

МЯГКИЙ ЗНАК

ПРАВИЛА ИГРЫ

Видеоправила
к игре



5+
возраст

15
минут

1-6
игроков

В КОРОБКЕ

- 50 карточек с разными свойствами



- правила игры

1

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать наибольшее количество карточек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карточки перемешиваем, кладём стопку рубашкой вверх. Выбираем вариант игры исходя из возраста участников, определяем первого игрока и начинаем.



2

ВАРИАНТ «КТО БОЛЬШЕ?» (5+)

Первый игрок открывает карточку, кладёт перед собой и называет реальное существо, предмет или явление со свойством, указанным на карточке.

- * Например, клетчатым может быть костюм или тетрадный листик.



Карточка остаётся лежать открытой перед этим участником.

Ход переходит к следующему игроку: он тоже открывает карточку из стопки, выкладывает перед собой и называет что-то с таким свойством.

Ход переходит дальше по кругу.

3



4

Когда ход вновь возвращается к первому игроку, он решает, рискнуть или нет.

1. Рискнуть – значит открыть ещё карточку и добавить её к своей уже открытой. Тогда нужно придумать существо, предмет или явление, обладающие одновременно двумя открытыми свойствами.

Если придумал – озвучил и передал ход дальше (карточки по-прежнему остаются лежать на столе).

Если придумать не получилось, все открытые карточки этого игрока отправляются в сброс и ход переходит дальше.



5

2. Не рисковать – значит не добавлять новую карточку. Тогда игрок забирает всё, что у него открыто, в свою победную стопку и передаёт ход следующему игроку.

Дальше игра происходит по тем же правилам. Если у игрока к началу хода:

- **нет открытых карточек**, то он в любом случае берёт карточку из стопки (давая начало новой цепочке слов);
- **есть открытые карточки**, то он или рискует и открывает ещё одну к ним, или забирает то, что уже открыто, в победную стопку.

Игра заканчивается, когда в стопке не остаётся карточек. Набравший наибольшее количество карточек объявляется победителем.

6

ВАРИАНТ «КТО БЫСТРЕЕ?» (7+)

Игроки договариваются, сколько карточек открывать в ходе игрового раунда: 1, 2, 3 или больше. И сразу открывают их (предположим, 3).

Все участники наперегонки называют реальное существо, предмет или явление, которые обладают сразу всеми тремя открытыми свойствами. Первый назвавший его забирает себе открытые карточки. На их место выкладывает новые, после чего начинается следующий раунд.

Игра заканчивается, когда в стопке не остаётся карточек. Набравший наибольшее количество карточек объявляется победителем.

7

ВАРИАНТ «ДЛЯ МАЛЫШЕЙ» (3+)

Игрок открывает одну карточку из стопки, читает слово для всех и поясняет малышам, если нужно. Участники придумывают и называют реальное существо, предмет или явление с таким свойством.

- * Например, полосатой может быть кошка, или пешеходный переход за окном, или даже жизнь.

Попробуйте не только придумывать, но и находить вокруг себя предметы с такими свойствами.

Придумав ответ, участники открывают следующую карточку. Этот вариант игры не несёт соревновательный характер. Игра продолжается, пока приносит радость участникам.

8

Ключ к игре «Мягкий знак» кроется в природе нашего мира, где мы можем встретить самые неожиданные сочетания несовместимых на первый взгляд вещей.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.