



СЛОВО НЕ ВОРОБЕЙ

Правила игры





ПОРАДУЙ ДРУЗЕЙ, СОЧИНИВ САМУЮ ВЕСЁЛУЮ ИСТОРИЮ!

Перед вами игра, в которой сочиняются сказки, оживают персонажи и крылатые выражения. Играйте в «Слово не воробей» вместе с детьми, и они научатся доверять своему воображению, фантазировать, запоминать.

Испробуйте все 3 варианта правил, чтобы найти любимую версию.



СОСТАВ ИГРЫ

60 карточек



БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ (5+)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Всем вместе сочинить историю, рассказ или сказку, не потеряв в процессе ни одного слова!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте карточки и раздайте каждому участнику:

- по 4 штуки при 2–3 игроках,
- по 3 штуки при 4–6 игроках.

Оставшиеся карточки уберите в коробку.

Первым ходит самый младший игрок, затем право хода будет передаваться по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Первый игрок выбирает одну из своих карточек и выкладывает её на середину стола лицевой стороной вверх. Он говорит первое предложение истории, описывая персонажа или ситуацию на этой карточке.

ПРИМЕР



«Жила-была собачка по имени...» или
«Однажды ясным днём Жучка...» или
«Утром меня разбудил весёлый лай...»

Следующий игрок повторяет начало истории:

- Если он смог точно вспомнить историю, то выкладывает свою карточку сверху предыдущей и добавляет новый поворот сюжета.
- Если игрок допустил ошибку в рассказе, он не выкладывает свою карточку, а ход переходит следующему участнику.

С каждым ходом история становится длиннее и задача игроков усложняется!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из участников выложит свою последнюю карточку и завершит рассказ. Он объявляется главным сочинителем историй!

ЭКСПРОМТ (5+)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Придумать самую весёлую историю, согласно рисункам на карточках.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте карточки, положите их стопкой в центре стола. Раздайте каждому игроку по 3 карточки.

Первым ходит тот игрок, который быстрее других произнесёт скороговорку:



Сидел воробей на сосне, заснул –
и свалился во сне. Если б он не свалился
во сне, до сих пор бы сидел на сосне!

ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди становятся рассказчиками. Первый рассказчик выкладывает на стол одну из своих карточек и начинает рассказывать историю, описывая персонажа или ситуацию на этой карточке. Он говорит только первое предложение истории.

Остальные игроки по часовой стрелке выкладывают по две своих карточки рядом с карточкой первого игрока. Эти карточки определяют дальнейшее развитие сюжета.

ПРИМЕР



В Тридесатом королевстве в огромном замке жил добрый принц. Однажды ночью, когда он уснул, придворный шут украл любимого крота принца и спрятал под камнем. Но гениальнейший сыщик Шерлок Холмс его нашёл!

Как только все карточки выложены, рассказчик продолжает свою историю. Ему необходимо использовать в своём рассказе все выложенные карточки, связав их в единый сюжет.



Если в игре принимают участие 5–6 человек, игроки выкладывают только по 1 карточке.

Если у рассказчика возникли затруднения, все игроки помогают ему. После окончания истории все игроки добирают из стопки до трёх карточек, и право рассказывать историю передается игроку слева, он становится новым рассказчиком.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда каждый из игроков дважды побывал рассказчиком. Игроки вспоминают все рассказанные истории и выбирают самую весёлую из них. Её автор объявляется великим фантазёром.



КРЫЛАТЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ (8+)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вспомнить как можно больше крылатых выражений, используя рисунки с карточек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте карточки. Выложите 9 карточек (квадратом 3 x 3) в центр стола лицевой стороной вверх. Остальные карточки стопкой сложите рядом.

ХОД ИГРЫ

Все игроки действуют одновременно.

Их задача первыми найти рисунки на карточках, которые иллюстрируют любое известное крылатое выражение. Чем больше рисунков будут объединены одной фразой, тем больше карточек игрок заберёт себе.

Игрок, первым увидевший подходящие рисунки, называет крылатое выражение и показывает карточки.

- Если такое выражение существует и рисунки действительно соответствуют ему, то игрок забирает себе все карточки, на которые он указал. На их место вык-

ладываются новые карточки из стопки, игра продолжается.

- Если игрок ошибся, он сбрасывает одну из ранее полученных им карточек (если таковых нет, игрок ничего не теряет).

Вы можете открыть из стопки дополнительные карточки, если никто из игроков не может вспомнить подходящее крылатое выражение.

ПРИМЕР



Пальцем в небо

ЧТО СЧИТАТЬ «КРЫЛАТЫМ ВЫРАЖЕНИЕМ»?

В игре засчитываются любые пословицы и поговорки, известные меткие слова и образные выражения, изречения исторических лиц, краткие цитаты и афоризмы, имена мифологических и литературных персонажей, ставшие нарицательными.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда в стопке карточек не осталось, а из карточек на столе составить крылатое выражение не удастся.

Каждый участник считает количество карточек, которые он собрал в процессе игры. Выигрывает участник с наибольшим количеством карточек.



Еще больше игр на сайте www.evrikus.ru*

Изготовитель: ООО «ПАННА»

111024, Россия, г. Москва, 5-я Кабельная ул., д. 3, корп. 7

Присылайте свои отзывы и пожелания на наш адрес: games@evrikus.ru
© ООО «ПАННА»

Срок годности не ограничен



Внимание!

Не предназначено для
детей младше 3-х лет



Товар соответствует
требованиям ТР ТС
«О безопасности игрушек»

*ЗАО «Планета увлечений», 105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35. ОГРН: 1077761771537