

INSTRUKCJA GRY „KALAMBURY ZZA WIELKIEGO MURU”

1. Wydrukuj arkusze z kartami ze strony Instytutu Konfucjusza. Plik należy wydrukować dwustronnie.
2. Wytnij karty z hasłami. Każda karta jest dwustronna, na jednej stronie zawiera hasło, na odwrocie zdjęcie Wielkiego Muru. Ułóż karty na stosie obrazkami Wielkiego Muru do góry.
3. Wszystkich uczestników zabawy podziel na dwie, równe drużyny. Jedna osoba nie zostaje przydzielona do żadnej z drużyn i pełni rolę „inspektora ds. gry”.
4. Kalambury zaczynają się, gdy wybrana osoba z pierwszej drużyny wylosuje pierwszą kartę. Gracz musi odsłonić kartę inspektorowi. Zadaniem pierwszego zawodnika jest pokazanie za pomocą gestów, rysunków lub słów hasła swojej drużynie. Prezentacja nie może trwać więcej niż 1 minutę. Podczas zabawy nie wolno używać wyrazów, które są hasłem. Zadaniem inspektora jest pilnowanie obu ograniczeń.
5. Gdy hasło zostanie odgadnięte, drużynie przyznawany jest jeden punkt, w przypadku braku poprawnej odpowiedzi, przekroczeniu czasu lub użyciu wyrazów będących hasłem, drużynie przyznaje się zero punktów. Zużyte karty odkłada się na osobny stos.
6. Następnie na środek wychodzi osoba z przeciwnej drużyny i przedstawia kolejno wylosowane hasło.
7. Gra kończy się, gdy zabraknie kart. Zwycięża drużyna, która odgadła największą ilość haseł.

