

Правила игры «Держи ритм!»

Состав: 136 карточек
(6 цветных наборов по 22 карты
с жестами и 4 бонусных карты
со звёздочками для награждения)

Количество игроков:
от 2 до 6

Возраст: от 5 лет

Уровень сложности можно
варьировать индивидуально, меняя
количество жестов или карточек.

Игра № 1 «Держи ритм!»

Цель игры

Повторить самую длинную последовательность жестов без пауз и ошибок.

Подготовка

Участвуют минимум 4 человека. Для 2–3 человек дополнительные правила. Игроки получают по 5 карт (по 6 карт, если участвует 2–3 человека). Нужно рассчитать по порядку, чтоб каждый знал свою очередь.

Ход игры

1 раунд

Все участники одновременно выкладывают на стол по 1 карте за раунд (по 2 карты, если игроков 2–3 человека). Первый игрок раскладывает карты в центре в ряд в любом порядке, который ему нравится.

Внимание! Независимо от количества участников, в ряду должно получиться 4 карты, лишние ведущий по своему выбору отправляет в сброс.

Каждый игрок должен повторить последовательность жестов, одновременно называя их, без ошибок. Если допускается ошибка, то из общей колоды игрок берёт себе одну карту.

1 раунд



Возможный вариант раскладки карточек в 1 раунде.

2 раунд

Меняется ведущий, им становится второй игрок. Действия повторяются: все одновременно выкладывают то же количество карт, что и в первом раунде. Ведущий устанавливает последовательность жестов, выкладывая второй ряд под первым.

Каждый игрок должен повторить полученную последовательность жестов, проговаривая названия сначала первого ряда, затем сразу второго ряда.

Раунды повторяются, пока есть карты в руках. Игроки, у которых в конце раунда нет карт, считаются победителями, и игра заканчивается.

2 раунд



Возможный вариант раскладки карточек во 2 раунде

Игра № 2 «Бродилка»

Цель игры

Быстрее остальных добраться до финиша.

Подготовка

В центр стола выкладываются карты, формируя извилистую дорожку от левого края стола до правого. Дополнительно потребуются кубик и индивидуальные предметы-фишки на каждого участника.

Ход игры

В свой ход игрок кидает кубик и показывает столько жестов с «дорожки», сколько выпало на кубике. Если справился без запинок — может передвинуть фишку на соответствующее количество жестов. Если запинка была, то на столько шагов, сколько было выполнено правильно.

Завершение игры. Чья фишка дошла до финиша первой, тот считается победителем.



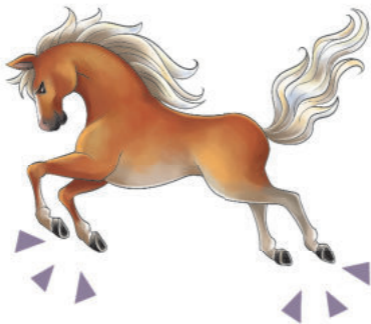
ХЛОП



ПРЫГ



БДЫЦ



ЦОК



БРРР