Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Крокодил

Покажите слово или фразу без единого звука, чтобы команда успела угадать до конца таймера.

Игроки 4–20 (лучше всего 6–12) **Время игры** 20–45 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Стоя и в движении

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Разделитесь на две команды или больше.**
2. **Один игрок показывает тайную карточку без слов, звуков и шевеления губами.**
3. **Его команда угадывает, пока идёт таймер на 60–90 секунд.**
4. **За каждую отгадку — очко; команды чередуются, пока не покажет каждый.**

ПОДГОТОВКА

1. Освободите небольшую «сцену», где показывающего видно всем. Уберите напитки и всё хрупкое подальше от рук.
2. Разделитесь на команды по 3–6 человек. Игра честнее, когда в каждой команде смешаны возрасты и степень смелости.
3. Договоритесь, откуда брать карточки: режим ведущего на телефоне, распечатанные карточки рубашкой вверх или шёпот от команды соперников.
4. Договоритесь о длине раунда. Девяносто секунд щадят новичков; шестьдесят подходят компаниям, которые играют часто.

КАК ИГРАТЬ

1. Первая команда отправляет на сцену одного игрока. Он смотрит карточку, никому её не показывая.
2. Запустите таймер. Можно пользоваться только жестами, мимикой и движением: нельзя говорить, издавать звуки, беззвучно произносить слова и показывать на предметы в комнате, если они и есть ответ.

3. Команда свободно выкрикивает версии. Показывающий может кивать, качать головой или жестом просить «дальше».
4. Если команда назвала карточку точно или так, что все согласны — «достаточно близко», она получает очко, и ход заканчивается.
5. Если время вышло раньше, очко не засчитывается. Назовите ответ вслух, чтобы порадовались все.
6. Раз за ход показывающий может спасовать и взять новую карточку, но таймер не останавливается.
7. Команды чередуются. Каждый должен показать по разу, прежде чем кто-то выйдет во второй раз.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Играйте, пока каждый не покажет одинаковое число раз — обычно это два полных круга; побеждает команда, у которой больше очков. Если вечер затягивается, объявите «финальный круг» до его начала, а не обрывайте игру посередине.

ИГРА СИДЯ

Играйте в «настольного крокодила»: показывающий остаётся на стуле и пользуется только руками, лицом и корпусом. Выбирайте карточки с пометкой «можно сидя» и убирайте всё, для чего нужно ходить, прыгать или ложиться на пол.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Стеснительным разрешите в первый раз выйти вдвоём. Двое, которые показывают одну карточку, — это всё ещё «Крокодил».
- До начала решите, насколько строго понимать «достаточно близко», и пусть судит команда, которая сейчас не показывает.
- Ведите счёт на виду, только если компании нравится соревноваться. Многие с удовольствием играют вообще без счёта.
- В разновозрастной компании давайте младшим и новичкам карточки с пометкой «легко», а сложные оставьте добровольцам.

ВАРИАНТЫ

Раунды по категориям. Перед каждым ходом объявляйте категорию — животные, профессии, домашние вещи. Когда категория известна, угадывать быстрее; это самый бережный способ познакомить с игрой тех, кто ни разу не играл.

Эстафета. Дайте каждой команде один и тот же список из пяти карточек. Игроки по одному подбегают к ведущему, получают следующую карточку и показывают её своей команде. Побеждает команда, которая первой закончит все пять. Разведите команды по двум комнатам или по разным концам большой комнаты, чтобы они не слышали друг друга.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ПОВСЕДНЕВНЫЕ ДЕЛА

- чистить зубы
- завязывать шнурок
- распутывать наушники
- вдевать нитку в иголку
- складывать простыню на резинке
- чистить апельсин
- надувать воздушный шарик
- заворачивать подарок

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ДОМАШНИЕ ВЕЩИ

- зонт
- тостер
- стиральная машина
- чайник
- пылесос
- будильник
- мельница для перца
- гладильная доска

Время указано по редакционной оценке, а не по результатам тестов. Страница проверена редакцией на ясность и согласованность. Мы не заявляем, что игра тестировалась на реальных группах.

Gather & Play · familygameideas.com Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.