



# ORYGINALNI ARTYŚCI



OBRAZ MJ JIN Z PIXABAY  
OBRAZ FRANCISCO MONTERO GARCIA Z PIXABAY

## **CEL ZABAWY**

Przekształcenie dowolnego kształtu w obraz dający się zdefiniować.

## **UCZESTNICY**

Zabawa przeznaczona jest dla minimum dwójki dzieci.

Każdy z graczy to Artysta o ustalonym pseudonimie. Pseudonim można wylosować z "Listy artystycznych pseudonimów" (podając numer od 1 do 6) lub wymyślić samodzielnie.

## **ZAWARTOŚĆ**

1 Lista artystycznych pseudonimów

1 Lista zadań

# DO SAMODZIELNEGO PRZYGOTOWANIA

1. Kartka papieru
2. Przybory do pisania

## ROZPOCZĘCIE ZABAWY

Zabawę rozpoczyna najmłodszy uczestnik.  
Każdą kolejną rundę zwycięzca.

Osoba rozpoczynająca rysuje na kartce dowolny kształt (koło, kreskę, kwadrat, kropkę itp...). Następnie wypowiada słowa: "RĘKA START". Zachowując kierunek, zgodny z ruchem wskazówek zegara, każdy Artysta, po kolei, dorysowuje dowolny element do pierwotnego kształtu.

## CZAS

Na dorysowanie elementu, każdy Artysta ma nie więcej niż 10 sekund.

## PRZEBIEG ZABAWY

Zabawa polega na dorysowywaniu przez każdego Artystę, kolejnego elementu do pierwotnego kształtu.

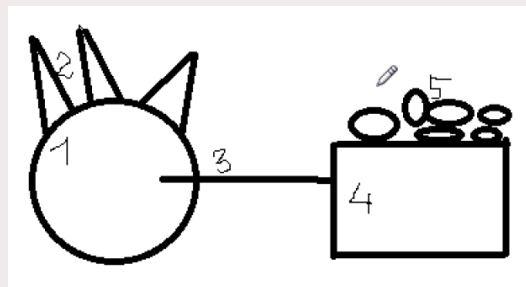
Przekształcanie rysunku trwa, aż do momentu, kiedy któryś z Artystów wykrzyknie swój pseudonim.

Zawołać można tylko wtedy, kiedy w powstałym szkicu ujrzy się obraz dający się zdefiniować.

Najlepsza zabawa jest wtedy, kiedy w powstałym rysunku trudno jest dojrzeć coś oczywistego, ale dany Artysta potrafi w logiczny sposób przekonać pozostałych do tego, że obraz przedstawia logiczną całość.

## PRZYKŁAD

Liczby oznaczają kolejność dorysowywanych kształtów.



Co jest na rysunku ?  
Jak został zdefiniowany ?

Według Artysty to chłopiec trzymający  
ustami łyżkę, na której jest groszek.

Oczywiste ?

W tej zabawie prace mogą być  
zdumiewające, ale wywołują masę śmiechu.

# NAGRODA

Za wygraną rundą Artyście przysługuje nagroda. Otrzymuje ją tylko wtedy, kiedy w logiczny sposób zdefiniuje obrazek.

Nagrodą jest wyznaczenie pozostałym uczestnikom zadania z "Listy zadań".

Jeśli wszystkie zadania, z załączonej listy znudzą się uczestnikom, można stworzyć własną listę zadań.

Zabawa skierowana jest dla dzieci w wieku od 7 lat.

Ważne, aby zadania dostosowane były do wieku uczestników.

Ilość rund jest dowolna.

# LISTA ZADAŃ

1. Zjedz plasterek cytryny.
2. Zrób dziesięć przysiadów.
3. Powiedz dowcip.
4. Przez minutę skacz na jednej nodze.
5. Przez trzydzieści sekund udawaj, że jesteś kimś, kto uczestniczy w zabawie (naśladowaj go).
6. Wykonaj taniec Artysty.
7. W trzydzieści sekund wymień dziesięć przedmiotów na literę N.
8. Ułóż nazwę do skrótu KRP.
9. Wymyśl sześć sposobów, jak pogłaskać żyrafę.
10. Wymyśl krótką historyjkę na temat tego, dlaczego żaby skaczą.

## LISTA ZADAŃ C.D

11. Zrób trzy pompki.
12. Wymień imiona wszystkich kobiet w rodzinie.
13. Podaj kolor oczu wszystkich uczestników zabawy.
14. Zaśpiewaj piosenkę.
15. W trzydzieści sekund wymień wszystkie litery alfabetu.
16. Przez trzydzieści sekund podskakuj w miejscu.
17. Pokaż jak zachowuje się lew.
18. Stań przodem do wszystkich, wyciągnij na bok ręce i powiedz głośno: „JESTEŚCIE WSPANIALI”.
19. Wejdź pod stół i zaszczekaj.
20. Zakryj oczy i powiedz, jak są ubrani pozostali gracze.



# **PSEUDONIMY**

**1 Figlarny Liliś**

**2 Rozpędzony Misiek**

**3 Śpiąca Muffinka**

**4 Wirująca Chmurka**

**5 Tęczowy Koralik**

**6 Rozśpiewany Mandragor**