



Haba_2011629002 Kdo sem? – mini igra

Zabavna klasična igra ugibanja za 2 ali več igralcev od 5 do 99 let starosti.

Ilustracije: Yayo Kawamura

Dolžina igre: 10–15 min.

Kdo ali kaj sem jaz? Pek, lev ali celo čajnik? Ugibanje zahteva bistroumnost, saj lahko le tisti, ki postavlja prava vprašanja in jih spretno kombinira, pride do rešitve in obdrži čim več žetonov. Cilj igre je, da do konca igre zberete čim več točk.

Vsebina igre: 1 naglavni trak, 1 magnet, 40 kart, 10 žetonov, 1 pravila igre.

Priprava igre

Premešajte vse karte in jih položite na kupček s sličicami navzdol na sredino mize. Poleg kart postavite žetone. Pripravite si naglavni trak.

Potek igre

Igralec z najglasnejšim (in najboljšim) smehom lahko začne igro. Ta igralec postane prva modra sova. Vsi ostali igralci so sodniki. Modra sova dobi vse žetone. Nato si na glavo nadene naglavni trak in zapre oči. Eden izmed sodnikov potegne zgornjo karto iz kompleta in jo z magnetom pritrudi na naglavni trak modre sove, tako da lahko vsi, razen seveda modre sove, dobro vidijo sliko. Modra sova zdaj odpre oči in lahko začne postavljati vprašanja, da ugotovi, kdo ali kaj je. Postavljati mora konkretna ciljno usmerjena vprašanja, na katera lahko sodniki odgovorijo preprosto z da ali ne.

Primer:

Ali sem žival (predmet, igrača)?

Ali spadam v kuhinjo (v mesto, sem v tej sobi)?

Ali me lahko piješ (ješ, se dotikaš)?

Sodniki se skupaj strinjajo, da je odgovor:

- **Ne.** Na žalost to pomeni, da se mora modra sova odreči žetonu in ga položiti v škatlo. Potem lahko postavi drugo vprašanje.
- **Da.** Odlično! Modra sova je na dobri poti. Takoj lahko postavi naslednje vprašanje.

Pozor:

Če se sodniki ne morejo odločiti za odgovor ali sploh ne odgovorijo na vprašanje, modri sovi ni treba vrniti žetona in lahko takoj postavi novo vprašanje.

Namesto da bi postavila vprašanje, lahko modra sova ugiba, kdo ali kaj je:

- **Se moti?** Odpovedati se mora enemu žetonu in nato postaviti novo vprašanje.
- **Ali ima prav?** Odlično! Igra ugibanja je končana. Modra sova dobi eno točko za vsak žeton, ki ga ima na koncu igre. Številko si zapomnite ali ga zapišite poleg igralčevega imena na list papirja.

Vam je zmanjkalo žetonov?

Če modri sovi zmanjka žetonov, je krog ugibanja končan. Modra sova lahko pogleda svojo karto in ugotovi odgovor, a na žalost ne bo dobila nobene točke.

Nov krog ugibanja

Vzemite kartico z naglavnega traku in jo odstranite iz igre. Nato predajte naglavni trak naslednjemu igralcu v smeri urinega kazalca in nov krog ugibanja se lahko začne.

Konec igre

Igra se konča, ko vsak igralec enkrat igra modro sovo. Zmaga tisti igralec, ki ima največ točk. Če je rezultat izenačen, je lahko zmagovalcev več.

Nasvet:

Lahko si izmislite tudi svoje besede in jih zapišete ali narišete na papir. Lahko jih pritrdite na naglavni trak namesto karte.

Opozorilo: Ni primerno za otroke, mlajše od 3 let, saj vsebuje majhne delce in obstaja nevarnost zaužitja ali vdihavanja.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.