

ПРАВИЛА ИГРЫ «СЛОВАРНАЯ ДУЭЛЬ»

Игровой инвентарь:

Игровой инвентарь представляет собой особым образом подготовленные наборы карточек со складами, карточек со словами и карточек с картинками, а также карты-раскладушки для фиксации загаданных слов. Большинство слов, подобранных для игры, относятся к словарным, что очень поможет в их запоминании.



СКЛАДЫ



КАРТИНКИ



СЛОВА-ПОДСКАЗКИ



РАСКЛАДУШКА

Каждый набор имеет свой цвет, это позволяет легко отобрать нужные наборы карточек перед началом игры. Например, если один игрок выбирает себе красный цвет, а второй – синий, то из всего набора карточек нужно отобрать все красные и синие карточки со складами, картинками и словами и вручить каждому игроку карточки выбранного им цвета.

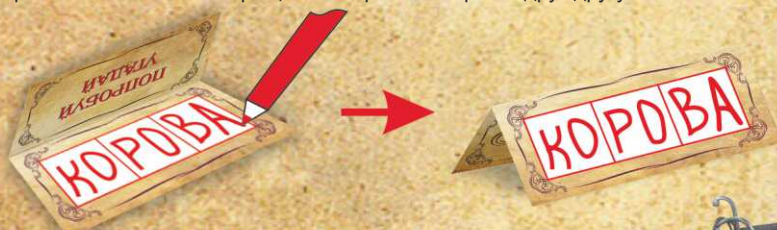
Играть в «Словарную дуэль» можно на любой плоской поверхности, где возможно разместить два набора из 10-12 складовых карточек и две карты-раскладушки. Игра рассчитана на двоих игроков. Для самых начинающих в игре есть два набора двухскладовых слов, более «продвинутые дуэлянты» играют с трёхскладовыми словами.



Игровой процесс:

Получив свой набор, каждый игрок откладывает в сторону карточки с картинками, а карточку со словами передает сопернику, получая взамен его карточку. Игрок выбирает из слов, имеющихся на карточке соперника одно слово и записывает его в квадраты на карточке-раскладушке с помощью фломастера, ни в коем случае не показывая выбранное слово своему противнику, ведь смысл дуэли как раз и заключается в том, чтобы угадать, какое слово выбрал и записал твой противник.

Карточка-раскладушка перегибается так, чтобы записанное слово было на виду у игрока, но скрыто от противника. Карточки со словами возвращаются игроками обратно друг-другу.



ПРАВИЛА ИГРЫ «СЛОВАРНАЯ ДУЭЛЬ»

Продолжение:

Теперь, задача каждого игрока быстрее угадать, какое слово из его карточки со словами выбрал их противник.

Первый ход делается как говорится «наобум», игрок просто выбирает одно из слов на своей карточке со словами и выкладывает его перед соперником на игровое поле, используя карточки со слогами.

Прочитав слово, составленное соперником, игрок должен сообщить ему, есть ли в этом слове склады, присутствующие в загаданном им слове.

Например, игрок загадал слово «лебедя», а соперник в первой попытке выложил слово «колесо». Игрок должен сообщить, что соперник отгадал только один слог «ле», но не угадал на каком месте в задуманном слове он находится. Тоже самое нужно проделать и второму игроку. Например, он выкладывает слово «лисица», а соперник загадал «улица». Соперник скажет, что угадан только слог «ца», и он находится именно на том же месте, что и в загаданном им слове.

Теперь при следующем ходе у игроков есть возможность продолжить угадывать слово уже «не пальцем в небо», а используя информацию, полученную при первой попытке.

Наборы складов и слов составлены таким образом, что задуманное слово отгадывается со второй-четвёртой попытки, в зависимости от уровня игроков, ну и, конечно, такую штуку как «везение» никто не отменял).

Выигрывает в раунде тот игрок, который первым угадал задуманное соперником слово. Количество попыток у каждого из игроков должно быть одинаковым.

За победу в каждом раунде игрок получает картинку с угаданным словом из колоды карточек с картинками, в случае ничьей картинки получают оба игрока.

По окончании раунда карточка-раскладушка протирается влажной салфеткой, игроки загадывают новое слово из того же набора, или меняются наборами, или выбирают новый цвет и игра продолжается.

Победителем становится тот игрок, у кого на момент окончания игры окажется больше карточек с картинками.

По окончании игры можно провести творческий конкурс на самый лучший (смешной, поучительный, длинный и т.п.) рассказ по картинкам, полученным игроком в качестве призов.



ДУМАЙ,
ЗАПОМИНАЙ,



ОБЫГРЫВАЙ
УГАДЫВАЙ,