Gather & Play

ГОТОВЫЕ ПЛАНЫ ВЕЧЕРА

Семейная встреча

Разновозрастной день для компании от восьми до двадцати четырёх человек — с командами, где рядом оказываются разные поколения.

Игроки 8–24, в разновозрастных командах | **Время игры** Всего около 80 минут.

Для кого: Родственники нескольких поколений, часть которых видится раз в год.

ДО ПРИХОДА ГОСТЕЙ

- [ ] Распечатайте набор для «Крокодила» или убедитесь, что один телефон с режимом ведущего заряжен.
- [ ] Приготовьте бумагу, ручки и что-нибудь твёрдое под лист для игры «Опиши и нарисуй».
- [ ] Решите, как составите разновозрастные команды, — быстрее всего рассчитаться по кругу.
- [ ] Оставьте один свободный проход и места поближе к действию для тех, кто предпочитает сидеть.

ПРОГРАММА

1. **Что у нас общего?** · 15 минут · Пока гости собираются
   Группы по три-четыре человека, в каждой хотя бы два поколения. Выслушайте по одному совпадению от группы.

2. **Крокодил** · 30 минут · Главная игра
   Команды по четыре — шесть человек. Объявляйте категорию перед каждым ходом и предлагайте карточки «можно сидя» всем желающим.

3. **Опиши и нарисуй** · 15 минут · Снова за столом
   Объедините взрослого с младшим родственником. Если в комнате тесно, возьмите вариант «Один описывает».

4. **История по одному слову** · 10 минут · По кругу за столом
   С младшими детьми играйте в вариант по три слова. Одна история на стол.

5 **Что бы ты выбрал?** · 10 минут · Перед тем как расходиться

Версия с поднятыми руками для всей комнаты. Закончите вопросом из группы для нескольких поколений.

Идея на замену: Шляпа. Если хватает бумаги и есть сорок минут, сделайте главным событием «Шляпу» вместо «Крокодила». Дети пишут листки с тем же азартом, что и бабушки с дедушками.

ЗАМЕТКИ ВЕДУЩЕГО

- Дети участвуют рядом со взрослыми, которые их привели; ни одна игра здесь не предполагает, что ребёнок играет без присмотра.
- Предлагайте сидячую версию каждой подвижной игры сами — чтобы никому не пришлось о ней просить.
- Если гостей больше двадцати четырёх, проведите «Крокодила» двумя отдельными играми в разных концах комнаты.

ЧТО У НАС ОБЩЕГО? — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

4–40 игроки · 10–20 мин · Без материалов

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.

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.

КРОКОДИЛ — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

4–20 игроки · 20–45 мин · Без материалов

1. Разделитесь на две команды или больше.
2. Один игрок показывает тайную карточку без слов, звуков и шевеления губами.
3. Его команда угадывает, пока идёт таймер на 60–90 секунд.
4. За каждую отгадку — очко; команды чередуются, пока не покажет каждый.

Как заканчивается игра: Играйте, пока каждый не покажет одинаковое число раз — обычно это два полных круга; побеждает команда, у которой больше очков. Если вечер затягивается, объявите «финальный круг» до его начала, а не обрывайте игру посередине.

ОПИШИ И НАРИСУЙ — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

2–16 игроки · 10–25 мин · Бумага и ручка

1. Разбейтесь на пары. Один описывает, другой рисует.
2. Описывающий видит простую картинку; рисующий видеть её не должен.
3. Описывайте только фигуры, размеры и расположение — никогда не говорите, что это.
4. Через три минуты сравните рисунок с оригиналом и поменяйтесь ролями.

Как заканчивается игра: Полная игра — два раунда, чтобы каждый один раз описал и один раз нарисовал. Для тёплого финала разложите все рисунки рядом с оригиналами и выберите всей комнатой самый точный и самый великолепно неправильный.

ИСТОРИЯ ПО ОДНОМУ СЛОВУ — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

3–12 игроки · 5–20 мин · Без материалов

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.

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.

ЧТО БЫ ТЫ ВЫБРАЛ? — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

2–30 игроки · 10–30 мин · Без материалов

1. Ведущий читает вопрос с двумя вариантами.
2. Каждый выбирает один — «оба» и «ни один» не принимаются.
3. По кругу каждый объясняет выбор одной фразой.
4. Автор самого неожиданного объяснения читает следующий вопрос.

Как заканчивается игра: Остановитесь после оговорённого числа вопросов — для ужина хватит восьми — десяти — или когда подадут горячее. В этой игре нет естественного победителя, поэтому объявите «ещё два вопроса»: так у игры будет ясный финал, и она не сойдёт на нет сама.

Время указано по редакционной оценке, а не по результатам тестов.

Gather & Play · familygameideas.com Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.