

Скажи иначе Юниор

Для детей от 5 лет

Содержание игры: игровое поле, песочные часы, 6 фишек, 300 карточек со словами/картинками.

«Скажи иначе Юниор» – это командная детская игра, в которой необходимо суметь объяснить своим партнерам по команде слова или изображения на картинках. В командах должно быть минимум по два игрока, максимальное количество команд или игроков в команде не ограничено.

В игре «Скажи иначе Юниор» вам пригодится умение объяснить слово другими словами. С помощью синонимов, антонимов, намеков, звуков, жестов и других пояснений, вы должны помочь партнерам по игре угадать больше слов, пока сыпется песок в песочных часах. Количество угаданных за один раунд слов дает команде право передвинуться на соответствующее количество шагов по игровому полю. Команда, достигшая финиша первой, считается победителем игры. Однако, у команды, которая вступила в игру второй, есть право последнего хода. Этот ход, иногда, может изменить результат игры.

ХОД ИГРЫ

1. Карточки со словами перетасовываются и кладутся в коробку, указатель кладется в колоду последним. Он подскажет, что все карточки прошли полный круг и их надо перетасовать заново.
2. Перед началом партии игроки определяют очередность ходов.
3. Игроки в командах договариваются между собой о том, кто из членов команды будет объяснять слова первым, а кто будет отгадывать. Объясняющий берет 10-15 карточек со словами, переворачивает песочные часы и начинает объяснять слово из первой карточки (см. Правила объяснения). Услышав правильный ответ, он откладывает карточку в сторону, и начинает объяснять содержание следующей карточки.
4. Игроки других команд следят за песочными часами, и, когда время первой команды истекло, все игроки кричат «стоп!». Если у первой команды осталось неразгаданным слово, остальные команды получают шанс отгадать его и продвинуться по игровому полю на один шаг вперед.
5. Когда разгадана последняя карточка, подсчитывается количество слов, которые первая команда отгадала правильно. Если их, к примеру, 7, то команда передвигает свою фишку на 7 шагов по игровому полю (см. так же Минус-шаги за ошибки и «перескок»).
6. Наступила очередь следующей команды. Неиспользованные карточки предаются игроку, объясняющему слова, из второй команды.
7. В каждом раунде в команде меняется игрок, объясняющий слова.
8. Команда, первой достигшая финиша, считается победителем.

ПРИНИМАЮТСЯ ТОЛЬКО ТОЧНЫЕ И ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ.

ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ

Ни одну из частей слова или картинку, изображенной на карточке, нельзя использовать в объяснении. Например, объясняя рисунок «микроавтобус», нельзя говорить «такой автобус, который ездит по определенному маршруту». Правильным будет ответ: «транспортное средство, в котором может ехать

несколько пассажиров»; «наземное транспортное средство, рассчитанное на многих пассажиров»; или просто синоним «маршрутное такси».

Допускается использовать противоположные значения. Слово «большой» легче угадать, если будет сказано «противоположный маленькому».

Игрок, объясняющий слова, дает пояснения, пока не услышит правильного ответа. Помните! Чем точнее будут ваши объяснения, тем быстрее ваша команда даст правильный ответ, тем больше слов сможет отгадать за отпущенное время.

МИНУС-ШАГИ ЗА ОШИБКИ И «ПЕРЕСКАКИВАНИЕ» (ПРОПУСК КАРТОЧКИ)

Если игрок, объясняющий слова, допускает ошибку, слово не засчитывается и команда получает при подсчете очков штраф - один минус-шаг.

Например: если команда отгадала 6 слов правильно, а в двух словах допустила неразрешенные намёки, то команда передвигает фишку на 6 шагов вперед и возвращается на два шага назад. В результате, команда продвигается на 4 шага по игровому полю.

Игрок, объясняющий слова, может пропустить карточку с трудным, по его мнению, словом. Цена такой уловки – минус-шаг. Но, иногда, пропуск слова помогает сэкономить время и заработать очки на других словах!

ПРАВИЛА ВКРАТЦЕ

1. Команды играют по очереди. Объясняющий в команде меняется в каждом раунде.
2. Количество отгаданных слов = количеству шагов фишкой по игровому полю.
3. Ошибки в объяснении слова или пропуск карточки = минус-шаги по игровому полю.
4. Команда, первой достигшая финиша, становится победителем.

УДАЧИ!