



Угадай мелодию по напеву

Напевайте мелодию — без слов и без «ля-ля», — пока команда её не назовёт.

Игроки 4–16 (лучше всего 6–10)

Время игры 10–25 мин

Материалы Без материалов

Движение Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. Разделитесь на две команды.
2. Один игрок напевает мелодию своей команде — с закрытым ртом, без слов.
3. У команды минута, чтобы её назвать.
4. Назвали вовремя — очко; затем напевает другая команда.

ПОДГОТОВКА

1. Составьте две примерно равные команды и решите, сколько будет ходов — по два на игрока в самый раз.
2. Договоритесь, что считается честным: мелодии, которые слышала почти вся комната, — детские песни, праздничные песни, знаменитые классические темы и известные телезаставки.
3. Выберите первого напевающего и запустите таймер на минуту, если играете с ним.

КАК ИГРАТЬ

1. Напевающий задумывает мелодию или берёт её из режима ведущего и никому не говорит.
2. Он напевает с закрытым ртом. Без слов, без «ля-ля», без жестов и без отстукивания ритма.
3. Команда свободно выкрикивает догадки. Напевающий может кивать или качать головой и начинать мелодию заново сколько угодно раз.
4. Верное название за минуту приносит очко. Если видно, что команда знает песню, но не точное название, напевающий может засчитать ответ.
5. Если минута прошла без верной догадки, у другой команды одна попытка забрать очко.

6. Команды чередуются, и напевающий каждый ход новый.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Игра заканчивается, когда каждый напел условленное число раз. Побеждает команда, у которой больше очков; при ничьей каждая команда выбирает одного игрока для одной решающей мелодии, и выигрывает более быстрая верная догадка.

ИГРА СИДЯ

В игру и так играют сидя. Ни один шаг не требует вставать или двигаться.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Советуйте начинать с самой известной строчки мелодии, а не с её начала.
- Разные поколения знают разные песни. Поощряйте мелодии со свадеб, дней рождения и из школы, а не из хит-парадов этого года.
- За точность нот никого не судят. Скажите это до первого хода — стеснительным станет легче.
- Если у напевающего всё вылетело из головы, разрешите взять мелодию для начала, не теряя хода.

ВАРИАНТЫ

Раунд с казу. Дайте каждому напевавшему казу или расчёску, обёрнутую тонкой бумагой, и сыграйте последний раунд через неё. Жужжание делает любую мелодию и смешнее, и труднее, поэтому дайте девяносто секунд.

Раунд на одном дыхании. У напевающего всего один вдох — что в него поместится, то и вся подсказка. Ходы занимают секунды, а не минуту, поэтому раунд хорош для решающего розыгрыша или бодрого финала.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: МЕЛОДИЮ ВЫБИРАЕТЕ ВЫ

- | | |
|---|---|
| ■ Колыбельная, которую вам пели в детстве | ■ Песня, которую вы выучили в школе |
| ■ Песня, которую ваша семья поёт на днях рождения | ■ Гимн страны, в которой вы находитесь |
| ■ Песня, которая звучит на каждой свадьбе | ■ Мелодия, которая означает, что праздники начались |
| ■ Заставка мультфильма, который вы смотрели в детстве | ■ Кричалка со стадиона |

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: МЕЛОДИИ, КОТОРЫЕ ЗНАЕТ ВЕСЬ МИР

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| ■ «Ода к радости» | ■ «Маленькая ночная серенада» |
| ■ «К Элизе» | ■ «Лебединое озеро» |
| ■ «Свадебный марш» | ■ Увертюра к «Вильгельму Теллю» |
| ■ «Весна» из «Времени года» | ■ Вальс «На прекрасном голубом Дунае» |

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.