

Kto prvý objaví ??????

AUTO	
žlté	
oranžové	
fialové	
zlaté	
ružové	

KAMIÓN	
žltý	
oranžový	
fialový	
zlatý	
ružový	

Sanitka	
Policajné auto	
Radar	
Karavan	
Autobus	
Čln	
Lietadlo	
Helikoptéra	
Hrad	
Kravy	
Ovce	
Tunel	
Most	
Jazero	
Semafor	

LUXUSNÉ AUTÁ	
Porsche	
Lamborghini	
Tesla	
Audi	
Ferrari	
Maserati	
Lexus	
McLaren	
Aston Martin	
Rolls-Royce	
Bentley	

Vymenuj 5 vecí, ktoré.....

Päť vecí, ktoré sú farby (červenej, zelenej, oranžovej, žltej....)

Päť vecí, ktoré začínajú na písmeno(A, B, C.....)

Päť vecí, ktoré sú zo skla

Päť zvierat, ktoré žijú v lese

Päť vecí, ktoré nekúpiš v potravinách

Päť vecí, ktoré nemôžeš priniesť do školy

Päť vecí, ktoré môžeš urobiť z papiera

Päť vecí, ktoré nemôžeš urobiť z dreva

Päť vecí, na ktoré môžeš použiť ceruzku

Slovné hry

Na dovolenku si so sebou zoberiem.....

Prvý hráč povie, čo si so sebou zoberie na dovolenku. Druhý hráč zopakuje prvú vec a pridá k nej ďalšiu. Postupne sa zoznam vecí rozširuje a hráči musia opakovať čoraz dlhší zoznam vecí

Iné varianty: čo si zoberiem do lesa, do školy, na opustený ostrov, do vesmíru, k babke....

Najdlhšia veta

Vyberte jedno písmeno z abecedy a skúste poskladať vetu zo slov, ktoré začínajú iba na toto písmeno. Vyhráva ten, kto poskladá najdlhšiu vetu.

Iný variant hry – všetci hráči tvoria jednu vetu a striedajú sa. Vyhráva ten, kto povie posledné slovo.

Čo počítam?

Každý hráč sa rozhodne, čo bude počítat' (mosty, autobusy, sanitky, kamiony, semafory, hrady, vlaky ...)
Vždy, keď danú vec zbadá, povie PLUS JEDEN. Ostatní hádajú, čo počíta.

Kto som?

Hráč si zvolí, čo je. Môže to byť povolanie, zviera, vec, mesto, číslo....

Ostatní hráči hádajú, čo je. Otázky musia byť také, aby sa dalo odpovedať iba ANO alebo NIE

Iný variant: hráč dopredu povie kategóriu – či je zviera, človek, mesto, štát....

Abeceda

Hľadajte postupne v okolí predmety začínajúce na písmena abecedy

Iný variant hry – vymenujte čo najviac slov na jednotlivé písmena abecedy. Hráči sa môžu striedať.

Kto už ďalšie slovo na dané písmeno nevie, prehráva

Súvislosti

Hráč povie slovo a ostatní musia povedať slovo, ktoré s tým nejak súvisí.

Napríklad slovo DVERE: nové staré, biele, sklenené, pokazené, ukradnuté, opravené, bez kľučky, drevené, plastové. Hráči sa striedajú dokola, kto nevie, vypadne. Hráč, ktorý vyhral určuje ďalšie slovo

Hladaj nové slová

Hráč povie ideálne dlhé slovo a ostatní hráči v tomto slove hľadajú nové slová

Napríklad slovo DRAMATICKÁ : dráma, tik, tic, matika, rama, dáma, mara, kára, mat, RAM...

Slová si hráči môžu zapisovať, zvíťazi ten, čo ich má najviac