**Образователна творческа игра „Кой съм аз?”, арт. 301323**

Забавна, отгатваща игра за 2 или повече играчи на възраст от 5 до 99 години.

Илюстрации: Yayo Kawamura

Времетраене: 10-15 минути

Кой или какво съм аз? Пекар, лъв или кенче от кока-кола? Трябва да имате добри познания, за да спечелите тази игра. Само тези, които питат правилни въпроси и ги комбинират правилно може да решат поставената задача. Целта е да съберете най-много точки в края на играта.

**Съдържание:**

1 лента за глава,1 магнит,40 карти,10 кристали за награда,1 книжка с инструкции

**Подготовка на играта**

Разбъркайте картите и ги поставете в купчина с лицето надолу в центъра на масата. Поставете наградите до картите. Пригответе лентата за глава.

**Как да играя**

Играчът,който най-много (и най-добре)се смее може да започне.

Мъдрия бухал взима всички награди. Играчът поставя лентата на главата си и затваря очите си. Един от останалите играчи взима най-горната карта от купчината и я поставя на лентата, като я прикрепва с магнит. Всички играчи,освен бухала, трябва да виждат добре картата. Бухалът отваря очите си и започва да задава въпроси. **Въпросите трябва да бъдат зададени така,че да може да се отговаря с да или с не.**

*Пример:*

Аз животно ли съм? Аз принадлежа ли към кухнята? Би ли ме изпил,изял?

Какъв отговор даде комитетът?

* Не-това за жалост означава, че бухалът трябва да постави един от кристалите обратно в кутията. След това бухалът може да зададе друг въпрос.
* Да-страхотно!Бухалът е познал. След това задава следващият въпрос.

**Внимание:**

Ако комитетът не може да отговори на въпросът, тогава бухалът не трябва да връща кристал в кутията, а може да зададе следващият си въпрос.

Бухалът може да се досети какъв е или какво е и може да каже за това,което мисли,че е.

* *Грешно ли е?-*тогава бъхалът трябва да върне още един кристал и да зададе следващият си въпрос.
* *Правилно ли е?-*страхотно! Кръгът завършва. Бухалът получава точка за всеки кристал поставен в кутията.
* *Свършиха кристалите?-*ако бухалът е оставил всичките кристали в кутията,значи кръгът е свършил. Бухалът може да погледне картата и да разбере отговорът, но не получава никакви точки.

**Нов кръг**

Свалете картата от лентата и я отделете настрани. След това я сложете на следващият играч, който ще бъде бухала. Започва новия кръг.

**Край на играта**

Играта приключва, когато всеки играч е бил бухалът поне по един път. Играчът с най-много точки печели играта, а ако има равенство тогава има повече играчи.