

Три камешка

Игра в три камешка – это старая французская игра, применяемая как для развлечений, так и для решения споров.

В игру могут играть от 2 до 4 человек, соответственно варианты ответов будут следующие: от 0 до 6, от 0 до 9, от 0 до 12. Для игры нужны камешки или мелкие предметы которые можно зажать в кулаке. На каждого игрока приходится по три камня. Правила игры в три камешка для двух игроков.

Игроки берут по три камешка и прячут их за спиной. Первым начинает ход игрок, выбранный жребием. По сигналу они вытягивают вперёд кулак, зажав в нём 1, 2, 3 камешка или ничего. Затем каждый по очереди говорит, сколько, по его мнению, камешков в кулаках у него и его противника, причём сумма камешков не должна совпадать, например, если первый игрок говорит шесть, то второй игрок может назвать любую сумму (5,4,3,2,1,пусто), кроме шести. Далее игроки разжимают кулаки и смотрят, кто прав. Если никто не угадал, игра продолжается, а если кто-то выиграл то, он выбрасывает один камешек.

Победителем становится тот, кто три раза назвал правильную цифру и избавился от всех камешков.

Интерес этой игры состоит в том, что для неё нужны здравый смысл, расчёт возможных ходов, интуиция, наблюдательность и победить в ней может каждый и не обязательно самый умный.

Игра Хофстадтера

Эта игра была взята из книги «ГЕДЕЛЬ, ЭШЕР, БАХ: эта бесконечная гирлянда». Её автор, математик, Дуглас Р. Хофстадтер описывает игру, в которую играют двое. Для неё не требуются никакие предметы.

Оба игрока одновременно показывают на пальцах числа от 1 до 5. Тот, кто показал большее число, получает столько очков, сколько составляет разница между его числом и числом соперника.

Например, если первый игрок показал 5, а другой 3, то первый получает 2 очка. Счёт 2:0.

Сразу становится ясно, что нужно всё время показывать 5, чтобы выиграть, но... ест ещё оно правило.

Если разница между числами, которые показывают игроки, составляет 1, то показавший меньшее число получает столько очков, сколько составят в сумме оба числа, показанные противниками друг другу.

Например, если один показывает 5, а другой 4, последний получает 9 очков.

Если оба игрока показывают одинаковое число, нужно переиграть. И так далее... Выигрывает тот, кто первым наберёт 21 очко.

Можно играть на фанты, деньги и прочее, что пожелаете. Эта простая игра с легко запоминающимися правилами, не требующая никакого инвентаря, на самом деле достаточно тонка и психологична, так как постоянно заставляет вас думать о том, о чём думаете вы.

Едва вы находите правильную стратегию, как тут же приходится её менять, чтобы вновь запутать противника.

Вот еще подобная игра, которая, может быть интересной.

Правила игры в «Сто».

В сто играют двое. Игроки называют числа от одного до ста, которые увеличиваются не более чем на десять.

Первый игрок называет число от одного до ста.

Второй игрок называет число, которое больше, чем предыдущее, но не более чем на десять.

Выигрывает тот, кто назвал первым «сто».

Города

В «Города» играют двое и более человек, в которой каждый участник в свою очередь называет реально существующий город любой страны, название которого начинается на ту букву, которой оканчивается название предыдущего участника.

Исключением в правилах игры являются названия, оканчивающиеся на «Ь» (мягкий знак) и «Ъ» (твёрдый знак): в таких случаях участник называет город на предпоследнюю букву. Существует ряд городов, названия которых начинаются на букву «Ы» (Ыштык, Ыгдыр, Ыспарта, Ышыклы и др.), так что пропускать эту букву считается против правил. При этом ранее названные города нельзя употреблять снова. Первый участник выбирает любой город. Во время игры запрещается пользоваться справочным материалом.

Игра оканчивается, когда очередной участник не может назвать нового города, однако из-за продолжительности и монотонности игрового процесса игра зачастую оканчивается ничьей.

Пример игры:

1й участник: Ростов

2й участник: Вологда

3й участник: Актюбинск

1й участник: Краков

2й участник: Витебск

3й участник: Краснодар

1й участник: Рим и т.д.

Мафия

Мафия — салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством.

Завязка сюжета: Жители города, обессиленные от разгула мафии, выносят решение пересажать в тюрьму всех мафиози до единого. В ответ мафия объявляет войну до полного уничтожения всех порядочных горожан.

Краткие классические правила игры.

Ведущий раздаёт участникам игры карты рубашкой вверх.

Те, кому достались красные, составляют команду незнакомых друг с другом «честных жителей города» (также распространены название «мирные жители» и сокращения «чж», «мж» или «гр»). Один из «честных жителей», получивший красного туза, особый игрок — «комиссар».

Игроки с чёрными картами — команда «мафии».

Игровой процесс разделён на две фазы — «день» и «ночь».

Когда ведущий объявляет в городе фазу ночи, игроки закрывают глаза — «спят». В первую ночь ведущий позволяет игрокам с чёрными картами — «мафии» — открыть глаза и запомнить своих соратников — «познакомиться». После чего мафия «засыпает», а ведущий требует проснуться комиссара. Таким образом ведущему становится известен расклад (он узнает кто есть кто).

По объявлению фазы дня просыпаются все жители. Днём игроки обсуждают, кто из них может быть «нечестен» — причастен к мафии. В конце обсуждения ведущим объявляется открытое голосование за посадку в тюрьму (в различных версиях игры этот процесс называют судом Линча, повешением, убийством).

Самый подозрительный житель, набравший большее число голосов — отправляется за решётку (выходит из игры), а ведущий вскрывает его карту и объявляет игровой статус. Затем наступает фаза «ночи». Ночью просыпается мафия, беззвучно (жестами) «совещается» и убивает одного из оставшихся в живых горожанина, показывая ведущему кого именно. Мафия засыпает. Просыпается комиссар и указывает на одного из жителей, которого желает «проверить» на причастность к мафии. Ведущий всё также беззвучно, «на пальцах», показывает комиссару статус проверяемого. Днём ведущий объявляет, кто был убит ночью. Этот игрок выходит из игры, его карта («статус») показывается всем жителям. Информация о произошедших событиях используется оставшимися в живых игроками для обсуждения и очередного «осуждения»... Игра продолжается до полной победы одной из команд, когда соперники полностью или посажены или убиты...

Данетка

Данетки (ситуации) — разновидность игры в загадки. О сути игры говорит само название: при угадывании можно задавать вопросы, но ответом на них могут быть только слова «да» и «нет» (а также «не имеет значения», «не корректно» (нк)). В наиболее распространённом варианте

водящий описывает странную «ситуацию», а угадывающие должны, задавая уточняющие вопросы, выяснить подоплёку ситуации. Именно этот вариант называется «игрой в ситуации».

Но есть и менее специализированный вариант игры, когда один игрок загадывает класс объектов (например, морское животное), а другой должен угадать, о чём конкретно идёт речь.

Такая игра хорошо поддаётся алгоритмизации, а потому часто используется в учебниках информатики.

К данеткам близки поисковые игры с сюжетом «тепло-холодно». Своего рода противоположностью является другая словесная игра-дразнилка — «Да и нет не говорите, чёрный с белым не берите».

В настоящее время разгадывание данеток производится также в сети Интернет. Существуют встречи, специально направленные на этот вид деятельности — так называемые «данетовки».

Пантомима

В игру Пантомима играют 10 и более игроков.

Участники делятся на 2 равные команды. Одна группа загадывает какое-либо абстрактное понятие (например, небо, путешествие, стакан) и сообщается одному игроку другой команды.

После чего он изображает это понятие, а члены его команды отгадывают, задавая наводящие вопросы. Изображающему можно отвечать только односложно, «да» или «нет».

Для большей серьезности можно придумать название командам и кричалки.

Игру можно усложнить, введя временной фактор и сделать табло, на котором отображать время, потраченное на угадывание понятия.

Более простой вариант игры «Пантомима» когда один игрок изображает пантомиму, а остальная группа игроков угадывает и тот, кто угадал, идет изображать вместо него.

Своя игра

Правила командной игры похожи на правила телевизионной версии. Играют одновременно все команды.

Игра состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда объявляются темы и стоимость вопросов (количество баллов, которые можно получить при правильном ответе на вопрос). Одна из команд выбирает тему и стоимость вопроса, после чего ведущий зачитывает соответствующий вопрос. Время на обсуждение составляет 15 секунд. По истечении 15-ти секунд по сигналу команды записывают свой вариант в бланк ответа и отдают ведущему, при этом, если команда не уверена, то ответ можно вообще не сдавать. В одном раунде 5 тем и 5 различных стоимостей вопросов (т.е. всего 25 вопросов).

По правилам игры в каждом раунде каждая команда один раз выбирает вопрос. Таким образом, если в игре участвует, например, 15 команд, то разыграно будет ровно 15 вопросов из 25 возможных. Порядок, в котором команды выбирают вопросы, определяется ведущим перед началом раунда.

В случае правильного ответа команда получает количество очков, равное стоимости вопроса. В случае неправильного ответа команда теряет количество очков, равное стоимости вопроса. Если команда вообще не дает ответа, то ничего не происходит.

Пентагон

По правилам игры ведущий объявляет тему вопроса и начинает зачитывать подсказки. На один вопрос ведущий зачитывает 5 подсказок. Время на обдумывание ответа с каждой подсказки 15 секунд.

Каждая команда имеет право дать ответ с каждой подсказки. Команда, давшая верный ответ с первой подсказки получает +5 баллов, со второй — +4 балла, с третьей — +3 балла, с четвертой — +2 балла, с пятой — +1 балл.

За любой неверный ответ с любой подсказки команда получает -1 балл.

За дублирующиеся верные ответы дополнительных баллов команда не получает.

Через 15 секунд после объявления пятой подсказки объявляется верный ответ.

За один вопрос команда может заработать максимум 5 баллов (в случае, если ответит правильно с первой подсказки и не даст ни одного неверного ответа) и минимум -5 баллов (в случае, если на все 5 подсказок принесет по одному неверному ответу).

Игра продолжается до розыгрыша 15 вопросов.

Что? Где? Когда?

Играют одновременно несколько команд участников. Ведущий читает вопрос. По сигналу начинается минута обсуждения, в течение которой команды должны придумать ответ. За 10 секунд до истечения минуты обсуждения раздается звуковой сигнал. Команда записывает свой вариант в заранее заготовленный бланк ответа, и по окончании минуты капитан команды сдает свой ответ ведущему. Через 10 секунд после истечения времени, отведенного на очередной вопрос, ответы не принимаются.

После розыгрыша каждого вопроса ведущий зачитывает варианты ответов и объявляет верный ответ.

Команды, ответившие верно на вопрос получают 6 баллов; ответившие не верно или не ответившие вовсе — 0 баллов.

Игра идет до розыгрыша 25 вопросов.

За игру команда может получить максимум 150 баллов и минимум 0 баллов.

Кис-Брысь-Мяу

Для игры в кис-брысь-мяу нужно примерно одинаковое соотношение игроков разного пола. Игроки садятся на скамейку. Двое участников, ведущий и один из игроков, становятся перед скамейкой спиной друг к другу (ведущий лицом к игрокам, игрок – спиной).

Ведущий показывает глазами (или незаметно пальцем) на кого-нибудь из игроков и спрашивает «кис?».

Если игрок говорит «брысь», то тот продолжает выбирать.

Если игрок говорит «мяу», то у этого игрока спрашивают «какой цвет?».

Игрок называл цвет и выполнял задание, которое соответствовало выбранному цвету.

Значения цветов были такими:

Белый – означал «пять минут наедине». Т.е. мальчик и девочка уходили и уединялись на 10 минут так, чтобы никто из компании их не видел.

Зеленый – три вопроса на «да». Вопросы задавались любые, а вот ответить игрок мог только «да». Причем вопросы задавались каверзные, типа «Ты его любишь»? Отвечающий краснел и запинаясь, а ничего другого сказать не имел права. Вся компания веселилась от подобных диалогов ☺

Красный – означал поцелуй в губки. Использовался цвет очень редко.

Розовый – поцелуй в щечку. С ним проще, его использовали часто.

Желтый – три вопроса наедине (спрашивать можно было все что угодно и не ответить игрок не имел права). Конечно, все задавали вопросы «с подковырками» и частенько ну очень личные, но ответы как правило держались втайне.

Оранжевый – пройтись под ручку определённый маршрут.

Синий – поцелуй ручки.

Фиолетовый – три мелкие пакости (скажем, дернуть за косичку, наступить на ногу, отобрать заколку). Тоже пред всей честной компанией.

Испорченный телефон.

Старая проверенная временем детская игра испорченный телефон.

Играть в неё можно одной или двумя командами.

Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передает другому игроку и так по цепочке.

Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом.

Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат!

Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

Молчанка

Молчанка — неподвижная детская игра, для развития терпения и усидчивости, в которой проигрывает заговоривший первым. Число участников не ограничено. Весь интерес этой игры выражен словом и в слове, действие практически отсутствует. Испытанию молчанием предшествует призывающий к нему текст, содержащий «яркие, образные картины», как правило юмористического содержания. Пример текста:

Кошка сдохла, Хвост облез, Кто промолвит, Тот и съест. Сорок амбаров Сухих тараканов, Сорок кадушек Солёных лягушек, Сорок ковшей Зелёных соплей. Молчанка началась. Чок, чок — Двери на крючок.

Тексты зачастую содержат грубые моменты, которые у взрослых вызывают отвращение и омерзение, а у детей — веселье. Пример:.

Шёл солдат из боя, Нёс бутылку гноя. Кто пикнет, Тот и выпьет.

В игре выделяется три этапа: произнесение текста, молчание с попытками ведущего или игроков с помощью жестов и мимики рассмешить участников (лучше всего срабатывает показывание языка) и, наконец, всеобщий смех. Если молчание затягивается, то игра теряет смысл. Тому, кто нарушит молчание, часто оговаривается наказание, например, прокукарекать, залаять, пробежать, рассказать анекдот, изваляться в снегу, получить щелчок в лоб.

Наводка

Игра для четырех человек, разбитых на пары (в принципе, пар может быть и три, и четыре). Механика предельно проста: первый игрок из первой пары шепчет на ухо первому игроку из второй пары слово (нарицательное суще-ствительное в единственном числе), далее они по очереди должны называть свои ассоциации с этим словом (в той же форме — нарицательные существи-тельные; однокоренные слова использовать нельзя).

После каждой ассоциации партнер по команде того игрока, который ее озвучил, называет свое слово, пытаясь угадать, не оно ли было загадано изначально, — и так далее, пока задача не будет кем-то решена; при этом все уже прозвучавшие в игре ассоциации можно использовать в дальнейшем, добавляя при каждом ходе одну новую. К примеру, пусть в одной команде будут игроки А и В, в другой — С и D. Игрок А шепчет игроку С на ухо слово «старик». Игрок С вслух говорит своему партнеру D: «возраст».

Если D сразу отвечает «старик», то пара C и D заработала очко, но если он говорит, к примеру, «юность», то ход переходит к игроку A, который, пользуясь словом «возраст», предложенным C (но отбросив не относящуюся к делу «юность» от D), говорит своему партнеру B: «возраст, мужчина». Теперь B, вероятно, угадает старика — и очко уже заработает его команда с A. Но если он говорит «подросток» (решив, что речь о возрасте, когда мальчики превращаются в мужчин), то C, к которому внезапно вернулся ход, скажет «возраст, мужчина, восьмидесятилетие», и уж тут, вероятно, «старик» будет угадан.

В одном из вариантов игры разрешается также «кричать»: это значит, что, внезапно догадавшись, что же имелось в виду, игрок может выкрикнуть вариант не в свой ход. Если он угадал, его команда получит очко, а вот если он поторопился с выводами, команда очка лишится. Игруют обычно до пяти очков.

Контакт

Простая игра, в которую можно играть компанией от трех человек. Один загадывает слово (существительное, нарицательное, единственного числа) и называет вслух его первую букву, задача остальных — отгадать слово, вспоминая другие слова на эту букву, задавая о них вопросы и проверяя, не то ли загадал ведущий. Задача ведущего — как можно дольше не открывать игрокам следующие буквы в слове. К примеру, загадано слово на букву «д».

Кто-то из игроков задает вопрос: «Это случайно не место, где мы живем?» Здесь и начинается самое интересное: ведущий должен как можно быстрее сообразить, что имеет в виду игрок, и сказать «Нет, это не „дом“» (ну, или, если это и был «дом», честно в этом признаться).

Но параллельно о том же самом думают и другие игроки, и если они раньше ведущего понимают, что имеется в виду «дом», то говорят: «контакт» или «есть контакт», и начинают хором считать до десяти (пока идет счет, у ведущего все еще есть шанс спастись и угадать, о чем идет речь!), а затем называют слово. Если хотя бы двое совпали, то есть на счет десять хором сказали «дом», ведущий должен раскрыть следующую букву, и новый вариант отгадывающих будет уже начинаться на известные теперь буквы «д» + следующая.

Если же обыграть на этом вопросе ведущего не удалось, то отгадывающие предлагают новый вариант. Разумеется, есть смысл усложнять дефиниции, а не спрашивать обо всем впрямую, — поэтому вопрос про «дом» лучше звучал бы как «Это не там, где восходит солнце?» (с ссылкой к знаменитой песне «Дом восходящего солнца» группы The Animals). Обычно тот, кто в конечном счете добирается до искомого слова (называет его или задает вопрос, приводящий к победе), становится следующим ведущим.

Узнай песню

Игра для компании от четырех-пяти человек. Ведущий удаляется, а оставшиеся игроки выбирают известную песню и распределяют между собой ее слова — каждому по слову. Например, загадана

песня «Пусть всегда будет солнце»: одному игроку достается слово «пусть», второму — «всегда», третьему — «будет», четвертому — «солнце».

Ведущий возвращается и начинает задавать вопросы — самые разные и неожиданные: «Твой любимый город?», «Куда впадает Волга?», «Что делать и кто виноват?». Задача отвечающих — употребить в ответе свое слово и постараться сделать это так, чтобы оно не слишком выделялось; отвечать нужно быстро и не очень пространно, но не обязательно правдиво.

Ответами на вопросы в данном случае могут быть, например, «Один город мне выбрать сложно, но пусть сегодня это будет Рио-де-Жанейро» или «Волга — в Каспийское, но так происходит не всегда, каждый третий год она впадает в Черное». Ведущий должен уловить, какое слово в ответе лишнее, и угадать песню. Часто играют со строчками из стихов, а не из песен.

Характеры

Игра для компании (идеальное количество игроков — от четырех до десяти), требующая от участников не только хорошего воображения, но и, желательно, мало-мальского актерского мастерства. Как обычно, один из игроков ненадолго покидает помещение, а пока его нет, остальные придумывают слово, количество букв в котором совпадает с количеством оставшихся в комнате участников.

Далее буквы распределяются между игроками, и на каждую из них придумывается характер (поэтому слова, в которых есть «ъ», «ы» или «ь», не подходят). Пока слово не угадано, игроки ведут себя в соответствии с выбранным характером — задача ведущего понять, какие именно характеры изображают его партнеры, и восстановить загаданное слово.

Представим, к примеру, что компания состоит из семи человек. Один уходит, остальные придумывают шестибуквенное слово «старик» и распределяют между собой роли: первый, скажем, будет скрытным, второй — терпеливым, третий — авторитарным, четвертый — радушным, пятый — игривым и шестой — коварным.

Вернувшегося игрока встречает какофония голосов — компания «проживает» свои роли до тех пор, пока их не разгадают, а ведущий задает игрокам вопросы, помогающие раскрыть их образ. Единственное условие — как только ведущий произнесет верный характер — например, угадает коварного — тот должен признаться, что его инкогнито раскрыто, и объявить номер своей буквы (в слове «старик» — шестой).

Ассоциации

Игра для большой компании. Ведущий ненадолго выходит из помещения, за это время остальные решают, кого из присутствующих они загадают (это может быть и сам ведущий).

Вернувшись, игрок задает остальным вопросы — с каким цветком у вас ассоциируется этот человек, с каким транспортным средством, с какой частью тела, с каким предметом кухонной утвари и т. П., — чтобы понять, кто загадан.

Вопросы могут быть самые раз-ные — это не ограничено ничем, кроме воображения играющих. Поскольку ассоциации — дело индивидуальное и точное совпадение тут может и не случиться, принято давать угадывающему две или три попытки.

Если компания небольшая, можно расширить круг загадываемых общими знакомыми, не присутствующими в этот момент в комнате, хотя классический вариант «ассоциаций» — это все же герметичная игра.

Игра в «П»

Игра для компании от четырех человек, любопытная вариация на тему «шля-пы» (см. ниже), но не требующая никаких специальных аксессуаров. Один игрок загадывает другому слово, которое тот должен объяснить остальным, — но пользоваться он может при этом только словами на букву «п» (любыми, кроме однокоренных).

То есть слово «дом» придется объяснять, например, так: «построил — проживаю». Если сразу угадать не удалось, можно подбрасывать дополнительные ассоциации: «постройка, помещение, пространство, простей-шее понятие...» И под конец добавить, например, «Периньон» — по ассоциации с шампанским Dom Perignon.

Если отгадывающие близки к победе, то ведуще-му пригодятся комментарии типа «примерно», «приблизительно», «почти пра-вильно» — или, в противоположной ситуации: «плохо, подождите!». Обычно после того, как слово угадано, объяснявший придумывает новое слово и шеп-чет его на ухо угадавшему — тот становится следующим ведущим.

Веселые словесные игры для детей в дорогу

Словесные игры — это волшебная палочка-выручалочка, помогающая скоротать монотонную дорогу и развлечь компанию детей и взрослых. Мы собрали коллекцию весёлых и интересных словесных игр для дошкольников, школьников и взрослых.

Весёлые словесные игры для детей 3–5 лет

Бочка смеха

Каждый загадывает слово (можно нашептать соседу на ушко). Ведущий задаёт любой вопрос. Например: «Что ты ел сегодня на завтрак?». А в ответ нужно назвать загаданное слово. Часто получается очень смешно.

Да-Нет с эмоциями

Ведущий говорит «Да», остальные отвечают «Нет». Задача — полностью повторить эмоцию, настроение и громкость ведущего. И вкрадчиво говорит, и шепотом, и кричит, и скрипит. Про эту игру рассказала Наташа, дочка ТиВи, на встрече про Авантюрную педагогику Т. В. Бабушкиной. Хороша она тем, что даёт ребёнку почувствовать весь размах и спектр эмоций, интонаций, переживаний, которые могут прятаться в коротком «Да» или «Нет».

Моя новая машина

Каждый по очереди называет число от 5 до 25 и дальше все хором считают встречные машины. Если загадал, например, 15, то пятнадцатый по счету автомобиль и будет твоей машиной. Очень весело, когда выпадает какая-то особо модная машина или старый драндулет. Мне попался BMW! Правда, старый...

Кокетки

Можно предложить ребёнку, обгоняя другие машины: помахать им рукой из окна, помахать им ногой, соорудить смешную рожицу, отдать честь, улыбнуться и т. д. Если пассажиры той машины среагировали, то ребёнку засчитывается плюс одно очко. Набрал 10 очков, получи приз. Помню это как любимую игру своего детства. Мы втроём вечно смотрели в заднее стекло папиного «Москвича», семафорили, и улыбались всем встречным и обгоняемым машинам. Догнать и настучать никто не пробовал ни разу не улыбнуться и т. д. Если пассажиры той машины среагировали, то ребёнку засчитывается плюс одно очко. Набрал 10 очков, получи приз. Помню это как любимую игру своего детства. Мы втроём вечно смотрели в заднее стекло папиного «Москвича», семафорили, и улыбались всем встречным и обгоняемым машинам. Догнать и настучать никто не пробовал ни разу.

Чья капля быстрее

Игра хороша для дождливой погоды. Каждый выбирает себе по капле в верхней части стекла. И дальше следит за ней, пока она стекает вниз. Чья капля первая, тот и победил!

Машинорадуга

Едем в машине и внимательно смотрим по сторонам. Если играем в машинорадугу — ищем последовательно машины красного, оранжевого, желтого, зелёного, голубого, синего и фиолетового цвета. Если машин немного, то можно просто играть в радугу предметов за окном. Или в радугу домов. Или в радугу рекламных щитов. И т.д.

Словесные игры для дошкольников (для детей 6–7 лет)

Что я загадал снаружи

Загадываешь что-то, что встречается по пути и начинаешь это громко вслух считать. Задача остальных — угадать. Особенно интересно в районе больших городов, где много всего. Можно загадывать, например, рекламные щиты, машины красного цвета, двухэтажные дома, дорожные знаки, фуры, машины с верхним багажником и т. д. Кто угадает — загадывает следующим.

Что я загадал в машине

Загадываешь что-то внутри салона. На все вопросы отвечаешь «Да» или «Нет». Можно задавать описательные вопросы: «это чёрное?», «это пластмассовое?», «это в передней части автомобиля?» и т. д. Угадавший загадывает.

Я возьму с собой в чемодан

Время потренировать память. Я отправляюсь в путешествие и возьму с собой в чемодан ласты. А я возьму с собой в чемодан ласты и бинокль. А возьму с собой в чемодан ласты, бинокль и куклу. И так далее. Каждый следующий перечисляет всё, что уже положили в чемодан и добавляет своё. До первой ошибки.

Кто едет впереди?

Игра особенно хороша, если долго едешь за какой-то машиной, и обогнать не получается. Задача — придумать и в деталях описать — кто сидит за рулём. Пол, возраст, причёску, наряд, характер. Обгоняя, весело помахать рукой.

Глазастик

Игра хороша для города. Кто из пассажиров первым заметит в дороге загаданное: велосипедиста, автобусную остановку, сломанную машину на обочине, такси, собаку в автомобиле, водителя в шляпе, пассажира в очках, трамвай и т. П.

<http://www.pravilaigr.ru/index.php>