Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Крокодил наоборот

Вся команда вместе показывает карточку, а угадывает её только один игрок.

Игроки 6–24 (лучше всего 8–16) **Время игры** 15–35 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Стоя и в движении

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Команды по четыре — шесть человек. Один игрок угадывает и стоит лицом к остальным.**
2. **Остальные видят карточку и молча показывают её все вместе.**
3. **Очко за каждую карточку, угаданную за 60 секунд.**
4. **Угадывающий меняется каждый ход.**

ПОДГОТОВКА

1. Составьте команды по 4–6 человек и освободите место, чтобы одна команда могла встать в ряд.
2. Выберите первого угадывающего в каждой команде. Он стоит или сидит спиной к ведущему.
3. Решите, как показывать карточки: ведущий держит за спиной угадывающего телефон в режиме ведущего или показывает распечатанную карточку.
4. Поставьте таймер на 60 секунд на ход. Команда старается пройти как можно больше карточек.

КАК ИГРАТЬ

1. Ведущий показывает команде карточку из-за спины угадывающего, чтобы тот её не видел.
2. Команда показывает её одновременно. Нельзя говорить, издавать звуки и договариваться вслух — согласовывать действия можно только игрой.
3. Угадывающий называет версии. Как только он угадал, ведущий сразу показывает следующую карточку.
4. Команда может спасовать, скрестив руки; пас ничего не стоит, кроме потерянных секунд.
5. Когда таймер закончился, команда получает по очку за каждую отгадку.

6. Играет следующая команда. В свой следующий ход команда выбирает нового угадывающего.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Играйте, пока каждый игрок в каждой команде не побывает угадывающим. Побеждает команда с наибольшей суммой. Если команды неравные, остановитесь, когда самая маленькая пройдёт полный круг.

ИГРА СИДЯ

Посадите показывающую команду в ряд лицом к угадывающему и берите только карточки с пометкой «можно сидя». Комизм никуда не девается: пятеро, которые молча «гребут в лодке», не вставая со стульев, читаются отлично. Но пропускайте карточки, где нужно перемещаться по комнате.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Первая карточка всегда выходит сумбурной. Дайте каждой команде одну пробную карточку без счёта.
- Напомните показывающим смотреть друг на друга: самое смешное — когда четверо независимо выбирают одну и ту же идею. Или не выбирают.
- Встаньте так, чтобы команде было легко прочитать карточку; мелкий текст на телефоне всё тормозит, поэтому включите крупный шрифт в режиме ведущего.
- Если один уверенный игрок тянет всё на себя, сыграйте раунд с вариантом «Зеркало» (ниже).

ВАРИАНТЫ

Раунд «Зеркало». Случайно выбранный игрок ведёт, а остальные обязаны точно повторять его движения. Угадывающий видит ряд одинаковых выступлений — и это шанс для тихих игроков, которые редко ведут.

Один звук разрешён. Если компании слишком трудно молчать, разрешите каждому показывающему один звуковой эффект — не слово — на карточку. Игра становится заметно легче и дружелюбнее к младшим на семейной встрече.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: КОМАНДНЫЕ СЦЕНЫ

- команда гребцов
- оркестр настраивается
- перетягивание каната
- замедленный повтор
- собирать мебель по инструкции
- поездка на американских горках
- дорожная пробка
- синхронное плавание
- стая голубей
- семейная фотография
- толкать сломавшуюся машину
- хор, который сбился
- цепочка с вёдрами тушит пожар
- пассажиры в трясущемся автобусе

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.