TIPY NA DALŠÍ HRY

Auto, země, město

Hráč, který začne, si v mysli říká abecedu, jiný ho slovíčkem „*stop*“ zastaví. Na dané písmeno musí všichni hráči říct nějaký předmět, činnost, osobnost z předem vybrané oblasti, např. *zvíře*, *město*, *stát* atd., které začínají na toto písmeno. Střídají se do té doby, až někdo nemůže už nic vymyslet. Ten pak stejným způsobem vybere jiné písmeno.

Zakázané písmenko

Cílem hry je odpovídat na kladené otázky tak, aby odpověď neobsahovala zakázané písmeno. Určíme hráče, který s kladením otázek začne. Ten všem ostatním hráčům položí postupně libovolné otázky. V odpovědi, která nemusí být doslovná, stačí opis, se nesmí objevit písmeno *A*. Pokud to hráči splní, další hráč zaujme jeho místo

a v odpovědích dalšího kola nesmí být písmeno *B*. Postupně projdeme celou abecedu. Je zakázáno ptát se na jména osob.

Na zoology

Zvolíme nějaké zvíře a hráči vyjmenovávají, co všechno je pro něj typické. Například *žirafa – dlouhý krk*, *vysoká*, *žije v zoo*, *žije v Africe*, *je býložravá* atd. Kdo řekne něco špatně nebo už nezná žádnou jeho vlastnost, vypadává. Můžeme se ale i domluvit, že povolené jsou jedna nebo dvě chybičky.

Popletené signály

K barvám aut přiřadíme určité aktivity. Například jede-li červené auto proti nám nebo nás předjíždí, tleskáme, u modrého dupeme, u zeleného luskáme prsty, u černého máváme rukama atd. Cílem hry je zapamatovat si, co se na kterou barvu auta dělá. Kdo se splete, vypadává ze hry.