



monkey twist®



Pozy podczas zabawy mogą być odwzorowane w sposób uwzględniający **prawą i lewą stronę ciała lub w lustrzanym odbiciu**. Na kartach zaznaczono **prawą rękę i nogę czerwonym kółkiem**, natomiast **lewą rękę i nogę wyróżniono żółtym kółkiem**. Przed przystąpieniem do zabaw 1, 2 i 3 umówcie się, czy będziecie odwzorowywać pozy w lustrzanym odbiciu czy uwzględniając **prawą i lewą stronę**.

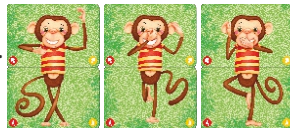
1. MAŁPIE FIGLE

- Potasujcie osobno karty z symbolem dłoni i stóp na rewersie.
- Utwórzcie dwa stosy i połóżcie je rewersem do góry.
- Odsłońcie po jednej karcie z każdego stosu i utwórzcie z nich małpę.
- Zadaniem uczestników zabawy jest wykonanie takiej samej pozy, jak małpa.
- Każda osoba, która poprawnie wykonała zadanie, otrzymuje banana.
- Po nagrodzeniu uczestników, należy odsłonić dwie następne karty itd.
- Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej bananów.



2. MONKEY TWIST

- Potasujcie osobno karty z symbolem dłoni i stóp na rewersie.
- Utwórzcie dwa stosy i połączcie je rewersem do góry.
- Odsłońcie po trzy karty z każdego stosu i stwórzcie trzy małpy, jedna obok drugiej.
- Uczestnicy zabawy po kolei starają się przybrać wszystkie pozy przedstawione przez małpy.
- Osoba, która poprawnie wykona cały układ, otrzymuje banana.
- Gdy wszyscy podejmą próbę wykonania układu, można odsłonić kolejne karty ze stosu tworząc nowy zestaw małp, itd.
- Wygra osoba, która podczas zabawy otrzyma najwięcej bananów.



3. RAZ, DWA, TRZY, MAŁPA PATRZY

- Wyznaczcie osobę, która będzie prowadziła zabawę. Możecie pełnić tę funkcję na zmianę.
- Wyznaczona osoba rozdaje każdemu uczestnikowi zabawy po jednej karcie z dłońmi i ze stopami.
- Uczestnicy zabawy układają swoją małpkę z kart i próbują wykonać pozę pokazaną na karcie.
- Prowadzący zabawę, mówi: *RAZ, DWA, TRZY, MAŁPA PATRZY* i od tego momentu wszyscy uczestnicy zabawy zamierają w swojej pozie – nie mogą się poruszać, mówić, śmiać się. Aby utrudnić zadanie, prowadzący zabawę może rozśmieszać graczy.
- Te osoby, którym uda się pozostać w bezruchu, otrzymują banana.
- Możecie kontynuować grę, do momentu, aż ktoś zdobędzie 5 bananów.



4. PRAWA CZY LEWA RĘKA?

- Przygotujcie karty z symbolem dłoni i ułóżcie je w stosie rewersem do góry.
- Usiądźcie przy stole lub na podłodze i odwróćcie pierwszą kartę ze stosu, tak aby wszyscy dobrze ją widzieli.
- Każdy stara się ułożyć ręce, w taki sam sposób, jak małpa przedstawiona na karcie.
- Starajcie się układać ręce **uwzględniając prawą i lewą stronę**, a nie w lustrzanym odbiciu.
- Sprawdźcie, czy wszyscy mają ułożone ręce w taki sam sposób!
- Te osoby, które poprawnie wykonały zadanie, dostają banana.
- Odkrywajcie kolejne karty ze stosu i układajcie ręce w taki sposób, jak małpy na kartach.
- Gra dobiega końca w momencie skończenia się kart lub bananów.
- Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej bananów.

prawa strona



lewa strona

5. BANANOWY KRÓL

- Przygotujcie karty z symbolem dłoni na rewersie i banany.
- Usiądźcie w kółku na podłodze.
- Osoba, która ostatnia jadła banana, rozpoczyna grę i bierze pierwszą kartę ze stosu. Nie pokazuje jej pozostałym uczestnikom zabawy. Jej zdaniem jest opisanie pozy na karcie. Np.: Prawa ręka na brzuchu, lewa na głowie.
- Pozostałe osoby próbują ułożyć ręce, tak jak zostało to opisane. Następnie sprawdzamy, kto zrobił to prawidłowo.
- Za poprawne ułożenie rąk gracz otrzymuje banana. Banana otrzymuje też osoba, która opisywała kartę, o ile zrobiła to prawidłowo.
- Po przydzieleniu bananów, kolejna osoba ciągnie kartę i opisuje ułożenie rąk.
- Gra jest kontynuowana do momentu skończenia się kart w stosie lub bananów.
- Osoba, która zdobędzie najwięcej bananów, wygrywa i zostaje bananowym królem.

Prawa ręka zgięta w łokciu.

Dłonią drapię się pod pachą.



Lewe ramię zgięte w łokciu.

Dłoń w górze, skierowana w prawo.