

ZADANIA IMPREZOWE

3 GRA

CEL GRY: WYKONAĆ ZADANIA IMPREZOWE.

Przygotowanie do gry: w tej rozgrywce również przyda się Wam kartka i długopis.

1. Jubilat pełni funkcję sędziego. Jeśli grono biesiadników jest liczne, możecie też wybrać 2- lub 3-osobowe jury.
2. Grę rozpoczyna osoba, która ma imię najbardziej podobne do jubilata. Kolejka przechodzi w prawą stronę, jeśli osoba ta jest praworęczna lub w lewo, jeśli jest leworęczna.
3. Osoba rozpoczynająca grę wyciąga jedną kartę z talii **ZADANIA**. Pyta pozostałych uczestników o numer zadania z wylosowanej karty. Następnie odczytuje polecenie i je wykonuje.
4. Sędzia/jury przyznaje punkty za wykonane zadanie: od 0 do 3 punktów w zależności od stopnia zaangażowania i jakości wykonania.
5. Kartę odkładamy na spód talii.
6. Gra kończy się po wykonaniu przez każdego 3 zadań. Liczbę zadań możecie oczywiście dostosować do liczby graczy i Waszego zapału do podejmowania wyzwań.

Dobrej zabawy!

KANGUR

40



INSTRUKCJA

**ROZŁÓŻCIE KARTY
NA 3 STOSY WEDŁUG
KATEGORII:**

- Quiz wiedzy o życiu
- Historie o jubileacie
- Zadania imprezowe

ZADANIA IMPREZOWE

GRA URODZINOWA

QUIZ WIEDZY O ŻYCIU

CEL GRY: ZDOBYĆ JAK NAJWIĘCEJ PUNKTÓW.

Przygotowanie do gry:
przygotujcie kartkę i długopis dla każdego gracza.

1. Grę rozpoczyna osoba, która najdłużej zna jubilata. Następnie kolejka przechodzi w prawą stronę, jeśli jubilat woli muzykę Krzysztofa Krawczyka, lub w lewą stronę, jeśli częściej słucha Maryli Rodowicz.
2. Osoba rozpoczynająca grę wyciąga jedną kartę z talii **QUIZ**. Prosi następnego z kolei gracza (w stronę Krzysztofa lub Maryli) o wybór numeru pytania, po czym odczytuje mu pytanie. Pozostali gracze, zapisując na swojej kartce, udzielają odpowiedzi. Następnie na głos odpowiada osoba, której przeczytano pytanie. Jedynie osoba zadająca pytanie nie odpowiada.

Jeżeli odpowiedź głównego odpowiadającego w tej kolejce jest:

- poprawna, on oraz pozostali gracze, którzy odpowiedzieli podobnie, otrzymują 2 punkty. Ci, którzy odpowiedzieli inaczej, nie otrzymują punktów.
- inna niż odpowiedź podana na karcie, ale pozostali gracze uznają ją za poprawną, osoba odpowiadająca otrzymuje 1 punkt. Pozostali gracze, jeśli odpowiedzieli zgodnie z kartą lub podobnie jak główny odpowiadający, otrzymują 1 punkt, a jeśli odpowiedzieli jeszcze inaczej, nie otrzymują punktów.
- nieprawidłowa, osoba odpowiadająca nie otrzymuje punktów. Jeśli pozostali gracze odpowiedzieli zgodnie z odpowiedzią z karty, otrzymują 1 punkt, jeśli odpowiedzieli inaczej, nie otrzymują punktów.

3. Karta wraca na spód talii, a kolejna osoba pobiera kartę i odczytuje wybrane pytanie następnej osobie.
4. Gra trwa do momentu pobrania z każdej talii po 5 kart przez każdą osobę.
5. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów!

HISTORIA O JUBILACIE

CEL GRY:

UŁOŻYĆ NIEDORZECZNĄ HISTORIĘ O JUBILACIE. W TEJ CZĘŚCI NIE MA ZWYCIĘZCÓW, PONIEWAŻ WSZYSCY BAWIĄ SIĘ WYMYŚLAJĄC NIESTWORZONE OPOWIEŚCI NA TEMAT NAJWAŻNIEJSZEJ OSOBY NA PRZYJĘCIU.

1. Grę rozpoczyna osoba, której data urodzin jest najbardziej zbliżona do daty urodzin jubilata. Następnie kolejka przechodzi w prawą stronę, jeśli osoba ta woli grillowany boczek, lub w lewą stronę, jeśli woli chrupać surową marchewkę.
2. Osoba rozpoczynająca grę wyciąga jedną kartę z talii **HISTORIA**.
3. Pozostali uczestnicy podają numer zbioru haseł podanych na karcie (1-4), których osoba musi użyć do zbudowania jednego lub dwóch zdań rozpoczynających historię o jubilationie. Obowiązkowe jest użycie wszystkich trzech haseł znajdujących się w danym punkcie.
4. Kartę odkładamy na spód talii.
5. Następna osoba losuje kolejną kartę i, powtarzając proces – wybór zbioru haseł przez pozostałych graczy i tworzenie zdania na temat jubilata, kontynuuje historię tak, aby była spójna z poprzednią częścią.
6. W zależności od liczby graczy, losowanie kart możecie powtórzyć 5-krotnie lub więcej (bądź mniej), jeśli historia dobrze się klei i chcecie jeszcze pobajdurzyć!
7. Ostatnia osoba ma za zadanie zakończyć historię puentą, oczywiście używając haseł z karty.