



# НАСТОЛЬНАЯ ИГРА СЕМЬЯВЕДЫ



# СЕМЬЯВЕДЫ. ПРАВИЛА ИГРЫ

Семьяведы - это игра для общения. Она основана на обмене идеями и ассоциациями между игроками. В игре используются все обычные формы общения, необходимые для объяснения и пояснения слов: Рисование, Объяснение и Пантомима.

Цель игры: Добраться первым до финиша, с помощью удачного объяснения указанных слов на карточке.

Игровое поле: На игровом поле ячейки своя цветовая гамма и символ. Каждый символ указывает на то, каким образом должно быть объяснено слово на карточке. Для этого вы можете использовать один из 3-х способов выражения своей мысли:

**Пантомима**



ячейка окрашена голубым цветом

**Объяснение**



ячейка окрашена розовым цветом

**Рисование**



ячейка окрашена зеленым цветом

Каждая из команд во время своего первого хода должна обязательно выбрать способ объяснения «Рисование».

**Карточки:** Цифра на оборотной стороне указывает на её сложность. Карты с цифрой 3 самые простые, с цифрой 4 – сложнее, с цифрой 5 – максимально сложные. Однако, это довольно субъективно. На каждой карточке находятся 4 слова или словосочетания и одна пустая ячейка, выбрав которую можно предложить своё слово или словосочетание, рядом с которыми находятся такие же символы, что и на ячейках игрового поля.

**Подготовка к игре:** В игре могут принимать участие как 2 команды, так и двое игроков. Каждая команда получает одну игровую фишку и ставит её на начальную ячейку «Старт». Каждая команда должна также приготовить карандаш и бумагу. Карточки раскладываются по уровню сложности: 3, 4, 5.

**Игра:** Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды (3, 4, 5) таким образом, чтобы члены его команды не видели, что написано на карточке. Он должен объяснить слово в соответствии с цветом и символом, которые выпали на игровом поле. Во время первого хода, когда все участники стоят на клетке «Старт», участник выбирает слово самостоятельно.

# СЕМЬЯВЕДЫ. ПРАВИЛА ИГРЫ

Перед началом объяснения игрок показывает своё слово команде соперников, чтобы они могли следить за соблюдением правил объяснения.

**Нарушение правил:** Команда, допустившая нарушение, прерывает свой ход и очередь переходит к следующей команде.

**Окончание игры:** Победитель – команда, которая первой доберётся до финиша!



СТРОИТЕЛЬ

ВРАЧ

# СЕМЬЯВЕДЫ

ПОЖАРНЫЙ

УЧИТЕЛЬ

С  
Т  
А  
Р  
Т

5

4

3

Ф  
И  
Н  
И  
Ш



Передняя часть карточки

|  |               |
|--|---------------|
|  | бабушка       |
|  | учитель       |
|  | День рождения |
|  | кино          |
|  |               |

|   |                  |
|---|------------------|
|  | мама             |
|  | строитель        |
|  | 23 февраля       |
|  | просмотр фильмов |
|  |                  |

|   |             |
|---|-------------|
|  | брат        |
|  | полицейский |
|  | День Победы |
|  | чтение      |
|  |             |

Обратная часть карточки

