

1. Souboj vypravěčů

Vymyslete ten nejlepší příběh! Každý hráč si vylosuje 5 karet a odvypráví s nimi příběh, který ho napadne. Pořadí karet si může zvolit. Dle chuti zapojí obrázky, barvy a čísla. Vítěze určí porota (lidé z publika či hráči společně).

Tip: Nechce se vám soutěžit? Rozvíjejte společně jeden příběh, třeba ve verších.

2. Počítací pexeso

Hraje se jako klasické pexeso, s těmito obměnami: karty rozmístíte do obdélníku 5 x 10; otáčí se 3 karty; hledá se trojice tvořená kartami, pro které platí, že součet hodnot na 2 ze 3 otočených karet se rovná hodnotě na té třetí (např. $4 + 1 = 5$); když dlouho nenacházíte trojici, začněte po dohodě hledat čtveřice; čtveřici tvoří karty, pro které platí, že součet 2 ze 4 karet se rovná součtu zbylých 2 karet (např. $7 + 8 = 6 + 9$). Hra končí, když se hráči shodnou, že již nelze udělat čtveřici. Kdo získá nejvíce karet, zvítězí.

3. Inovátoři

Připravte takový počet karet, aby všichni odehráli stejný počet tahů, a zamíchejte je. Hraje se postupně. Kdo je na řadě, lízne si 2 karty a snaží se popsat, jaký problém může vzniknout mezi hlavními obrázky. Následně se snaží vymyslet alespoň 5 nápadů, jak daný problém vyřešit. Pokud se mu to podaří, získává obě karty jako odměnu. V opačném případě je odloží stranou. Poté je na řadě další hráč. Když dojdou karty, hra končí a inovátorem roku se stává hráč, který získal nejvíce karet.

4. Pantomima

Jeden hráč (mim) předvádí, ostatní hádají (lze i více tipů po sobě). Mim si postupně lízne karty ze zamíchaného balíčku karet a předvádí, co je na obrázku uprostřed karty. Kdo uhodne jako první, získává předváděnou kartu. Řekne-li správnou odpověď více hráčů naráz, každý z nich získá kartu (převáděnou a další z balíčku od mima). Hra končí, když dojdou karty v balíčku. Vítězí hráč s největším počtem karet.

5. Slovní ping-pong

Vyberte od každého čísla jednu kartu a těchto 10 karet zamíchejte a položte v balíčku obrázkem dolů. Zbylé karty odložte stranou. Vylosovaný hráč otočí horní kartu z balíčku. Počínaje jím se střídáte v pojmenovávání toho, co vše je **vidět** (tedy toho, co je na kartě vyobrazeno) na kartě (barvy, čísla, obrázky a součásti obrázků). Slova se nesmí opakovat. Kdo řekne poslední slovo, získává kartu, otočí novou a začne hru o ni. Kdo získá nejvíce karet, zvítězí.

Kdo si hraje, zlobí mň!

Děkujeme Vám za přízeň. Váš tým Imaglee.