

Игра "Угадай Кто и Что?"

Комплект игры

Игровой блокнот, 50 карточек "Угадай кто", 25 карточек "Угадай что делаю", 3 кубика (1 чёрный, 1 белый и 1 с числами), наклейки, песочные часы.

Идея игры

Вы можете представить себе Дракулу с зубной щёткой в руках или лягушку за страпней? В этой игре в шардады для всей семьи Вам придется разыгрывать много смешных и нелепых заданий. Бросьте два цветных кубика, и узнайте, кто Вы и что делаете. Пока Вы играете, другие игроки пытаются угадать по Вашим жестам, действиям и выражению лица, что Вы изображаете. Когда кто-нибудь угадает правильно, и Вы и этот игрок продвигаетесь вперед по своему игровому полю. Тот, кто первым достигнет финиша, становится победителем.

Подготовка

Перед тем, как играть в первый раз, приклейте наклейки на чёрный и белый кубики так, чтобы на каждом было по две красные, синие и желтые наклейки. Отсортируйте карточки "Угадай Кто?" и "Угадай Что Делаю?" по двум стопкам и положите их на стол изображением вниз. Поставьте песочные часы и положите все три кубика рядом с карточками. Каждый игрок берёт лист из игрового блокнота.

Ход игры

Начинает самый младший игрок. Когда подойдёт ваш ход, возьмите по верхней карточке из каждой стопки – так, чтобы другие игроки не видели – и бросьте оба цветных кубика. Белый кубик всегда показывает, **кто** Вы, а чёрный - что Вы **делаете**. Посмотрите карточку "Угадай кто" и найдите слова, соответствующие цвету, который выпал на белом кубике, затем посмотрите карточку "Угадай что делаю" и найдите слова, соответствующие цвету, который выпал на чёрном кубике. Запомните слова и положите карточки на стол перед собой, изображением вниз. (Дети, ещё не умеющие читать, смотрят только на иллюстрации, бросать кубики им не надо.)

Теперь запустите песочные часы и начинайте изображать. Во время демонстрации Вам запрещается разговаривать либо звуки. Все остальные игроки пытаются угадать, кто и выкрикивают свои догадки. Число попыток для них не только кто-нибудь угадает правильно, Вы киваете или пальцем вверх (что значит "да"), и начинаете изображать дело. Теперь игроки должны быть внимательны, потому что им нужно назвать шардаду **полностью**, т.е. сказать, кто Вы и что Вы делаете, чтобы продвигнуться вперед по игровому полю. Помните, что не обязательно должна быть буквально точной – в конце это получать удовольствие от игры!

Пример: На карточке Угадай кто Вам досталась слеза крокодила, а на карточке Угадай что делаю - "принимать душ". Вы и один из игроков кричите "Крокодил!". Вы киваете и на душ. Другой игрок кричит "ты принимаешь душ!". Оба не ни один из игроков не получает очков, так как не полностью. А право вычеркнуть больше звездочки получает тот игрок, который скажет "крокодил"

Продвижение

Первый игрок, который **полностью** правильно назовет кубик с числами и зачеркивает на своём игровом поле с звездочек, сколько выпадет на кубике. Затем игрок, кот шардаду, бросает кубик с числами и зачеркивает на своём столько больших звездочек, сколько выпадет на кубике. Отдает слово за то время, пока высыпается песок в песочнице. Если никто не зачеркивает звездочки на игровом поле, стрелке следующему игроку, который берёт по карточке бросает кубик и т.д.

Разыгранные карточки возвращаются вниз стопок.

Победитель

Победителем становится тот игрок, который первый зачеркнёт "Финиш" на своём игровом поле. Достичь финиша можно только с чётным количеством шагов (сделав **все** шаги, выпавшие на кубике).

Упрощенные правила для маленьких детей

Достичь поля «Финиш» можно не только точным количеством шагов.

