a gândit la meserie câștigă jocul.

Desenează o casă amuzantă

Pentru 2 sau mai mulți jucători

1. Jucătorii încep prin desenarea formei unei case. Apoi dau mai departe desenul către alt jucător.
2. Fiecare jucător adaugă unul sau mai multe turnuri la desenul care tocmai le-a fost dat, înainte de a-l da mai departe din nou.
3. Jucătorii pot adăuga caselor următoarele lucruri, dându-le mai departe de fiecare dată: acoperișuri, ziduri, uși, ferestre, steaguri și plante. Dacă desenați totul cu unghiuri amuzante și faceți ușile și ferestrele de forme diferite, casele vor arăta cu adevărat ciudate.
4. Completați părțile casei folosind carioci sau creioane colorate.

Ghicește melodia

Pentru 2 sau mai mulți jucători

1. Un jucător se gândește la o melodie pe care ceilalți trebuie să o ghicească.
2. Apoi fredonează primul vers al cântecului, iar ceilalți încearcă să ghicească despre ce este vorba. Fiecare jucător primește o singură șansă de a ghici. Dacă cineva răspunde corect, este rândul lui să se gândească la o melodie.
3. Dacă nimeni nu ghicește, primul jucător fredonează primul și al doilea vers și toți ghicesc din nou.
4. Jocul continuă cu jucătorul care fredonează adăugând un vers pe rând, iar ceilalți încearcă să ghicească melodia.
5. Dacă nimeni nu a ghicit după o strofă întreagă, jucătorul care fredonează spune care este melodia. Apoi începe o altă tură.