Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

# История в другом стиле

Перескажите простую бытовую историю в неожиданном стиле — как прогноз погоды, спортивный репортаж или сказку на ночь — и дайте компании угадать стиль.

**Игроки** 3–10 (лучше всего 4–8) **Время игры** 15–30 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

**КРАТКИЕ ПРАВИЛА**

1. **Договоритесь о простой базовой истории, знакомой всем, — «заварить чашку чая».**
2. **Каждый рассказчик втайне получает стиль, например «фильм о природе».**
3. **Он пересказывает базовую историю в этом стиле — не дольше минуты.**
4. **Первый слушатель, угадавший стиль, получает очко — и рассказчик тоже.**

## ПОДГОТОВКА

1. Выберите базовую историю — бытовую последовательность из четырёх-пяти шагов, понятную всем: сесть в автобус, вымыть собаку.
2. Один раз проговорите шаги базовой истории вслух, чтобы у всех была одна версия.
3. Решите, как раздавать стили: режим ведущего на телефоне, показанный рассказчику втайне, или шёпот соседа справа.
4. Выберите первого рассказчика — лучше добровольца.

## КАК ИГРАТЬ

1. Рассказчик втайне получает стиль.
2. Он пересказывает базовую историю в этом стиле. Все её шаги должны произойти, и по порядку.
3. Нельзя называть стиль и самое очевидное слово-подсказку: спортивный комментатор не говорит «репортаж» и «матч».
4. Слушатели молчат, пока рассказчик не закончит или пока не пройдёт минута — что случится раньше.

5. Затем слушатели называют версии. Первая верная приносит очко угадавшему — и рассказчику тоже.
6. Если за три попытки никто не угадал, рассказчик раскрывает стиль, и очков никто не получает.
7. Угадавший становится следующим рассказчиком. Если он уже выступал, ход переходит налево.

### КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Играйте, пока каждый не расскажет историю по разу. Меняйте базовую историю после четырёх-пяти пересказов, чтобы она не приедалась. Побеждает тот, у кого больше очков, — хотя большинство компаний после первого круга перестаёт считать и просто просит ещё.

### ИГРА СИДЯ

Рассказчики выступают со своих мест. Встать на время хода — театр по желанию, в правила это не входит.

### СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Начните сами с лёгкого стиля — сказки на ночь, — чтобы показать: тридцати секунд вполне достаточно.
- Волнующимся рассказчикам предложите выбор из двух стилей.
- Базовая история должна быть предельно простой. Смешно именно из-за разрыва между скучным делом и пышным стилем.
- Стиль — это манера речи, а не пародия на конкретного человека. Акценты и подражание отдельным людям не используем.

### ВАРИАНТЫ

**Измени одну деталь.** Вместо стиля каждый рассказчик меняет один элемент: действие переносится на Луну, главным героем становится кот, всё происходит задом наперёд. Слушатели угадывают, что изменилось.

**Командный пересказ.** Команды по три-четыре человека выступают вместе: каждый берёт один шаг базовой истории в общем стиле. Формат подходит большим компаниям и тем, кто не хочет выступать в одиночку.

### ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: БАЗОВЫЕ ИСТОРИИ

- Заварить чашку чая
- Сесть в автобус
- Вымыть собаку
- Сделать бутерброд
- Отправить письмо
- Поменять лампочку
- Развесить бельё
- Найти потерянный носок

### ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: СТИЛИ

- Фильм о природе
- Спортивный репортаж
- Сказка на ночь
- Инструктаж по безопасности в самолёте
- Прогноз погоды
- Кулинарное шоу
- Детектив
- Аудиогид в музее

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.

Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.