



Gra na wędrowkę: Palambury

Autor: Marcin Gierbisz

„P” – popularny początek przeróżnych pojęć, powiedzeń, przysłów, przemówień, proklamacji, porzekadeł. Próba przekazania (podczas pojedynku, potyczki) przeróżnych podpowiedzi przez „P” początkowanych – pozostając problematycznym – pierw przeraża, później po prostu powoduje przyjemność. Pogralibyście? Próbować powinniście... ale nie każdemu się to uda.

Po [grze „Kontakt”](#) proponujemy jeszcze jedną grę na wędrowkę – kalambury, gdzie wszelkie podpowiedzi mogą składać się jedynie ze słów rozpoczynających się na literę „P”.

Przebieg

Jeżeli nigdy nie graliście w kalambury, to postaram się nakreślić Wam zasady rozgrywki:

1. Dzielicie się na dwie drużyny. Każda drużyna przygotowuje zestaw haseł (na przykład dziesięć) dla drugiej drużyny. W tym wypadku hasła nie mogą zaczynać się na P. Hasło – w opcji dla początkujących – może być jednym słowem, ale może też składać się z kilku słów.
2. Członkowie każdej drużyny na przemian losują hasła (przygotowane przez drużynę przeciwną) i próbują przedstawić je swojej drużynie w określonym czasie (np. 2 minuty). W tym wypadku używają tylko słów na „P”. Jeżeli drużyna odgadnie hasło w określonym czasie – zdobywa punkt. Jeżeli przedstawiający użyje słowa, które nie zaczyna się na „P” – nie może już dalej przedstawiać hasła i jego drużyna nie zdobywa punktu. Druga drużyna pilnuje poprawnego przebiegu rozgrywki.
3. Kto ma więcej punktów, gdy skończą się hasła do przedstawiania – wygrywa.

Pomoc początkującym

Zasady proste. A co jest trudne? Samo przedstawianie! Stąd warto znać kilka słów-wytrychów, które ułatwią komunikację przedstawiającego z jego drużyną.

Poniżej pomocnicze zwroty (które – oczywiście – można też zastąpić innym pasującym słowem na P):

Przewiń – gdy chcesz, by gracze podali inne słowo z tej samej kategorii

Poprzednie – gdy coś blisko hasła już padło, ale gracze poszli w złą stronę

Podobnie – gdy gracze są na dobrym tropie, ale np. odmiana jest nie ta

Przeciwnie – pomocne gdy łatwiej opisać przeciwieństwo niż samo hasło (np. podpowiedzią do hasła „kot” może być „pies przeciwnie”)

Jak w każdej innej formie tej gry – nie zawsze liczy się dokładne przedstawienie, czasem



wystarczy naprowadzić na skojarzenie przynajmniej jedną osobę z naszej drużyny.

Dobrego wędrowania i przyjemnego pogrywania!



[Marcin Gierbisz](#)

Był w miejscach i widział rzeczy: założył gromadę, prowadził szczerp oraz hufiec; w międzyczasie wspomagał referat zuchów i działał w Wydziale Zuchowym. Nie jest już instruktorem ZHR. Ale co zobaczył, to opowie.