

TIPY NA DALŠÍ HRY



Přemýšlej a luskní

Po třech pomalých tlesknutích všichni hráči lusknou prsty. Při lusknutí první hráč řekne jakékoliv slovo. Tento rytmus – *3 tlesknutí a jedno lusknutí* – se udržuje celou hru. Hráči se střídají a musí na každé lusknutí vyslovit nové slovo, které má souvislost s tím předchozím. Např. *zima–sněhulák–mrkev–ze-lenina*. Pokud to někdo zkaží, vypadává ze hry.

Zábavný příběh

První hráč vymyslí větu, kterou nedokončí. Druhý hráč to zopakuje a větu dokončí. Další začne druhou větu atd. Takto se všichni dokola střídají a vzniká souvislý příběh. Vypadává hráč, který to pokazí.

Příklady prvních vět: „Šel jsem do školy – *a neměl jsem úkoly.*“ „Byla jsem v obchodě – *a koupila jsem si hada.*“ **Varianta:** Každému hráči je přidělen

jeden předmět, který najdeme u sebe (*peněženka, klíče, kapesník*). Ten pak musí tento předmět zmínit ve své části příběhu.

Abecední řetěz

První hráč řekne písmeno A a doplní slovo začínající na A, např. *ananas*. Druhý hráč zopakuje, co řekl předchozí a přidá další písmeno (A jako *ananas*, B jako *býk*). Další hráč přidá další písmeno abecedy atd. Když už si hráči řetěz slov nepamatují, začne se opět od začátku abecedy. Těžká písmena Q, W, X, Y vynecháme. Můžeme zvolit i nějaké téma – např. *zvířata, jídlo, města* atd.

Vidím, vidíš, vidíme

První hráč začne popisem, co právě uviděl z okna auta/vlaku/autobusu: „*Z okna jsem viděl paní s deštníkem.*“ Druhý hráč zopakuje a přidá, co viděl on: „*Z okna jsem viděl paní s deštníkem a zajíce.*“ Další hráč zopakuje celý dosavadní seznam a přidá, co viděl. Kdo to zkaží, má ještě jeden pokus. Zkaží-li podruhé, vypadne. Vyhrává ten, kdo zbude jako poslední.