Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Шляпа

Помогите команде трижды угадать одни и те же слова из шляпы — сначала объясняя, потом одним словом, потом жестами.

Игроки 4–20 (лучше всего 6–12) | **Время игры** 25–45 мин | **Материалы** Бумага и ручка | **Движение** Вставать необязательно

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Каждый пишет на листках три слова или имени; все листки идут в одну шляпу.**
2. **Первый раунд — объясните слово, не называя его. Минута на ход, команды по очереди.**
3. **Второй раунд — те же листки, но подсказка всего в одно слово.**
4. **Третий раунд — снова те же листки, показанные молча.**
5. **Очко за каждый угаданный листок; побеждает наибольшая сумма за три раунда.**

ПОДГОТОВКА

1. Разделитесь на две команды и по возможности сядьте через одного, чтобы ход естественно шёл по комнате.
2. Раздайте по три листка каждому. На каждом пишут одно — человека, место, предмет или фразу, знакомые всей комнате, — складывают и опускают в шляпу.
3. Поставьте таймер на минуту и выберите, какая команда начинает.

КАК ИГРАТЬ

1. За ход один игрок достаёт листки по одному и объясняет своей команде, пока не кончится минута.
2. Каждый угаданный листок остаётся у этой команды. Листок, оставшийся в руке, когда время вышло, возвращается в шляпу.
3. Объясняющий может один раз за ход пропустить листок; он возвращается в шляпу.

4. Команды чередуются, объясняющий каждый ход новый, — пока шляпа не опустеет. Пересчитайте листки, запишите счёт и верните все листки в шляпу.
5. Первый раунд: говорите что угодно, кроме слов с листка и их частей.
6. Второй раунд: скажите ровно одно слово-подсказку — без жестов и без второй попытки.
7. Третий раунд: ни звука — покажите.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Игра заканчивается, когда шляпа опустела трижды. Сложите листки каждой команды за три раунда; побеждает большая сумма. Если времени мало, остановитесь после любого полного раунда — счёт остаётся в силе.

ИГРА СИДЯ

Можно играть полностью сидя: объясняющий все три раунда остаётся на стуле, а в раунде с жестами работает только руками, лицом и корпусом. Договоритесь об этом для всех, а не для одного игрока.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Перед началом просмотрите листки и тихо замените то, что может знать только один человек.
- Напомните, что первый раунд — раунд памяти: кто слушает, пока играет другая команда, потом выигрывает.
- Не давайте шляпе застаиваться. Объясняющий меняется каждый ход, поэтому никто не сидит без дела долго.
- Если угадывает всё время один и тот же уверенный игрок, попросите объясняющих каждый раз смотреть на другого участника команды.

ВАРИАНТЫ

Четыре раунда. Добавьте финальный раунд: объясняющий прячется за простынёй или под пледом и подсказывает только звуками — без слов. К этому времени все знают листки так хорошо, что часто хватает одного мычания.

Короткая шляпа. Для игры на двадцать минут напишите по два листка и сыграйте только первый и третий раунды. Это самый мягкий способ познакомить с игрой семью, которая в неё ещё не играла.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ПРЕДМЕТЫ

- воздушный шар с корзиной
- замок из песка
- свадебный торт
- карта сокровищ
- спальный мешок
- стиральная машина
- бумажный самолётик
- резиновая уточка

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: МОМЕНТЫ

- дорожная пробка
- потерянный зонт
- поездка на американских горках
- игра в снежки
- марширующий оркестр
- пикник под дождём
- чемодан, который не закрывается
- последний кусок торта

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.