

Justyna Jednoróg

Anna Zboina

NAMIERZ TO

4+
wiek

Namierz podobieństwo

Liczba graczy: 1–4
Czas gry: 15–20 min

Elementy gry: 31 kart
(6 elementów na karcie)

Cel gry

Gracze rywalizują ze sobą w wyszukiwaniu podobieństw między kartami. Między kartą główną a kartą zawodników znajduje się tylko jedno podobieństwo. Należy być **spostrzegawczym i szybkim**. Ten, kto najszybciej dostrzeże podobieństwo, zabiera karty i dostaje punkt. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa.

Przygotowanie do gry

Usiądźcie przy stole albo na podłodze. Wyjmijcie karty z pudełka, wyciągnijcie kartę z reklamą, potasujcie pozostałe i połóżcie jedną z nich awersem do góry (czyli stroną, na której znajduje się 6 elementów).



Ta karta będzie **kartą główną**. Nie podglądajcie, co tam się znajduje! Resztą kart podzielcie się po równo (1 gracz – 30 kart, 2 graczy – 15, 3 graczy – 10, 4 graczy – 7). Nie patrzcie na swoje karty! Niech każdy stworzy swój stos kart ułożonych rewersem do góry, czyli stroną karty, na której jest więcej elementów.

Przebieg gry

Na ustalony sygnał wszyscy gracze jednocześnie wykładają po jednej karcie ze swojego stosu. Gdy karty znajdują się na stole, gracze muszą jak najszybciej wyszukać jeden element wspólny między swoją kartą a kartą główną, po czym nazwać obrazek wspólny, np. żółw.



Osoba, która jak najszybciej znajdzie podobieństwo, zdobywa punkt, zabiera swoją kartę jako trofeum i odkłada ją na oddzielny stos. Gracze, którzy nie zdążyli nazwać podobieństwa, nie otrzymują punktu i odkładają swoje karty do pudełka lub na oddzielny stos kart odrzuconych.

Zakończenie

Gra trwa do momentu, aż skończą się wszystkie karty graczy. Wygrywa osoba z największą liczbą kart.



Namierz odpowiedź

6+
wiek

Liczba graczy: 2

Czas gry: 15–30 min

Elementy gry: 4 żetony, 32 karty

(25 elementów na karcie)

Cel gry

Gracze muszą zapamiętywać, co znajduje się na kartach i mają na to tylko 10 sekund!

Przygotowanie do gry

Wyjmijcie karty z pudełka. Ułóżcie je na stosie przed sobą rewersem do góry (strona karty, na której znajduje się 6 elementów). Wybierzcie, kto zadaje pytanie, a kto odpowiada.

Przebieg gry

Gracz A (odpowiadający) bierze **jedną kartę** ze stosu, dokładnie ją ogląda przez 10 sekund i próbuje zapamiętać, jak najwięcej obrazków ze swojej karty, po czym przekazuje kartę **graczowi B**. **Gracz B** losuje jeden **żeton kategorii** (liczba, kolor, rodzaj elementu) i zadaje **graczowi A** pytanie zgodnie z tą kategorią. Np. jeśli gracz wylosował kategorię „kolor”, może zadać pytanie: „Czy na karcie był czerwony krab?”. Są dwa żetony z kategorią: kolor. Zużyty żeton z kategorią wraca do gry. Jeżeli **gracz A** odpowie poprawnie na to pytanie, zdobywa kartę jako trofeum. Jeśli nie odpowie lub odpowie błędnie, nie zdobywa karty. Po 10 pytaniach następuje zamiana ról. **Pytamy o:** liczbę, kolor lub rodzaj elementów.

Zakończenie

Gra kończy się, gdy zarówno **gracz A**, jak i gracz **B** zada po jednym pytaniu do dziesięciu kart (**10 kart – 10 pytań**). Wygrywa osoba z największą liczbą kart.

Wersja ekstremalna

Zadawajcie kilka pytań do jednej karty lub zadawajcie pytania do kilku kart! Wybierzcie 3 karty i do każdej wymyślcie jedno polecenie, np: „Ile jest wszystkich czerwonych krabów na 3 kartach?”



Wyścig (wariant dla 3 osób)

Czas gry: 15–30 min Elementy gry: 32 karty (25 elementów)

Przygotowanie do gry

Usiądźcie wygodnie. Wyjmijcie karty z pudełka.

Wybierzcie prowadzącego grę – niech on trzyma karty. Ułóżcie karty rewersem do góry (stroną kart z mniejszą liczbą elementów).

Przebieg gry

Prowadzący grę tasuje karty, wybiera tyle kart, ile jest graczy, i zastanawia się nad wyzwaniem. Po chwili namysłu przekazuje karty graczom i zadaje polecenie lub pytanie: „Namierzcie wszystkie zielone kwiatki”. Pozostali gracze muszą wyszukać wszystkie wskazane obrazki w jak najkrótszym czasie i powiedzieć, jaka jest ich liczba. Osoba, która najszybciej wskaże wszystkie obrazki lub powie, jaka jest ich liczba, zabiera karty jako trofeum i dostaje punkt. Nie ma remisów! Po 10 wyścigach należy wybrać innego prowadzącego grę.

Zakończenie

Gra kończy się, gdy każdy z uczestników zadawał wyzwania i brał udział w wyścigu. Ten, kto zebrał największą liczbę kart, wygrywa.

Gra w pamięć

Liczba graczy: 2

Elementy gry: 44 żetony

Przebieg gry

Spróbujcie namierzyć 2 żetony z takimi samymi obrazkami. Pomieszajcie 44 żetony i rozłóżcie je obrazkami do dołu. Teraz po kolei próbujcie odnaleźć parę, czyli dwa żetony z tym samym obrazkiem.

Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej par.