

«СЭЙ – СЭЛЬФО, СИ ВЭЙНО АЙКЭЙТСЕ...»

Количество игроков: минимум двое, подходит и для больших групп

Поле игры: Рунная речь, умение передать образ и суть словами

Реквизит: картинки с большим количеством деталей или поля картинок (как в иллюстрированных словарях)



Сценарий игры: перед всеми игроками на экране или в распечатке – большая картинка со множеством предметов или несколько маленьких картинок/фотографий различных явлений и объектов. Если игроки играют в парах, то один из пары задумывает один из предметов с картинки и начинает его описывать на Рунном Языке, **не называя его напрямую**. Можно описывать функции этого предмета (о зонте: «Он защищает от дождя»), можно рассказать о вариантах проявления этого предмета (о столе: «Они бывают круглые, прямоугольные и даже овальные, из дерева или стекла, из других материалов тоже»). Можно позволить себе немного более поэтический или философский подход к задаче, например, о лотосе можно вспомнить из Словаря Сути Слов, что он – «основа основ». Задача второго игрока – понять, о чём идёт речь, и назвать это Рунным словом. Как только слово верно названо, каждый игрок пары ставит себе по галочке: и тот, кто объяснил, и тот, кто понял, о чём идёт речь. После этого они меняются ролями: теперь объяснять начинает тот, кто до этого слушал объяснения партнёра. Во время игры каждые 3 минуты можно менять состав пар. Можно с самого начала играть «двумя хорами» группа делится на 2 части, обе части образуют **два круга-«хорова»**, один в другом, стоя при этом лицом друг к другу (т.е. внешний круг смотрит в центр хора, внутренний обращён к центру спиной, к партнёрам во внешнем круге – лицом). И каждый три минуты один из кругов движется – каждый участник внутреннего круга делает несколько шагов вправо, чтобы очутиться напротив своего следующего партнёра. В конце игры идёт подсчёт очков – выигрывает тот, кто лучше остальных объяснял и быстрее всех понимал, какое слово задумал партнёр.

Вариант: можно играть и не в парах, а целой группой: преподаватель или один из студентов задумывает и объясняет слово, остальные – называют версии. Это больше подходит для начала игры, когда только объясняется её суть, и для начинающих групп.

Вариант: можно играть не по картинке в книге, а по «картинке», которую и так видят все участники – с предметами и образами, которые присутствуют в классе / в том месте, где идёт игра.