

# **ИГРЫ ИЗ НАШЕГО ДЕТСТВА, ДЛЯ КОТОРЫХ НУЖНЫ ТОЛЬКО РУЧКА И БУМАГА**

Если вы уже устали изобретать способы развлечь ребенка, у нас есть подсказка. И не одна, а целых девять.



Игра, для которой нужны только лист бумаги да карандаш — что может быть проще. В детстве мы и сами наверняка в них играли, а в нынешний век конструкторов «Лего» и гаджетов незаслуженно о них позабыли. А зря! Ведь это весело, незатратно и креативно.

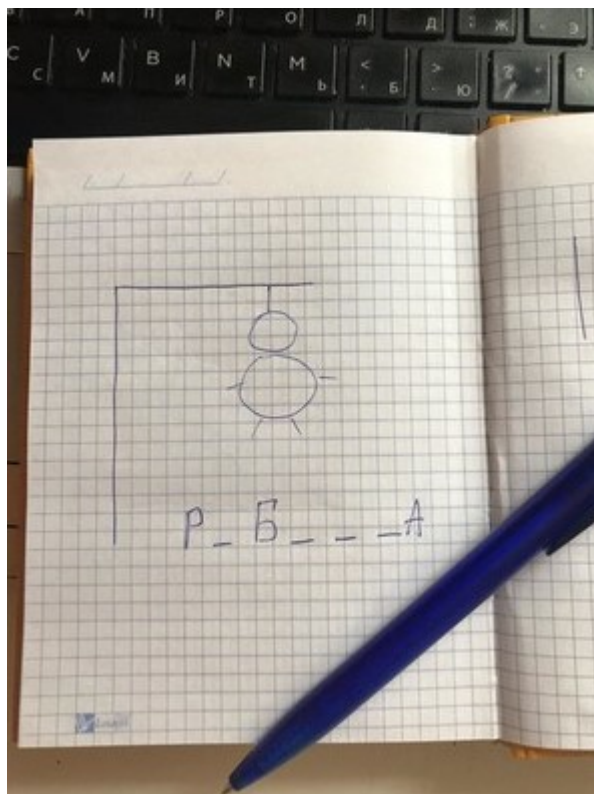
Кстати, для рисования примеров мы привлекли обычного мальчика девяти лет. Так что, чур, к четкости линий не придирайтесь.

### «Виселица»

Эта игра старше, чем «Поле Чудес». И сложнее. В телешоу есть хотя бы определение слова, которое нужно угадать. Здесь же, только количество букв. И ни намека на то, что это за понятие.

Правила просты. Один из игроков — ведущий — загадывает слово. Пишет его первую и последнюю буквы, а вместо остальных ставит черточки. Второй игрок должен угадать, что это за слово. Для этого он называет буквы. Любые, в любом порядке.

Если буква в слове есть, ведущий вписывает ее на место. Если нет, записывает ее в стороне, чтобы не повторяться и начинает рисовать виселицу, а потом и висящего человечка. Каждая неправильная буква — новый элемент. Задача — угадать слово, пока рисунок не будет завершено. Если не получилось — проиграл, если успел угадать, игроки меняются местами, и тот, кто угадывал становится ведущим.



## «Балда»

Бумажный вариант «Скрэбла» или нашего «Эрудита». На листе бумаги чертим квадратное поле. Количество клеток — по желанию. Чем их больше, тем дольше можно играть. Чем меньше, тем сложнее игра. Игроков может быть от двух до четырех.

В среднем ряду пишется любое слово. Главное условие — оно должно занять полностью строчку. Так, если у вас поле из 25 клеток (5x5 — самый популярный вариант), то слово должно быть из пяти букв.

Дальше игроки начинают по очереди вписывать в свободные клеточки буквы, так чтобы каждый раз образовывалось новое слово. Одна буква — один ход. Слова могут читаться в любом направлении, кроме диагонального. Засчитываются и слова, составленные из «ломаных» линий. Чем длиннее у игрока получилось слово, тем больше он зарабатывает очков. Подсчитывать их начинают либо, когда все клетки заполнены буквами, либо, когда никто не может придумать новых слов. Одна буква — одно очко, у кого больше, тот победил.



## «Имя-река-город»

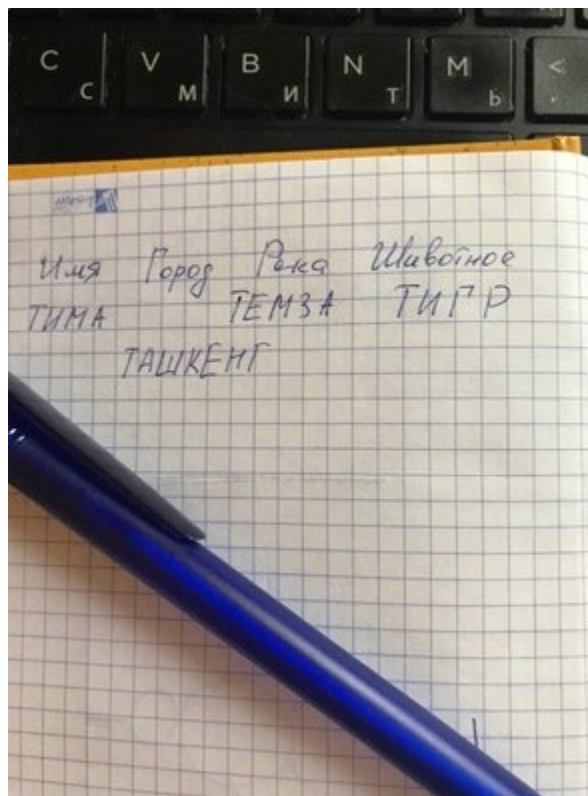
Условное название еще одной игры со словами. Количество игроков в ней — неограниченно.

Лист бумаги расчерчивается на столбцы. Каждый из них озаглавляется. Варианты — самые разные: имя мальчика, имя девочки, город, река, страна, животное, растения, виды спорта, и так далее.

Теперь надо выбрать букву. Делать это можно по-разному. Например, закрыть глаза и ткнуть карандашом в книгу — на какую попадешь. Или ведущий про себя произносит алфавит, а один из игроков кричит: «Стоп».

Теперь надо написать в каждой тематической колонке слово на выбранную букву. Для новичков время не ограничивается. Опытные игроки устанавливают себе лимит, допустим, пять минут на размышления.

Когда время вышло, подсчитываем очки. По одному за каждое уникальное, то есть, ни у кого не повторяющееся слово. Побеждает тот, у кого больше всего очков. Но обычно игра не ограничивается одним раундом.



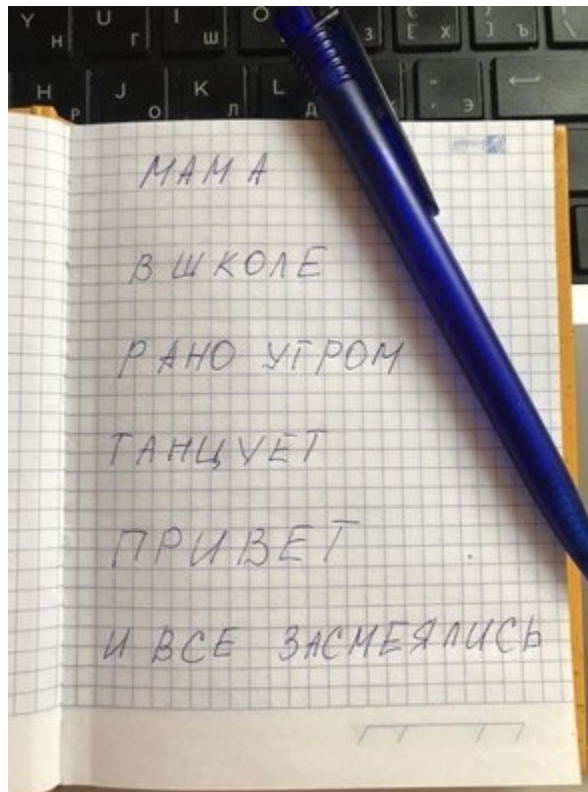
## «Чепуха»

Вообще, это любимая игра школьников на уроках. Но дома с семьей в нее тоже будет очень весело играть. Ведь она очень смешная. А дома можно смеяться громко.

Количество игроков не ограничено. Главное, выдать каждому листик бумаги и ручку. Играют так: ведущий (он же игрок) задает вслух вопрос: «Кто?» Каждый пишет на листке любое одушевленное существительное, живого человека, персонажа, и так далее. Затем заворачивает листик, так чтобы его надпись не была видна и передает его соседу с одной стороны. Сам при этом получает лист соседа с другого бока.

Следующий вопрос: «Где?». Пишем первое, что придет в голову. Снова заворачиваем и пускаем листы дальше по кругу. И отвечаем на вопросы: «Когда? Что делали? Что им сказали? Чем все закончилось?».

Потом надо развернуть все листы и прочитать, что получилось. Победивших в этой игре нет, как и проигравших. Просто будет очень смешно.



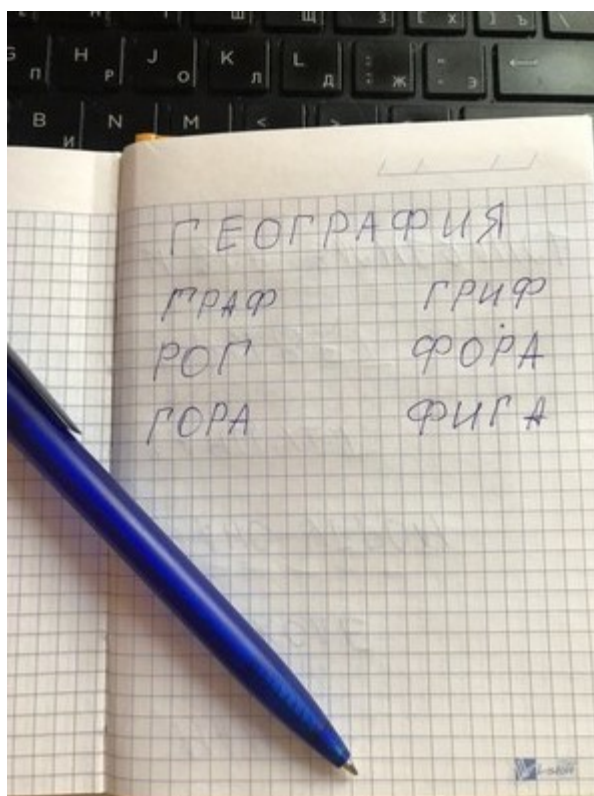
## «Наборщик»

Звездный час этой игры когда-то наступил в детской программе с одноименным названием. Телезрители, причем не только юные, но и взрослые, затаив дыхание, следили, кто из игроков сможет составить больше коротких слов из одного — очень-очень длинного. И сами попутно тренировались в этом умении.

Собственно, вот они и все правила. Есть длинное заковыристое слово. Игроки засекают время, за которое надо составить из него как можно больше других слов. Победит, сами понимаете, кто.

Для опытных игроков можно усложнить подсчет баллов. Например, одно очко за повторяющиеся слова, два — за уникальные.

Кстати, у этой игры есть еще одна версия. Написать на бумаге несколько букв и придумать, как можно больше слов, где они все встречаются. Или же, если писать только согласные, то потом начать нанизывать на них гласные. Так можно играть даже с одной буквой. Эта версия игры получила название «Каркас».



## «Морской бой»

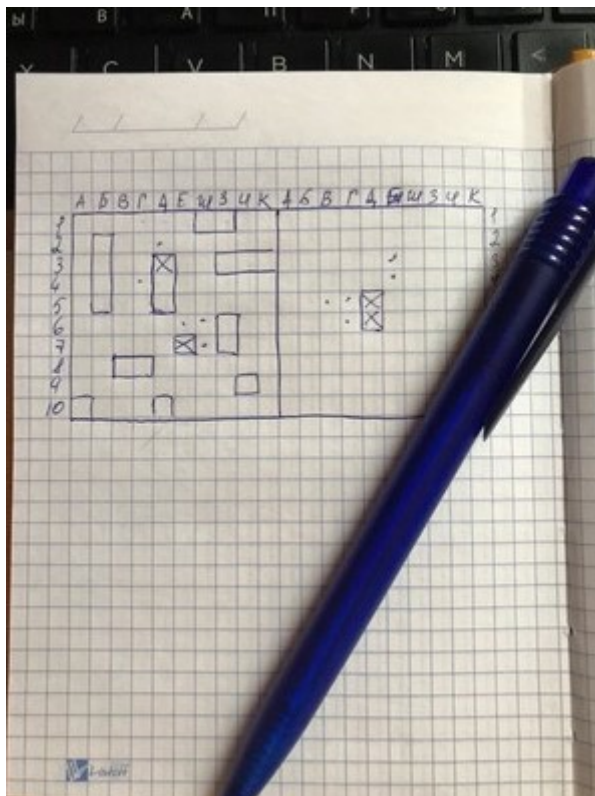
Вряд ли есть кто-то, кто не умеет стрелять из воображаемых пушек по бумажным кораблям соперника. Но правила мы все же вкратце напомним.

Два игрока, у каждого лист бумаги с расчерченным полем — 10x10 клеток. Строки обозначаем цифрами от 1 до 10, столбцы буквами от «А» до «К».

Дальше «расставляем» корабли. У каждого игрока их десять. Один четырехпалубный (прямоугольник из четырех клеток), два трехпалубных, три двухпалубных и четыре однопалубных. Корабли могут располагаться, как вертикально, так и горизонтально. Главное правило расстановки — между кораблями должна быть хотя бы одна пустая клетка, вплотную их ставить нельзя.

Рядом рисуем еще один такой же квадрат. На нем будем отмечать игроков соперника. Один «выстрел» — одна клетка. Надо назвать ее координаты. Если вы попали в корабль соперника, у которого больше одной палубы, он говорит «ранил», тогда можно стрелять дальше (на листе, где обозначается флот противника, на этой клетке ставите «х»). Если попали в однопалубный или расстреляли все клетки большого корабля — это «убил».

Ход переходит к другому игроку, когда первый — промажет (на листе эта клетка обозначается точкой). Выигрывает тот, кто первый потопит всю флотилию соперника.



## «Танчики»

Одна из любимых игр советских школьников. Для нее нужен был всего лишь один альбомный лист бумаги на двоих и две ручки или фломастера, главное, чтобы писали пожирнее.

Лист бумаги сгибали пополам и превращали сразу в два «поля боя». С одной стороны сгиба танки расставлял один игрок, с другой — второй. Семь-восемь танков на листе, больше было уже неинтересно.

Расставили танки — теперь можно стрелять. Первый игрок ставит точку на своем поле. Желательно очень жирную, чтобы ее хорошо было видно на просвет. Дальше лист складывается пополам и точку «отпечатывают» на половине противника.

Если она задела танк, он ранен. Если попала точно в серединку — убит. Вот почему, лист должен быть без клеток, чтобы у игроков не было возможности высчитывать, куда стрелять. Все — на глаз.

Простите, но это мы нарисовать не смогли — фломастеры кончились.

## «Половинки»

Чем-то похожа на «Чепуху», но здесь надо рисовать. Каждый игрок рисует часть какой-то задуманной картинки. Потом складывает лист так, чтобы ее практически не было видно. Игроки меняются листами и дорисовывают остаток картинки по тем линиям, которые им видны.

Финал игры: разворачиваем листы и смеемся над получившимися рисунками.





## «Цепочка»

Игра, в которой нужно по определенным правилам «превратить» одно слово в другое. Например, заменять каждый ход всего лишь по одной букве. Или начинать каждое следующее слово с последнего слога предыдущего. Так «школа» может стать «институтом», а «день» — «ночью»

