

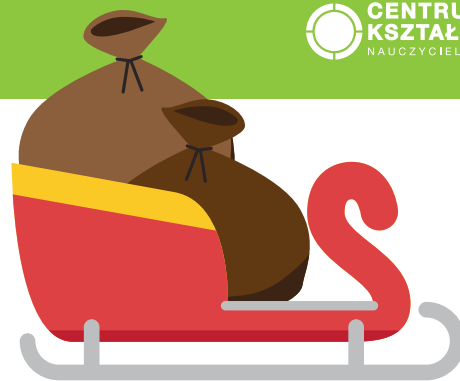
Zgraja Mikołaja



LICZBA GRACZY: 2-6

CZAS ROZGRYWKI: 15-30 minut w zależności od liczby graczy.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich posiadanych kart.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Wydrukuj karty 4 razy tak, aby uzyskać łącznie 96 kart. Następnie wytnij je, tworząc z nich talię. Każdemu z graczy rozdaj taką samą liczbę kart, z których utworzy on przed sobą zakryty stos. Możecie rozpocząć grę.

Jeśli zalaminujesz karty, na pewno posłużą Ci dłużej.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpocznijcie rozgrywkę. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, po kolei każdy z graczy odsłania jedną z kart ze swojego stosu i wyklada na wspólny stos na środku stołu. W momencie pojawienia się nowej karty – każdy z uczestników równocześnie musi na nią zareagować we właściwy sposób (rozwiniecie znajdziesz poniżej). Gracz, który się pomyli lub spóźni, zbiera wszystkie karty ze wspólnego stosu i dokłada na spód swojego.

Jakie zadania należy wykonać, gdy na stole pojawi się nowa karta? Na przykład: głośne powiedzenie Ho! Ho! Ho!, odwrócenie głowy i powiedzenie „Dzień dobry”, zatkanie nosa, naśladowanie odgłosu zwierzęcia itp. Szczegółowy opis reakcji na poszczególne karty znajduje się poniżej. W talii są też Jokery, które można dowolnie zdefiniować.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży swoją ostatnią kartę i właściwie na nią zareaguje.

WSKAZÓWKI

- W zależności od wieku uczniów oraz czasu, jaki chcesz przeznaczyć na rozgrywkę możesz wybrać tylko połowę kart do zabawy. Wówczas uczniowie będą mieli za zadanie zapamiętać część gestów/reakcji do pokazania. Możesz wybrać tylko te karty z Mikołajami, których gesty są łatwiejsze lub bardziej charakterystyczne.
- Jeśli zdecydujesz się tylko na część talii do gry, wydrukuj większą liczbę tych kart.
- Możecie sami stworzyć reakcję do każdej z kart.
- Aby przygotowanie do gry przebiegało sprawniej, wydrukuj dla każdego ucznia kartę z reakcjami.
- Niektóre karty są do siebie bardzo podobne – uważnie się im przyglądajcie.
- Gra dostarcza wiele pozytywnych emocji i śmiechu, pozwala ćwiczyć pamięć, refleks i koncentrację.
- Karta Joker – możesz nadać jej własne znaczenie, odłożyć z puli lub nie reagować, gdy zostanie wyłożona na stół.
- Jeśli w trakcie rozgrywki pomyli się kilku graczy
 - żaden z nich nie ponosi konsekwencji lub karty ze stołu rozdzielane są po równo między nich,
 - jeśli kart jest mniej niż graczy, którzy się pomylili lub liczba kart jest niepodzielna - gracze, którzy się **nie pomylili** mogą dołożyć karty ze swojej ręki.

Ustalcie to przed rozpoczęciem rozgrywki.











Rozkładasz ręce jak Mikołaj i szeroko uśmiechasz się do wszystkich



Ruszasz ręką, jakbyś dzwonił(-a) dzwonkiem i mówisz głośno „Dzyń, dzyń”



Machasz ręką i wypowiadasz słowa: „Tu jestem!”



Udajesz dźwięk samochodu, np. „Brum brum”



Joker



Wypowiadasz imię i nazwisko nauczyciela, z którym jesteś w klasie



Joker



Przykładasz ręce lub rękę do oka, jakbyś patrzył(-a) przez lunetę/lornetkę



Rozkładasz szeroko ręce jak Mikołaj i mówisz „To dla Was!”



Naśladujesz tańczącego Mikołaja – siedząc, wykonujesz taneczne ruchy



Pokazujesz gest dzwonienia dzwoneczkiem



Mówisz: „Wesołych Świąt!”



Unosisz rękę z wyciągniętym palcem wskazującym do góry i mówisz: „Wiem!”



Podnosisz ręce w górę i krzyczysz: „Hurra!”



Przykładasz palec wskazujący do ust i umówisz: „Ciiiiiii!”



Mówisz radośnie: „Prezenty!”



Drapiesz się po głowie



Wydajesz dźwięk, jakbyś szybko zjeżdżał(-a) na nartach: „Bziuuuuuum”



Wydajesz odgłos zwierzęcia
Uwaga! Nie może to być, kot,
pies ani koń



Wypowiadasz słowa: „Daleko,
daleko w wiosce Mikołaja...”



Unosisz rękę do góry i machasz



Przykładasz rękę do ust, jakbyś trzymał(-a) megafon i mówisz: „Ho! Ho! Ho!”



Wypowiadasz słowa: „A co ja tutaj mam!?”



Kładasz rękę na stosie kart na stole



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....

