Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

История по одному слову

Расскажите историю вместе — по одному слову с человека — и постарайтесь привести её к осмысленному финалу.

Игроки 3–12 (лучше всего 4–8) **Время игры** 5–20 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Выберите название истории.**
2. **По кругу каждый добавляет ровно одно слово.**
3. **Предложения должны оставаться грамотными: короткие слова вроде «и» или «в» — тоже ход.**
4. **Любой может закончить предложение, сказав «точка». Завершите историю за три круга.**

ПОДГОТОВКА

1. Сядьте в круг, чтобы очередь шла сама собой.
2. Выберите название. Оно задаёт истории направление — «День, когда в пекарне закончилась мука».
3. Дайте главный совет: говорите самое очевидное следующее слово. Смешной история станет сама.
4. Выберите, кто начинает. Традиционное первое слово — «Однажды».

КАК ИГРАТЬ

1. Первый игрок говорит одно слово, с которого начинается история.
2. Каждый следующий добавляет ровно одно слово, которое грамотно продолжает предложение.
3. Вместо слова можно сказать «точка» и закончить предложение. Следующий игрок начинает новое.
4. Не делайте пауз на обдумывание — слово звучит за пару секунд.
5. Имя считается одним словом. Слово через дефис — тоже, если компания сегодня щедра.

6. После двух полных кругов ведущий объявляет «последний круг». На третьем круге нужно прийти к финалу.
7. Тот, кто произнёс последнее слово истории, выбирает следующее название.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Каждая история заканчивается, когда компания на третьем круге находит финальное предложение. Сыграйте три-четыре истории и остановитесь. Победителя нет; награда — пересказ. Если история после двух кругов никуда не движется, ведущий может объявить «Конец» и предложить новое название.

ИГРА СИДЯ

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

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Успокойте всех: «и» или «в» — отличный вклад. Попытки блеснуть каждым словом только тормозят историю.
- Если кто-то упорно тянет историю к собственной шутке, перейдите на вариант с тремя словами — там каждый ход весомее.
- Для младших игроков ведущий может перед каждым новым словом повторять предложение целиком.
- Ничего не записывайте. Часть удовольствия в том, что история существует только в этой комнате.

ВАРИАНТЫ

История по три слова. Каждый добавляет ровно три слова. История движется быстрее и получается связнее — это выручает разновозрастные компании и тех, кого раздражает игра по одному слову.

К счастью, к сожалению. Игроки добавляют по целому предложению и чередуют начало: «К счастью…» и «К сожалению…». История качается между везением и невезением и почти всегда сама находит финал.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: НАЗВАНИЯ ИСТОРИЙ

- День, когда в пекарне закончилась мука
- Пёс, который устроился на работу
- Последний автобус домой
- Тайна пропавшего левого ботинка
- Пикник, который пошёл не так
- Самый тихий город на свете
- Тайное изобретение бабушки
- Зонт, который не хотел закрываться
- Ночь, когда звёзды ушли на обед
- Кот, который заведовал почтой
- Неожиданная посылка
- Самая медленная гонка в истории
- Выходной смотрителя маяка
- Снеговик, который остался на лето

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.