Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Что у нас общего?

В маленькой группе найдите три вещи, которые объединяют вас всех и о которых не догадаться по внешнему виду.

Игроки 4–40 (лучше всего 8–24) **Время игры** 10–20 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Вставать необязательно

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Соберитесь в группы по три-четыре человека — лучше с теми, кого знаете меньше всего.**
2. **У вас четыре минуты, чтобы найти три вещи, общие для всех.**
3. **Видимое не считается: ни одежда, ни «мы все на этой вечеринке».**
4. **Каждая группа рассказывает комнате о самом неожиданном совпадении.**

ПОДГОТОВКА

1. Попросите гостей собраться в группы по три-четыре человека. Предложите перемешаться: разные семьи, поколения и круги друзей.
2. Объясните, что считается: совпадение должно быть верным для каждого в группе и не быть видимым или очевидным. «У нас у всех есть волосы» — не считается. «Мы все ломали одну и ту же кость» — считается.
3. Приведите два-три примера тем, которые обычно работают: еда, места, первая работа, мелкие привычки.
4. Поставьте таймер на четыре минуты.

КАК ИГРАТЬ

1. С запуском таймера каждая группа свободно разговаривает и ищет то, что объединяет всех её участников.
2. Совпадение считается, только если оно верно для каждого в группе. Двое из трёх — недостаточно.
3. Совпадение не должно быть чем-то видимым или верным для всех в комнате.

4. Цель группы — три совпадения. Если три нашлись быстро, ищите четвёртое, более необычное.
5. Когда время вышло, каждая группа выбирает одно самое неожиданное совпадение.
6. По кругу один человек от каждой группы называет совпадение одной фразой.
7. Для второго раунда соберите новые группы — по возможности без людей из вашей первой.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Игра заканчивается после общего круга. Двух раундов с разными группами более чем достаточно: смысл в том, чтобы людям было о чём говорить до конца встречи, поэтому остановитесь, пока в комнате ещё шумно. Победителя нет, но ведущий может попросить аплодисменты самому неожиданному совпадению.

ИГРА СИДЯ

Составляйте группы из тех, кто уже сидит рядом, а не просите всех перемешаться. Когда перед вторым раундом группы меняются, пересаживаются только те, кому удобно двигаться.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Пройдитесь по комнате, пока идут четыре минуты. Застрявшей группе обычно нужна всего одна тема — подскажите «худший отпуск» или «первая работа».
- Скажите прямо: никто не обязан делиться тем, о чём не хочет говорить. Пустяковые совпадения — самые лучшие.
- Если в комнате несколько поколений, попросите, чтобы в каждой группе было хотя бы два возраста.
- Общий круг проводите бодро. Одна фраза от группы — истории можно продолжить за едой.

ВАРИАНТЫ

Чем мы отличаемся. Кроме трёх общих вещей, каждая группа ищет что-то, что верно ровно для одного участника и ни для кого больше в группе. Так каждому достаётся минута, когда он интересен всем.

Цепочка совпадений. После общего круга каждая группа пытается найти одну связь с соседней группой — и так по комнате, пока цепочка не пройдёт через всю вечеринку. Хороший финал для большой семейной встречи.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ПОДСКАЗКИ ДЛЯ РАЗГОВОРА

- Еда, которую вы все отказываетесь есть
- Домашнее дело, которое вы все втайне любите
- То, чего никто из вас ни разу не делал
- Первая работа
- То, чего вы все боялись в детстве
- Место, где вы все бывали
- То, что вы все потеряли и так и не нашли
- Умения, которых нет ни у кого из вас
- Общая утренняя привычка
- То, чему вы все научились позже большинства
- Погода, которую вы все любите или все не любите
- То, что каждый из вас ломал
- Вещь, которая есть у каждого из вас и которой никто не пользуется
- Еда, которую вы все едите одним и тем же странным способом

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.