Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

История «Да, и...»

Сочините одну историю всей компанией, по предложению за ход — каждое принимает сказанное раньше и добавляет новое.

Игроки 3–10 (лучше всего 4–7) **Время игры** 10–20 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Ведущий читает первую фразу.**
2. **Каждый добавляет одно предложение, которое начинается со слов «Да, и...».**
3. **Никогда не отменяйте и не оспаривайте сказанное до вас.**
4. **После двух кругов следующий игрок произносит финальное предложение.**

ПОДГОТОВКА

1. Сядьте так, чтобы всем было хорошо слышно друг друга.
2. Объясните идею на одном дыхании: всё, что сказал предыдущий, теперь правда, а ваша задача — добавить.
3. Выберите первую фразу — придумайте сами или возьмите из режима ведущего.
4. Договоритесь о длине. Большинству компаний подходят два полных круга, а затем финал.

КАК ИГРАТЬ

1. Ведущий читает первую фразу вслух.
2. Игрок слева от ведущего добавляет одно предложение, которое начинается со слов «Да, и...».
3. Каждый следующий делает то же самое, опираясь на предложение прямо перед своим.
4. Предложение не может отменять прошлые события: никаких «это был сон» и «на самом деле этого не было».
5. Тот, кто застрял, может сказать «Да, а тем временем...» и добавить деталь о другом герое или месте.

6. После двух полных кругов следующий игрок начинает словами «И в конце концов…» и завершает историю.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

История заканчивается предложением «И в конце концов…» после двух кругов. Три истории — удобный набор. Счёта нет; если компании нужен победитель, проголосуйте за предложение, которое сильнее всего изменило историю.

ИГРА СИДЯ

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

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Самая частая ошибка — шутка, которая останавливает историю. Мягко напомните правило: сначала принять, потом добавить.
- Лучше всего работают маленькие конкретные добавления. «Да, и дверь была заперта» даёт следующему больше, чем эффектный поворот.
- Если гости незнакомы, начните с самой обыденной первой фразы.
- Если история свернула в неловкую сторону, сами скажите «Да, а тем временем…» и перенесите действие.

ВАРИАНТЫ

Переключатель жанров. Перед началом выберите жанр — детектив, фильм о природе, кулинарное шоу — и рассказывайте всю историю в этом стиле. Нерешительным игрокам это даёт голос, который можно взять взаймы.

Да, а помните, как…. Расскажите историю как общее воспоминание. Каждое предложение начинается словами «Да, а помните, как мы…». История о том, что вся компания пережила вместе, звучит особенно тепло на встречах после долгой разлуки.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ПЕРВЫЕ ФРАЗЫ

- Утром в день деревенской ярмарки пропал призовой кабачок.
- Лифт застрял между этажами, а у кого-то с собой был торт.
- Никто не мог вспомнить, кто заказал пианино.
- На карте ясно значилось озеро, но там было только поле с овцами.
- Ровно в полдень все часы в городе пошли назад.
- Новые соседи въехали в полночь, и с собой у них была только стремянка.
- Паром впервые в истории пришёл раньше расписания.
- В рецепте было написано «на четыре порции», а пришло сорок человек.
- Когда туман рассеялся, мост оказался другого цвета.
- Посылка была адресована дому, а не кому-то из жильцов.
- Хор целый год репетировал одну песню, и сегодня настал тот самый вечер.
- Кто-то высадил подсолнухи вдоль всей трассы.
- На самой старой картине музея за ночь стало одним человеком больше.
- В последний день отпуска прилив так и не вернулся.

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.