

детски ПакТомими Забавната актьорска игра!

Детски пантомими е отборна игра, предназначена за възрастни и деца над 8 години. В нея могат да участват 2-4 отбора. Тази забавна и увлекателна игра развива социалните умения, бързото и креативно мислене, както и реакции на малки и големи.

Комплектация: 112 карти, рулетка и показалец (за индикация категорията, която трябва да се изиграе, и точките, които потенциално биха спечелили играчите), пясъчен часовник и указание.

Цел на играта: Отборите се опитват да изиграят и отгатнат множество забавни пантомими. Отборът, който събере най-много точки в рамките на уговореното време, е победител.

Преди началото на играта: Картите се слагат в поставката така, че играчите да не виждат какво пише на тях. Рулетката, заедно с показалеца и пясъчния часовник се поставят до тях. Играчите се разделят на отбори. Играта би била по-бърза и по-въълнуваща с по-малко отбори, за оптимална игра - 3-4 отбора. Добре е за играта да се приготвят лист и химикал, както и да се определи Водещ, независимо дали някой от участниците, или не. Той ще следи за спазването правилата на играта и ще записва спечелените точки на всеки отбор.

Начало на играта: Играчите се разбират помежду си кой отбор да започне играта. Отборът, който стартира, избира един от играчите си, който да бъде първият Актьор. Актьорът завърта показалеца, който ще посочи цвета/номера на пантомимата, която трябва да изиграе, както и броят точки, които може да спечели за отбора при успешен ход. След това, тегли най-горната карта от тестето като я държи така, че никой от останалите играчи да не вижда какво пише на нея. Актьорът намира цвета/номера на пантомимата, която е посочил показалецът, чете я наум и я запомня. Когато напълно е разбрал това, което трябва да изиграе, Актьорът застава някъде, където го виждат всички играчи и таймерът се обръща. Сега той трябва да изиграе думата или фразата за всички останали играчи (от всички отбори, включително и своя), които да опитат да я отгатнат в рамките на даденото време. Когато времето е изтекло след първото обръщане на пясъчния часовник, играчите го завъртат втори и последен път. Двете обръщания на пясъчния часовник дават по-малко от половин минута на играчите да играят и отгатват.

НА АКТЬОРИТЕ Е ЗАБРАНЕНО ДА ПРАВЯТ СЛЕДНОТО:

- Да говорят, пеят или тананикат
- Да рисуват букви във въздуха
- Да изричат думи или букви с, или без глас
- Да изиграват пантомимата само за собствения си отбор

Всеки трябва да каже какво мисли, че бива изиграно. Отборът, който първи каже пълното название на пантомимата, се счита за първият, който я е отгатнал правилно.

1. Ако пантомимата е била отгатната правилно в рамките на даденото време:

Отборът на Актьора печели точките, посочени от показалеца. Този, който я е отгатнал правилно, печели следващия ход за своя отбор. Ако е играч от отбора на Актьора, той ще спечели още един ход за своя отбор.

2. Ако пантомимата не е била отгатната в рамките на даденото време:

В случай че пантомимата не е била изиграна и/или отгатната навреме, Актьорът поставя картата на дъното на тестето и никой не печели точки. Ходът се предава на отбора от негово ляво.

3. Ако рулетката посочи сектор с въпросителен знак:

В този случай, Актьорът изтегля карта от тестето и сам избира коя пантомима да изиграе, но без да уточнява на останалите играчи коя е категорията, която е избрал. При успешно отгатване в рамките на дадено от пясъчния часовник време, Актьорът печели 15т. за своя отбор, а следващият ход е на отборът, отгатнал тази пантомима. Ако пантомимата не бъде изиграна и отгатната преди да изтече времето, никой не печели точки и ходът се предава на отбора отляво на Актьора.

В допълнение:

Актьорът има право да направи смяна на картата веднъж на всеки ход, в случай че смята, че не може да изиграе дадената пантомима. При смяна на картата, актьорът няма право да завърта показалеца втори път. Може да се изиграва само категорията, посочена от показалеца. Използваните карти се поставят на дъното на тестето.

В случай че в играта участват повече малчугани и изпитват затруднения да се справят в рамките на даденото време, играйте без участието на пясъчния часовник.

Общоприет жестомимичен език:



- брой думи или номера на думата, която бива изиграна;



- кратка дума като: за, под, над, в/във, на и други.



Край на играта: Преди началото на играта, играчите се разбират за продължителността ѝ (напр. 30 мин.). Когато уговореното време изтече, играта спира. Отборите преброяват точките, които са спечелили и записали от отгатнатите пантомими. Отборът, събрал най-голям брой точки, е победител.