MY FAMILY GAMES

Карта конкурентів у США

Сімейні карткові й настільні ігри для спільних розмов і навчання

Підготовлено для Адріана Буковинського · 13 листопада 2026 року

Для дошкільнят найближчий аналог Listen. Think. Tell — eeBoo I Heard Your Feelings. Обидва продукти дають дитині ілюстровану ситуацію, з якої дорослий може почати розмову. Для 6–12 років більше альтернатив на основі готових запитань. Let's Get Closer! додає вибір маршруту й відкриття запитання на скретч-полі — це відмінність, яку клієнт може оцінити вже за першим ходом.

Мапа за потребою сім'ї та способом гри

Що шукає сім'я	Ритуал, матеріал або консультація	Картки із запитаннями	Ілюстрація або ігровий хід
Поговорити про почуття, вчинки й звички	Sesame Workshop (Н) Good Inside (Н) Big Life Journal (Н)	Kidversation Cards (П) Little Talk Deck (П) {THE AND} Kids (П)	**Listen. Think. Tell** eeBoo I Heard Your Feelings (П) Friends & Neighbors (Н)
Почати сімейну розмову й більше дізнатися одне про одного	The Family Dinner Project (Н)	**Let's Talk?** TableTopics Family (П) Questions for Humans (П) Family Connection Cards (П)	**Let's Get Closer!** Know Me If You Can (П)
Провести час разом без екранів	—	—	UNO / UNO Junior (Н) The Adventure Challenge Family Edition (Н)

П — прямий конкурент. Н — непряма альтернатива. Жирним виділено лінійку My Family Games. Кожну пропозицію розміщено за її головною обіцянкою й основною дією. Тире позначає порожню клітинку в цій вибірці.

Межі порівняння

Порівнюємо 15 пропозицій, доступних сім'ям у США. Основні покупці — батьки й опікуни дітей віком 3–5 та 6–12 років. Для подарункового сценарію враховуємо бабусь, дідусів та інших близьких. Педагоги й організатори сімейних спільнот можуть рекомендувати гру. Їхню роль у покупці варто перевірити. Каталог США · Бриф клієнта.

Масштаб оцінено на рівні бренду або організації. «Великий гравець» має національну чи міжнародну дистрибуцію або значне публічно заявлене охоплення. «Нішевий гравець» зосереджений на спеціалізованій пропозиції. Якщо бренд публікує власну оцінку охоплення, це позначено в таблиці.

Прямі конкуренти

Дорослий і дитина відкривають ілюстрацію або запитання на фізичній картці та починають говорити. Вік наведено за виробником.

Бренд і продукт	Що обіцяє покупцеві	Масштаб бренду
eeBoo I Heard Your Feelings 3+	Ілюстрації повсякденних ситуацій і запитання допомагають дитині помічати емоції персонажів і говорити про власний досвід. Найближчий аналог Listen. Think. Tell.	**Нішевий гравець** Незалежний бренд освітніх ігор та ілюстрацій.
Big Life Journal Know Me If You Can 4–99 років · від 3 гравців	Гравці вгадують відповіді одне одного й діляться історіями. Ігрові раунди допомагають дізнатися більше про членів сім'ї.	**Великий гравець** Понад 2 млн сімей і фахівців за заявою бренду.
BestSelf Co. Little Talk Deck 5+	170 запитань допомагають дитині висловлювати думки й почуття та дають дорослому простий спосіб почати розмову.	**Великий гравець** Понад 200 тис. клієнтів за заявою бренду.
Kidversation Cards Lead with Character	Авторські запитання й завдання допомагають коротко говорити про дружбу, справедливість, відповідальність та інші риси характеру.	**Нішевий гравець** Авторські колоди експертки з розвитку дітей Робін Сілверман.
Ramsey Solutions Questions for Humans: Parents and Kids 5–12 років	52 запитання для батьків і дітей допомагають відкласти телефони й перейти до спільної розмови.	**Великий гравець** Медіаплатформа з багатомільйонною аудиторією.
TableTopics Family 6+	135 веселих і вдумливих запитань для вечері, сімейного вечора й розмов з дітьми молодшого шкільного віку.	**Великий гравець** Продажі в роздрібних точках по всій країні.
The Skin Deep {THE AND} Kids Edition 8–13 років	199 запитань допомагають розговорити дитину після школи, дати їй висловитися й краще зрозуміти її досвід.	**Великий гравець** 55 млн переглядів медіапроєкту {THE AND} за оцінкою бренду.
The Adventure Challenge Connection Cards Family Edition	50 запитань у кишеньковій колоді запускають спільну розмову й допомагають членам сім'ї краще пізнати одне одного.	**Великий гравець** Понад 1,6 млн книжок у світі за заявою бренду.

Непрямі конкуренти

Ці пропозиції закривають частину тієї ж потреби. Сім’я може обрати готову вправу, спільний ритуал, консультацію, щоденник або гру, де розмова виникає під час іншої активності.

Бренд і пропозиція	Що обіцяє покупцеві	Масштаб бренду
Sesame Workshop Talking About Feelings Безкоштовний матеріал	Розмальовка, з якої дорослий і дитина можуть почати говорити про емоції, називати їх і підбирати способи заспокоїтися.	**Великий гравець** Заявлене охоплення освітніх матеріалів — 190 країн.
The Family Dinner Project Практики сімейної вечері Безкоштовна офлайн-альтернатива	Запитання, сімейні фото та історії перетворюють звичайну вечерю на привід поговорити. Сім’я застосовує ідеї вдома.	**Нішевий гравець** Ініціатива, пов’язана з Massachusetts General Hospital.
Good Inside Батьківська підписка Платна цифрова альтернатива	Дає дорослим сценарії того, що сказати дитині в складній ситуації, а також навчальні зустрічі та підтримку спільноти.	**Великий гравець** Понад 100 тис. батьків за заявою платформи.
Big Life Journal Big Life Journal for Kids Щоденник · 7–10 років	Ілюстровані історії й вправи дають дитині спосіб обговорити помилки, зусилля й почуття. Дорослий може читати й відповідати разом із нею.	**Великий гравець** Понад 2 млн сімей і фахівців за заявою бренду.
Peaceable Kingdom Friends & Neighbors Кооперативна гра · 3+	Учасники добирають ігрові жетони, щоб допомагати персонажам. Так діти вчаться розпізнавати емоції й практикують співчуття.	**Великий гравець** У портфелі MindWare, компанії групи Oriental Trading.
The Adventure Challenge Family Edition Книжка зі скретч-завданнями	50 завдань для спільних пригод. Сім’я відкриває завдання, виконує його й може зберегти фото та спогади в книжці.	**Великий гравець** Понад 1,6 млн книжок у світі за заявою бренду.
Mattel UNO / UNO Junior Карткові ігри · 7+ та 3+	Проста гра на зіставлення карток дає сім’ї готовий спосіб провести час без екранів. Це заміна для сценарію сімейного вечора.	**Великий гравець** Глобальна компанія іграшок і сімейних розваг.

Big Life Journal і The Adventure Challenge присутні в обох списках. Колоди й розмовні ігри конкурують безпосередньо, а щоденник і книжка завдань пропонують сім’ї інший спосіб провести час або поговорити.

Що мапа означає для My Family Games

Діти від 3 до 5 років

Для Listen. Think. Tell найближчий тест — порівняти ілюстровану картку з eeBoo. Обидва формати починаються із ситуації, яку дитина може розглянути й описати. Сильна гіпотеза для My Family Games — розмова про те, що герой зробив, які мав варіанти й яку звичку дитина може спробувати в схожій ситуації. Friends & Neighbors показує інший шлях до теми вчинків — допомогу персонажу через спільну гру. eeBoo · Friends & Neighbors · Каталог США.

Діти від 6 до 12 років

Для Let's Get Closer! варто показати сам момент гри. Дитина обирає маршрут, відкриває приховане запитання, і дорослий відповідає разом із нею. Know Me If You Can також додає ігрову дію до розмови, а The Adventure Challenge продає скретч-завдання та сімейні картки в одному комплекті. Відмінність, яку варто перевірити, — чи саме відкриття питання на полі допомагає дитині почати розмову й захотіти наступний хід. Know Me If You Can · Комплект The Adventure Challenge.

Let's Talk? від 7 років стоїть поруч із TableTopics, Questions for Humans та {THE AND}. У цьому сегменті доречно тестувати конкретний момент використання, наприклад після школи або за вечерею. Покажіть одне запитання і коротку реакцію дитини, щоб було зрозуміло, яку розмову запускає колода. TableTopics · Questions for Humans · {THE AND} Kids.

Що перевірити на сімейних пробах

Заперечення покупця	Що показати	Що спостерігати
«Чи зацікавить дитину?»	Перший хід із карткою або скретч-полем.	Чи дитина сама хоче зробити наступний хід.
«Це схоже на урок»	Короткий фрагмент, де і дитина, і дорослий відповідають.	Чи дитина говорить своїми словами і чи дорослий може продовжити розмову.
«Чи підійде за віком?»	Приклад картки, рекомендований вік і склад коробки.	Чи дорослий легко обирає гру для своєї дитини або в подарунок.

Під час проб перевіряйте, чи дитина хоче грати ще раз і чи дорослий готовий купити гру за заявленою ціною. Пошук Google та Amazon і рекомендації батьківських спільнот — гіпотези про канали вибору в США. Для порівняння з Україною звірте, які сценарії використання і джерела приводили до оплат. Моделі росту My Family Games · Каталог України.