

Мягкий знак English

настольная игра



ПРАВИЛА ИГРЫ сторона 1



6+
возраст



1-6
игроков



15
минут

В КОРОБКЕ:

- 50 карт с подборкой живых изображений слов-качеств окружающего мира на английском языке,
- пакетик для компактного хранения,
- инструкция.

«НА ЧТО» ИГРА

В английской версии игры «Мягкий знак» можно фантазировать, придумывая слова, подходящие к изображенным свойствам. При этом попутно появляется возможность учиться говорить по-английски.

- ! Придумывать слова к свойствам можно на английском или на русском языке. Решаем это в начале игры, в зависимости от способностей игроков. Если участники совсем маленькие, то можно называть предметы по-русски, если повзрослее и обладают некоторым английским словарным запасом, то можно попробовать играть по-английски.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

ВАРИАНТ «EXPLORER»

НЕ СОРЕВНУЕМСЯ

Перемешиваем стопку, кладём рубашкой вверх.

Открываем карту и читаем слово на английском (поясняем при необходимости его значение на русском языке).

Называем реальное существо, предмет или явление с таким свойством, или же принимаемся за поиск предметов вокруг: дома или в классе, на прогулке или в поездке.

Например, качество «Quick» (быстрый) может быть у мухи (fly), стрелы (arrow), соседской кошки (cat) или даже у воды, струящейся из крана (water stream).



ВАРИАНТ «ERUDITE»

НАБИРАЕМ КАРТЫ

Перемешиваем стопку и кладём рубашкой вверх. Первый игрок открывает карту и читает слово на английском языке (при необходимости поясняем его значение на русском языке).

Игрок называет реальное существо, предмет или явление с таким свойством. Карта остаётся лежать открытой перед этим участником, ход переходит к следующему игроку.

Мягкий знак English

настольная игра



ПРАВИЛА ИГРЫ сторона 2

Когда ход возвращается, делаем выбор:

- Рисуем — открываем ещё карту и придумываем существо, предмет или явление, обладающее всеми свойствами, которые мы сами выложили перед собой. Если придумать не получилось, все карты отправляем в сброс и передаём ход;
- Оценив силы и уже выложенный ряд слов, не открываем новую карту, а забираем весь построенный ряд в свою победную стопку (новый ряд начинаем в следующий раз) и передаём ход.



Grandma's blanket

?

Игра заканчивается, когда все карты из основной колоды разобраны. Сравниваем победные кучи, хвалим всех игроков за участие. Эрудита, набравшего больше всего карт, благодарим за массу идей для будущих игр.

ВАРИАНТ «QUICK EYE»

БЫСТРО РЕАГИРУЕМ

Договариваемся, сколько карт открываем в ходе игрового раунда – одну, две, три или более.

Перемешиваем стопку и кладём рубашкой вверх. Одновременно открываем оговоренное число карт (предположим, три).

Наперегонки называем реальное существо, предмет или явление, которое обладает сразу всеми тремя (или более) свойствами. Первый, назвавший его, забирает открытые карты в свою победную кучу.

Проводим серию раундов, пока стопка не иссякнет.

Сравниваем победные кучи, хвалим всех игроков за участие, а самого быстрого, собравшего наибольшее число карт, отправляем ставить чайник для совместного чаепития.



СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

«Мягкий знак» — замечательная игра, она по достоинству оценена российскими детьми и семьями, а также Центром психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек. Мы очень рады, что возникла реальная необходимость в англоязычной версии игры, которая поможет увлечённо и эффективно изучать английский язык, пополнять словарный запас.

Желаем вам приятной игры и живого общения на любых языках!

Заглядывайте в интернет-сайт www.prostyepравила.ru и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepравила