

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

6+

# ШЛЯПА JUNIOR

## КОМПЛЕКТНОСТЬ:

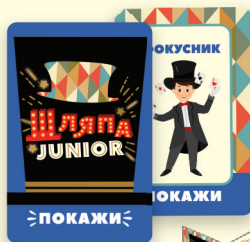
**56 карточек**

«Объясняй»  
на объяснение словами;



**56 карточек**

«Показывай» на  
объяснение жестами;



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ОПИСАНИЕ:

Правила «ШЛЯПА JUNIOR» очень просты: в первом раунде игроки объясняют написанное на карточке словами, во втором раунде – показывают жестами. Побеждает участник (или команда), который отгадает большее количество слов по итогам двух раундов.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Для удобства возьмите любой головной убор, который есть у вас под рукой (кепка, шапка,



шляпа), если головного убора нет, то смело используйте коробку из-под игры. Для игры вам также понадобятся таймер на 60 секунд (есть в любом телефоне), небольшой лист бумаги, карандаш или ручка.

**Первый раунд карточки «Объясняй»**

**Второй раунд карточки «Показывай»**

Перед началом игры игроки делятся на команды с помощью жребия.

Если в вашей компании больше шести человек, рекомендуется разделить на две, три или даже четыре команды. Как проводить жребий: например, если в вашей компании шесть человек, то разделитесь на три команды по два человека. Возьмите 6 небольших бумажек, дважды пронумеруйте их цифрами «1», «2», «3» (по две бумажки на каждую цифру) и перемешайте. Каждый игрок берет бумажку с номером, и те, у кого совпали цифры, играют в одной команде. Важно следить за тем, чтобы игроки в команде менялись ролями в течение раундов.

**ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ.**

В объяснении нельзя использовать часть слова или картинки, изображенной на карточке. Например, объясняя рисунок «микроавтобус», нельзя говорить «такой автобус, который ездит по определенному маршруту». Правильным вариантом будет: «транспортное средство, в котором может ехать несколько пассажиров», «наземное транспортное средство, рассчитанное на многих пассажиров», или просто синоним «маршрутное такси». Допускается использовать противоположные значения. Например,

слово «большой» легко угадать, если сказать «противоположный маленькому».

**ШТРАФЫ:**

Если игрок нарушил правила первого раунда, но у него осталось время, то он заканчивает показывать слово и передает ход следующей команде.

**ОКОНЧАНИЕ 1 РАУНДА:**

Раунд заканчивается, когда в шляпе не остаётся карт. Игроки подсчитывают результаты первого раунда и записывают их на листок с бумагой. 1 отгаданное слово = 1 баллу. Если команда отгадала 7 слов, то она заработала 7 баллов.

**ПРАВИЛА ПАНТОМИМЫ.**

**Показывая слово, вы можете:**

Двигать любой частью своего тела; принимать любые позы; отвечать на вопросы отгадывающих жестами; рисовать жестами на стене или другой плоской поверхности; указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые оказались при вас. **Показывая слово, вы НЕ можете:** разговаривать и издавать любые звуки; показывать на любые предметы, кроме тех, которые имеются при себе, брать их в руки, пользоваться ими; произносить слова беззвучно, одними губами; показывать отдельные буквы; рисовать (даже если у вас при себе были ручка или карандаш) или оставлять видимые следы на любой поверхности; показывать слово по частям или по слогам.

**ШТРАФЫ:**

Если игрок нарушил правила второго раунда, но у него осталось время, то он заканчивает показывать слово и передает ход следующей команде.

## **ОКОНЧАНИЕ 2 РАУНДА:**

Игра заканчивается, когда в шляпе не остаётся карт. Игроки подсчитывают результаты второго раунда и записывают их. 1 отгаданное слово = 1 баллу. Если команда отгадала 7 слов, то она заработала 7 баллов.

## **ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ:**

Команды подсчитывают набранные баллы по итогам двух раундов. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

## **НАПРИМЕР:**

### **1 раунд:**

Команда №1 = 20 карточек отгадано;

Команда №2 = 36 карточек отгадано;

### **2 раунд:**

Команда №1 = 40 карточек отгадано;

Команда №2 = 16 карточек отгадано;

Побеждает команда №1, которая отгадала 60 карточек по итогам двух раундов.

**ЖЕЛАЕМ ВЕСЁЛОЙ ИГРЫ  
И ОТЛИЧНОГО НАСТРОЕНИЯ!**

