

What a performance / Anglické aktivity

Hra obsahuje: 1 hrací desku, 77 karet s úkoly, 4 hrací figurky, 1 kolo se šípkou, 1 hrací kostku se šejkrem, 1 kouzelnou lupu, 1 přesýpací hodiny.

Hra pro 2 – 4 hráče

Cíl hry

Jako první dojít do cíle.

Pravidla

- ❖ Složíme hrací desku, zamícháme karty a položíme balíček obrázky dolů. Každý hráč si vybere figurku a umístí ji na start.
- ❖ Nejmladší hráč začíná. Hodí kostkou a popojde o tolik políček, kolik padlo na kostce. Pokud zastaví na modrém políčku, jeho tah končí, pokračuje další hráč.
- ❖ Pokud zastaví na označeném políčku, vezme horní kartu z balíčku.

„Who am I?“ a „Make a noise!“

- Hráč si potichu přečte příslušnou instrukci z karty.
- U „Who am I?“ hráč předvede činnost, osobu či zvíře z karty. Ostatní hráči hádají, co nebo kdo to je. Předvádějící hráč nesmí vydávat žádné zvuky.
- U „Make a noise!“ hráč zabrouká či zapíská melodii písničky nebo vydává zvuky podle instrukce na kartě. Ostatní hráči hádají, co to je. Hráč nesmí nic předvádět.
- První hráč, který správně uhodne, popojde o jedno políčko na hrací desce.
- Pokud žádný hráč neuhodne nebo hráč nechce předvést danou věc, dostane fant – druhá strana karty, který musí splnit.

„Forfeit“ - fant

- Hráč přečte nahlas fant na druhé straně karty pomocí kouzelné lupy a vykoná ho.

„Action!“

- Hráč přečte „Action“ úkol nahlas a splní daný úkol, pokud je vyznačeno na kartě, použije přesýpací hodiny.
- Pokud hráč nesplní úkol nebo ho nechce plnit, dostane fant, který musí splnit.

„Spin it!“ – kolo se šípkou

- Hráč zatočí šípkou na kole a splní úkol, který si vytočí.

- ❖ Použitá karta je vždy vrácena dospodu balíčku. Ve hře pokračuje další hráč.
- ❖ Hra pokračuje, dokud jeden hráč nedojde do cíle. Hráč nemusí hodit přesný počet, aby dorazil do cíle.

Vítěz

Vyhrává hráč, který první dojde do cíle.

Hra pro 2-4 týmy

- ❖ Hra má stejná pravidla, pouze místo jednotlivců hrají družstva.
- ❖ Vždy určený člen družstva (pokaždé někdo jiný) plní úkol podle karty tak, aby uhodli ostatní členové jeho družstva.
- ❖ „Action!“ Hráč přečte úkol nahlas a celý tým splní tento úkol společně, pokud je na kartě vyznačeno, použijí přesýpací hodiny.

Verze 2 – platí stejná pravidla hry, pouze změním úkol předvádění za mluvení – popis.

„Who am I?“ předvádění nahradíme popisem dané osoby či zvířete. Při popisu nesmíme použít dané slovo ani jeho základ v jiných slovech.

