



МОСКОВСКАЯ ПРОГРАММА ЛЕТНЕГО ЧТЕНИЯ - 2022

1 ИЮНЯ – 31 АВГУСТА



ИГРЫ В ЛИТЕРАТУРЕ

2-5+ и старше

АНАСТАСИЯ ОРЛОВА «ПАЛЬЧИКИ-МАЛЬЧИКИ»

ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ

Кто играет: малыши от 6 месяцев до 1 года, но такие игры полезны и детям старше трех лет

Что нужно для игры: ваши пальчики

Игра №1. Поочередно берем за пальчики, начиная с мизинца, покачиваем каждый и прижимаем к ладошке:

*Этот пальчик хочет спать,
Этот хочет танцевать,
Этот хочет кашку кушать,
Этот хочет сказку слушать,
Этот хочет погулять*

Игра №2. Кулачок

*Кулачок-улитка,
Отвори калитку!
Дай с ладошкой подружись!
Дай за пальчик поддержишь.*

ИГРА: Пальчиковые игры – это не только отличный способ развлечь малыша, пообщаться с ним и укрепить вашу связь, но и замечательный способ развития мозга и мелкой моторики. Знаменитая «сорока-ворона», которая «кашу варила, деток кормила» – это раннее развитие, которое было придумано задолго до того, как о нём широко заговорили педагоги и психологи.

ГАЙДА ЛАГЗДЫНЬ «КРОХОТУЛИ»

Кто играет: малыши от 6 месяцев до 1 года, дети старше трех лет.

Что нужно для игры: тело участника

Умываемся

Носик, носик!

Где ты, носик?

Ротик, ротик!

Где ты, ротик?

Щёчка, щёчка!

Где ты, щёчка?

Будет чистенькая

Дочка.

Положили на подушки

Положили на подушки:

Куклы - щёчки,

Зайки - ушки,

Козлик - рожки,

Свинка - ножки.

ИГРА: Игры для изучения частей тела. Произносятся строки стихотворений, прикасайтесь к соответствующим частям тела малыша или показывайте на своем теле.

6+ и старше

НАРИНЭ АБГАРЯН «МАНЮНЯ»

Литрес: <https://www.litres.ru/narine-abgaryan/manunya/>

ИГРА в прятки

Кто играет: дети и их родители

Что нужно для игры: хорошее настроение, зоркий глаз

«Потом мы какое-то время развлекались тем, что выглядывали в окно. С улицы доносились радостные голоса играющей в прятки детворы.

– Акали-бакали-чаварда-какали, – выкрикивала грузинскую считалочку моя сестра Каринка. Потом водящий стал громко считать, и мимо окна пулей

пролетел маленький Артемка, – он уже подружился со всеми детьми, и с удовольствием носился с ними по всему дачному поселку».

Правила игры:

1. Сначала игроки собираются вместе, затем водящий, встав лицом к стене, громко считает до 20 (или другого числа). Другие в это время прячутся. Обычно заканчивают счет словами: «Раз, два, три, четыре, пять – я иду искать! Кто не спрятался – я не виноват!»

Увидев спрятавшегося, водящий должен первым добежать до места, откуда он начал поиски, коснуться рукой стены и сказать «туки-туки» или «чека» («зачекать» его). Каждый спрятавшийся старается первым сделать то же самое. Следующим водящим является тот из спрятавшихся, кого нашли первым, а если не за тукали никого – тот же, что и в прошлый раз. «Прятаться» за спиной или рядом с водящим нельзя.

2. На западе также распространён вариант игры, который называется «сардинки». В этом варианте прячется один, а ищут его все остальные. Найдя прячущихся, игрок присоединяется к ним. Игра кончается, когда последний игрок присоединяется ко всем остальным. Он объявляется проигравшим и обычно прячется следующим. В сардинки часто играют в темноте.

ВИКТОР ДРАГУНСКИЙ «УДИВИТЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ»

Литрес: <https://www.litres.ru/viktor-dragunskiy/deniskiny-rassказы/>

ИГРА: «КОСМИЧЕСКАЯ РАКЕТА»

Кто играет: дети школьного возраста

Что нужно для игры: фантазия, смекалка, активность

«Несколько дней тому назад мы начали строить площадку для запуска космического корабля и вот до сих пор не кончили, а я сначала думал, что раз-два-три – и у нас сразу все будет готово. Но дело как-то не клеилось, а все потому, что мы не знали, какая она должна быть, эта площадка.

У нас не было плана.

Тогда я пошел домой. Взял листок бумажки и нарисовал на нем, что куда: где вход, где выход, где одеваться, где космонавта провожают и где кнопку нажимать. Это все получилось у меня очень здорово, особенно кнопка. А когда я нарисовал площадку, я заодно пририсовал к ней и ракету. И первую ступеньку, и вторую, и кабину космонавта, где он будет вести научные наблюдения, и отдельный закуток, где он будет обедать, и я даже придумал, где ему умываться, и изобрел для этого самовыдвигающиеся ведра, чтобы он в них собирал дождевую воду.

И когда я показал этот план Аленке, Мишке и Костику, им всем очень понравилось».

Правила игры:

- Развиваем фантазию, строим космическую ракету из любых подручных материалов.
- Развиваем ловкость, сноровку, коммуникативные навыки детей.

Для игры понадобятся: детская спортивная площадка.

1. Выберите объекты на детской площадке, которые станут «ракетами». Это может быть гимнастическое бревно, качели, скамейка и так далее. «Ракет» должно быть на 2-3 меньше, чем участников игры.

2. Выстройте игроков в круг в центре площадки. Игроки берутся за руки и произносят следующий текст: «Ждут нас быстрые ракеты, для прогулок по планетам, на какую захотим, на такую полетим. Но в игре один секрет – опоздавшим места нет!»

3. Как только произносятся эти слова, все игроки разбегаются по «ракетодрому», где каждый старается занять место в своей «ракете». Каждая из «ракет» рассчитана на одного игрока. Те, кто не успел занять место в «ракете», возвращается в центр площадки.

Все снова становятся в круг (и те, успел занять «ракету», и те, кто остался без места) и повторяют игру заново. Победителем считается тот игрок, который ни разу не упустил своё место в «ракете».

ЭЛИНОР ПОРТРЕТ «ПОЛЛИАННА»

Литрес: <https://www.litres.ru/elinor-porter/pollianna-8510996/>

ИГРА В РАДОСТЬ/ ИГРА В ДОБРО / МЕЧТАТЬ ИЛИ ФАНТАЗИРОВАТЬ

Кто играет: дети и их родители

Что нужно для игры: только ваша фантазия и радоваться мелочам

« – Похоже, что тебе ничему не трудно радоваться, – заметила Ненси прерывающимся от волнения голосом, вспомнив о мужественных попытках Поллианны полюбить жалкую голую комнату на чердаке.

Поллианна негромко рассмеялась.

– Потому что это такая игра.

– Игра?

– Да, игра в то, чтобы просто радоваться.

– Да что ты такое говоришь?

– Говорю тебе, что это – игра! Папа меня научил. И игра просто замечательная, – объяснила Поллианна. – Мы всегда в нее играли, даже когда я была еще совсем-совсем маленькая. Я рассказала про нее дамам из комитета, и они тоже играли... некоторые из них.

– Да что за игра? Я не очень разбираюсь в играх.

Поллианна опять рассмеялась, но и вздохнула при этом, а в сгущающихся

сумерках лицо ее выглядело худеньким и печальным.

– Мы начали играть, когда в церковных пожертвованиях нам прислали пару детских деревянных костылей.

– Костылей?!

– Да. Понимаешь, я очень хотела куклу, и папа написал об этом в церковный комитет, но ему ответили, что кукол в пожертвованиях не оказалось, а оказались детские костыли, и их прислали нам, потому что они могли пригодиться какому-нибудь увечному ребенку. И тогда мы стали играть.

– Ну, должна открыто сказать, я не вижу никакой игры, что могла бы быть с этим связана, никакой, никакой! – заявила Ненси почти с раздражением.

– А вот есть такая! Игра в том, чтобы во всем всегда находить что-то такое, чему можно радоваться; неважно, что это будет, – продолжила Поллианна серьезно. – И мы начали сразу... прямо с этих костылей!

– Господи помилуй! Я не вижу тут ничего, чему можно радоваться: получить пару костылей, когда хочешь куклу!

Поллианна хлопнула в ладоши.

– А вот можно... можно! – торжествовала она и тут же чистосердечно добавила:

– Но я тоже не видела сначала, и папе пришлось мне подсказать.

– Ну, тогда, может быть, ты подскажешь мне? – с гневом почти рявкнула Ненси.

– Да очень просто! Просто радоваться тому, что они тебе... не нужны! – воскликнула Поллианна. – Видишь, это так легко... если знаешь как!

– Ну, пожалуй, нелепее и не придумаешь! – шепнула Ненси, глядя на Поллианну чуть ли не с испугом.

– О, но тут совсем нет ничего нелепого... Это замечательная игра, – настаивала Поллианна с энтузиазмом. – И мы все время играли в нее, с тех самых пор. И чем труднее, тем потом веселее, когда наконец догадаешься; только... только... иногда бывает уж очень трудно... как когда папа ушел на небеса, а у тебя нет никого, кроме дам из благотворительного комитета.

– Да, или когда тебя поселят в неудобной маленькой комнате под самой крышей и вдобавок почти пустой, – проворчала Ненси.

Поллианна вздохнула.

– Конечно, это было трудно сначала, – призналась она. – Особенно потому, что мне было так одиноко. Я даже забыла про игру. И я так надеялась, что у меня будут красивые вещи! Но потом я подумала, что мне не придется разглядывать в зеркале мои веснушки, и увидела эту прекрасную картину – вид из окна. И тогда я поняла, что нашла чему здесь можно радоваться, вроде как забываешь о том, чего тебе хотелось... ну вот как с куклой.

– Хм! – поперхнулась Ненси, пытаясь проглотить комок, вставший в горле.

– Но обычно это не занимает много времени, – заверила Поллианна.

– И теперь я по большей части нахожу, чему радоваться, без труда, даже не задумываясь, понимаешь? Я так привыкла играть. Это великолепная игра. Мы с п-папой очень ее любили, – запнулась она. – Хотя я думаю, что мне будет немножко труднее теперь, потому что мне не с кем играть. Может быть, тетя Полли захочет, – предположила она, подумав.

– Боже мой! – прошептала Ненси и потом, уже вслух, добавила решительно:

- Слушай, я не обещаю, что буду играть очень хорошо, и не утверждаю, что знаю, как в это играть, но я буду играть с тобой, как сумею, буду, буду!
- О, Ненси! – возликовала Поллианна и с восторгом обняла ее. – Просто замечательно! Нам будет так весело, правда?».

ДЖОАН РОУЛИНГ «ГАРРИ ПОТТЕР И ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ»

Литмир: <https://www.litmir.me/bd/?b=140736>

ИГРА В ШАХМАТЫ

Кто играет: дети и их родители

Что нужно для игры: смекалка и умение играть в шахматы

«Глава 16 - ПРЫЖОК В ЛЮК

* * *

– Готовы? – спросил Гарри, держась за дверную ручку. Рон и Гермиона кивнули, и он потянул дверь на себя.

В следующем зале было настолько темно, что вообще ничего не было видно. Однако стоило им сделать несколько шагов, как комнату внезапно залил яркий свет.

Все трое от изумления вытаращили глаза. Они стояли на краю огромной шахматной доски, прямо за черными каменными фигурами, которые были выше их ростом. На другой стороне доски стояли белые фигуры. Гарри, Рон и Гермиона поежились – у белых фигур, в отличие от черных, отсутствовали лица.

– И что нам теперь делать? – прошептал Гарри.

– По-моему, ответ вполне очевиден, – заметил Рон. – Мы должны выиграть, чтобы оказаться на другой стороне зала.

Там, за белыми фигурами, виднелась еще одна дверь.

– И как же нам выиграть? – нервно спросила Гермиона.

– Я думаю, – выговорил Рон после непродолжительного раздумья, – мы должны стать фигурами».

ЕКАТЕРИНА ЖДАНОВА «ШТАНДЕР, НОЖИК, ЦУ-Е-ФА»

Пампасы: <https://epamapa.yuniko.ru/zhdanova/shtander2.html?>

ИГРА: «КАМЕНЬ–НОЖНИЦЫ–БУМАГА»

Кто играет: два игрока

Что нужно для игры: смекалка

«И тут в подъезд входит мама. Козел сказал:

– Ну, я пошёл.

А ребята загалдели:

– Здра-а-асьте, тётя Аля! – Окружили её, мальчишки взяли у неё сумки с едой и повели к лифту.

– А что это вы тут делаете? – спросила мама.

– А руку Кате разрабатываем. У неё уже всё прошло! И гипс мы решили снять, – сказала Маринка.

– Вот смотрите: ей нужно теперь играть. Вот так: камень-ножницы-бумага, цу-е-фа!

Девчонки поняли намёк, столпились и давай хором:

– Камень-ножницы-бумага, карандаш-огонь-вода и бутылка лимонада, цу-е-фа!

– Фантастика! – только и сказала мама, уезжая вверх на лифте».

Простая игра, в которую играют по всему миру с множеством разных названий и вариантов. Это хороший способ, чтобы решить, чья очередь наступает, чтобы сделать что-то, и это разыгрывается на конкурентной основе. Но прежде чем вы сможете научиться выигрывать, вы должны изучить правила игры.

Правила игры:

1. Сожмите одну руку. Оба игрока должны двигать свои кулаки вверх и вниз три раза, произнося одновременно «камень, ножницы, бумага» (кулак опускайте при каждом слове). Не прикасайтесь друг к другу. Это движение выполняется полностью вверх и вниз в воздухе прямо перед вами.

2. Сделайте жест, на третий счет (или на счет после, сказав «старт»; это не важно, главное, чтобы вы оба показали жест на тот же счет). Существует три вида жестов, которые можно сделать, и их выбор зависит от вас: камень – кулак; бумага – ровная, открытая ладонь; ножницы – указательный и средний пальцы.

3. Камень ломает ножницы, ножницы режут бумагу, а бумага заворачивает камень. Победитель может продемонстрировать свою победу, «отыгравшись» жестом (например, если вы покажете ножницы, а другой человек – бумагу, вы можете закрыть пальцы их плоской стороной, имитирующие ножницы для резки бумаги). Если так случится, что вы оба выполните одинаковый жест, это ничья, и вы должны попробовать еще раз.

ЕКАТЕРИНА ЖДАНОВА «ШТАНДЕР, НОЖИК, ЦУ-Е-ФА»

Пампасы: <https://epampa.yuniko.ru/zhdanova/shtander2.html?>

ИГРЫ: В МЯЧ «ВЫШИБАЛЫ», В «КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»

Кто играет: 10 смельчаков

Что нужно для игры: активность, подвижность, умение быстро реагировать
«Штандер, ножик, цу-е-фа»

Нет, это невыносимо! Со двора до меня доносились счастливые вопли ребят:
– Чур, я в круге! И я! И я!
Ребята разбежались на две команды, мяч запрыгал звонко, весело. Эх, вышибалы!
Без меня... Никто, никто не умеет брать свечи, как я.
– Раз, два, три – Машка! Было!
– Не было!
– Было!
– Вскользячку не в счёт!
– Было, было! Я всё видела! – крикнула я в форточку.
Ребята взревели победно, Виталька потряс в мою сторону сжатыми над головой руками: спасибо, мол, Жданчик! И команды поменялись местами. Машка, нервно стуча мячом об асфальт, отправилась за круг и показала мне противный длинный язык и ещё нос, как Буратино. Я отпрянула от стекла.
А мне сидеть тут до старости, зубрить. Повторение пройденного. Парные согласные. Анна, группа, коллектив...
– Нет, не могу! – Я захлопнула учебник и снова выглянула.
Мальчишки из соседнего двора промчались наискосок и скрылись за трансформаторной будкой, спешно начертив на асфальте стрелочку. Ага! Казаки-разбойники! Смотрю, – наши гонятся за ними! Потеряли! Побежали не туда! Это же ложные стрелочки, обманные! Ну, я, конечно, из окна им:
– За будкой! За будкой ищите! – и спряталась.
Ура! Наши их взяли в плен. Теперь пытаться, небось, потащили пароль выпытывать. Ух и интересно!
А из другого окна видна детская площадка. Там ребята в ножички режутся. Смотрю, – Стасик проиграл уже все свои земли и кидает нож в последний, решающий раз.
– А-а-а! – взревели ребята.
Промазал Стасик. Всё, теперь его земелька отошла Толяну. Вон он, алчно стирает линию ногой, башмаком своим чёрным, беспощадным.
– Стасик! Держись! – крикнула я в щёлку форточки.
Теперь, если Толька попадёт в его пяточок, конец Стасику. Эх! Там жизнь кипит, а я тут. Умираю над уроками.
Уже почти три недели не могу играть во дворе, и форма не налезает на этот гипс противный, скорее б его сняли уже. Мама предлагала рукав распороть, но всё равно на спине молния не сходится. Ещё неделя – и всё. Конец моим мучениям.
Ведь у меня ж такой ножичек есть – складной, зеканский! Мне папа подарил. С двумя лезвиями, длинным и коротким. А ручка-держалочка не простая, а цветная. Там на небесном фоне бежит белая собака, охотничья. «Этот нож, – сказал папа, – подарил мне писатель Троепольский. Он охотник. У него собака есть – спаниель, с длинными висячими ушами. Трифоном зовут. Забавный такой, уток ему приносит, когда они вместе охотятся на болоте. А ещё он написал эту книжку. Видишь?» И протянул мне. «Белый Бим Чёрное ухо», – прочитала я. И на картинке такая же собака нарисована, как на ножичке! Я про Бима за два дня прочитала. Отличная книжка! Очень, очень, очень грустная».

Правила и ход игры:

В «Казак-разбойников» играют большой компанией. Если удастся собрать 10 человек, будет просто отлично! Ребята делятся на 2 команды. Определить, кто в каком лагере, можно жеребьевкой или выбрав атаманов (капитанов), которые сами будут набирать свой отряд.

После того как дети определились с составом команд, выделяется время (до 20-ти минут) на подготовку. «Разбойники» договариваются, куда будут прятаться и убегают, при этом мелкими рисуют стрелочки и таким образом обозначают свой маршрут. Но до того как разбежаться, все вместе придумывают пароль (или секретное слово, шифр). А «Казак» в это время готовят «Темницу»: отгораживают ее палочками или также рисуют мелом. Сюда будут приводить пойманных.

Команды заранее договариваются, на какой территории проходит игра, и не выбегают за ее пределы. Указатели пути – стрелочки рисуют примерно каждые 20-30 метров и обязательно на каждом повороте и перекресте. При этом на развилке дорог разрешается указывать несколько направлений, чтобы запутать «Казак» и повести их по ложному следу. «Разбойники» могут выбирать себе разные укрытия и делиться на несколько групп, тогда найти их будет еще сложнее. Если «казак» нашел и поймал – осалил – кого-то из чужого лагеря, то пленник вместе с ним идет в «темницу». По пути в заточение «разбойника» могут освободить друзья, осалив (поймав и дотронувшись до него) «казак». Таким же образом можно выручить пойманного бандита из плена.

В «темнице» у соперников начинают выпытывать пароль «разбойников». О способах пытки лучше также договориться «на берегу» – она не должна быть обидной, унижительной и тем более причинять боль. Чаще всего «мучают» щекоткой!

«Казак» одерживают верх, когда в «темнице» окажутся все «разбойники» или когда им станет известно секретное слово-пароль. Затем команды могут поменяться ролями.

«ВЫШИБАЛЫ»

На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5–7 метров друг от друга. Выбираются двое «вышибал», остальные игроки собираются в центре между двух линий. «Вышибалы» встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй «вышибала», а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго «вышибалы» бросать.

ЕКАТЕРИНА ЖДАНОВА «ШТАНДЕР, НОЖИК, ЦУ-Е-ФА»

Пампасы: <https://epampa.yuniko.ru/zhdanova/shtander2.html?>

ИГРА В ПРОБКИ.

Кто играет: любители игр

Что нужно для игры: смекалка, сила

«В кармане приятно шарахались пробки. А битку я сама себе сделала, поздно вечером за гаражами. Мальчишки подарили мне кусок свинца, обмотку от какого-то кабеля со стройки. Я свинец на костре в консервной банке расплавил и аккуратно перелил в маленькую жестяную баночку из-под чёрной икры. Охладила по всем правилам, в большой луже на перекрёстке, поплевав на неё трижды от сглаза и посолив крупной солью для везения. Бросила через левое плечо и на пятке крутанулась для верности. Теперь эта маленькая тёплая шайбочка жила в правом кармане моей прогулочной куртки.

За углом шла нешуточная бойня. Я не всех ребят знала. Один пацан выставил банк из пяти клёвых пробок от пива «Козел» и от кока-колы одну сверху. Я тихо встала в сторонке: интересно, возьмёт или не возьмёт кто-нибудь из них банчок? И когда все по очереди попытались и промазали, мой сосед по балкону, Гуляев Юрик, заметил меня и сказал:

– О! Катюха! Ну что, метнёшь? Тебя фарт любит!

Я медленно подошла и добавила к банку свою пробочку любимую, козырную, с короной золотой. Вернулась к черте, вынула из кармана заветную биточку и, слегка взвесив её на руке, метнула. Пробки разлетелись вдрызг!

– Банк! – Гуляев хлопнул себя по коленкам и присел. – Ну, Катюха! Фартовая чувиха! Я ж говорил. Забирай, всё твоё.

– Стоп, стоп! Чё такое, я не понял. Что значит забирай? – вскричал тот пацан, чьи пробки были от «Козела». – Она только попробовать хотела! Вот попробовала и пусть валит. Мы без неё игру начали и без неё кончим. Нехря!

– Это нечестно!

– Нормально!

И началось. Ребята кинулись собирать пробки. Кто мне их совал, кто выдирали из рук и пихался. Чуть до свалки не дошло».

Правила игры:

Пробки складывают башенкой, одна на другую. По башенкам кидают специальными битами или камешком.

1. Чертился квадрат, в который ставилась стопка с пробками.

2. Чертилась поперечная линия, за которую битку надо обязательно докинуть. В случае недолета, участник не допускался к дальнейшему разбиванию.

3. Тот, кто попадет издали в самую стопку с пробками или хотя бы в квадратик вокруг нее, забирает весь банк сразу.

4. Если при кидании биты издали никто в банк не попал, то очередность дальнейшего разбивания вблизи устанавливается в соответствии с расстоянием от упавшей биты до линии (не до самой стопки, что интересно).

5. На этапе разбивания по очереди по пробкам можно бить с любого расстояния. Если удалось перевернуть кверху крышечкой, то пробка забирается и можно бить следующую. Не удалось – передача хода следующему по очереди. Можно было плющить пробки. Их тогда переворачивать труднее. В этом случае форма и вес биты имели большое значение.

12+ и старше

КРИС ГРАБЕНСТЕЙН.
«БИБЛИОТЕЧНАЯ ОЛИМПИАДА МИСТЕРА ЛИМОНЧЕЛЛО»

Литмир: <https://www.litmir.me/br/?b=679016>

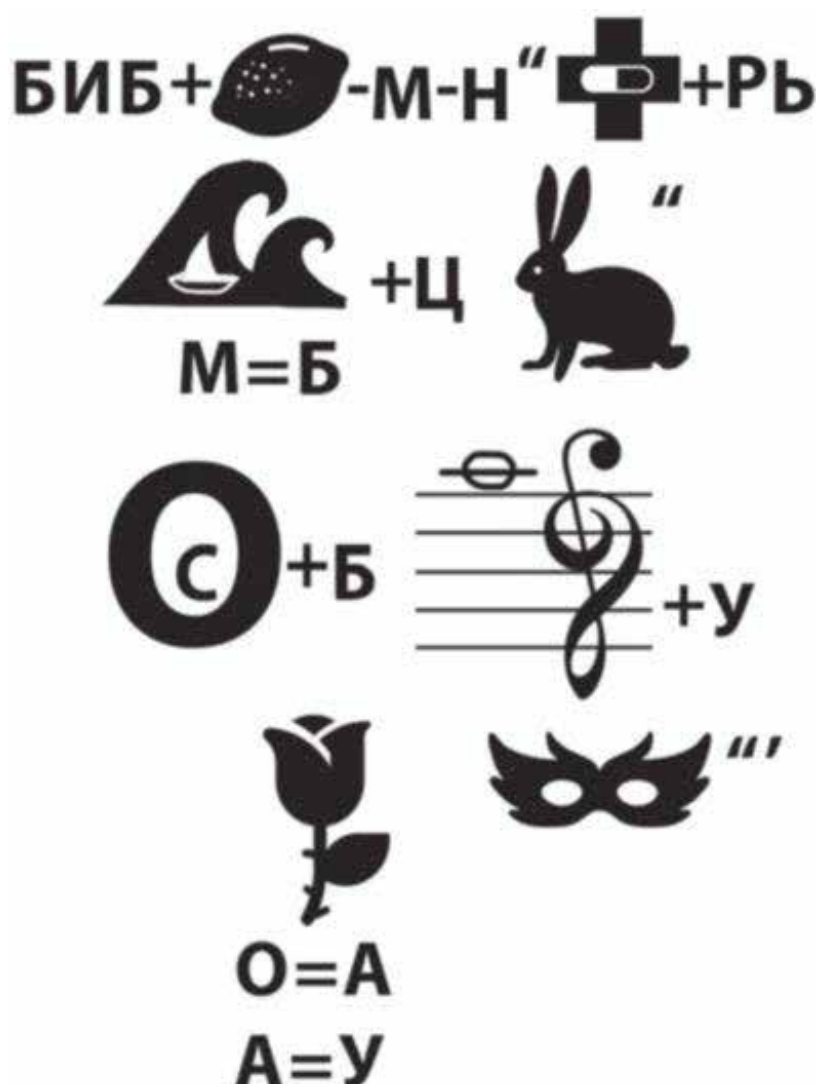
ИГРА: Ребусы

Кто играет: любители разгадывать загадки

Что нужно для игры: смекалка

« – Мне дядя подарил на Хануку «Феноменальный сборник ребусов мистера Лимончелло», и я никак не могу разобрать один ребус.

– Дай посмотрю.



– Первое слово – «библиотекарь», – сказала Аки-ми. – БИБ, потом лимон без

«м» и «н» – будет «библио». Потом «аптека» без двух первых букв, и добавить «р» и мягкий знак – «библиотекарь». Вот.

– Ух ты, – сказала Алекса. – Здорово у вас выходит.

– Я так не умею, – призналась Сьерра. – Я вообще плохо играю.

С этими словами она снова уткнулась в книгу.

Автобус подпрыгнул на «лежачем полицейском» и медленно въехал на школьную стоянку.

– Десять секунд на разгадку, мистеру Кили, – сказала Акими. – На старт, внимание, марш!

Кайл еще раз внимательно рассмотрел ребус и вернул его Алексе.

– «Библиотекарь – борец за свободу разума».

– Вот это да! – сказала Алекса. – А я застряла на «море» – думала, это «судно» или «парус». Кайл Кили, ты мой герой!

Кайл улыбнулся. Приятно быть героем.

Особенно когда для этого всего-то и нужно, что сыграть в какую-нибудь игру».

Правила игры:

Ребус – это особый вид загадок, в которых загаданные слова зашифрованы с помощью последовательности картинок, букв, цифр и других символов.

Для того чтобы решать и составлять ребусы, надо знать правила и приемы, которые употребляются при их составлении. Прочтите и запомните эти правила. Для большей наглядности некоторые из них пояснены примерами.

1. Названия всех предметов, изображенных в ребусе, читаются только в именительном падеже и единственном числе. Иногда нужный объект на картинке указывается стрелкой.

2. Очень часто предмет, изображенный в ребусе, может иметь не одно, а два или больше названий, например: «глаз» и «око», «нога» и «лапа» и т. п.. Или же он может иметь одно общее и одно конкретное название, например «дерево» и «дуб», «нота» и «ре» и т. п.. Подбирать нужно подходящее по смыслу.

3. Очень часто в ребусах отдельные слоги «до», «ре», «ми», «фа» изображают соответствующими нотами. Например, слова, записанные нотами читаем: «до-ля», «фа-соль».

4. Знак «=» между двумя буквами означает, что букву из слова на картинке нужно заменить на ту, которая стоит после «=». Знаки плюс и минус стоят между картинками, значит, нужно суммировать или вычесть изображения.

5. Если изображены несколько одинаковых предметов, то они читаются во множественном числе.

6. Когда запятая расположена в левой верхней части картинки, то удаляется первая буква, а если она находится в правой нижней части, то вычеркнуть надо крайнюю букву. Число запятых говорит о том, сколько надо убрать букв.

7. Если у показанного предмета стоит зачёркнутая буква, значит, её нужно убрать из слова.

8. Если между буквами у предмета стоит знак равенства, то необходимо заменить букву, стоящую слева от знака.

9. Буквы или предметы, находящиеся одна за другой или внутри, или другое их расположение – добавляется предлог «за» или «в».

10. Если буква сидит или бежит, то к ней прибавляется соответствующий действию глагол.

11. Предмет на картинке может означать другое название.

ЛУИЗА ОЛКОТТ «МАЛЕНЬКИЕ ЖЕНЩИНЫ»

Литрес: <https://www.litres.ru/luiza-mey-olkott/malenzie-zhenschiny-50390816/>

ИГРА: «Странствия пилигрима»

Кто играет: две команды из всех желающих

Что нужно для игры: работа в команде, активность

« – А помните, когда вы были совсем маленькие, вы играли в «Странствия пилигрима»? Как вы радовались, когда я вместо котомок привязывала вам на спину свои старые сумочки, а на головы надевала шапки! Потом в одну руку вы брали по палке, а в другую – свиток бумаги. И пускались в странствие по дому. Начинали с подвала, это был Разрушенный город, и добирались до крыши – там у вас был Небесный град.

– Да, здорово! – тут же отозвалась Джо.

– Мы проходили мимо Львов, вступали в битву с демоном бездны Аполлионом, а потом попадали в Долину гномов.

– А мне больше всего нравилось, когда мы сбрасывали с себя котомки, и они скатывались вниз по лестнице, – сказала Мег.

– А я всегда ждала, когда мы поднимемся на крышу. Там мы становились рядом между цветов, кустов и разных красивых вещей; нас освещало солнце, и мы пели хором.

– А я мало что помню про эту игру. Помню, как мне нравилось, когда мы забирались на крышу, ели пирог и запивали его сиропом. Жаль, что я уже выросла. Я бы с удовольствием поиграла в пилигримов, – сказала Эми, которая, едва ей исполнилось двенадцать, начала вполне серьезно утверждать, что пора уже ей оставить детские забавы.

– Ошибаешься, милая, – возразила миссис Марч. – В эту игру каждый человек играет до самой смерти. У каждого из нас есть свои ноши и дорога, а путь к Небесному граду безошибочно укажет нам стремление к добру и счастью. Пусть стремление это окажется сильнее невзгод и ошибок. Итак, дорогие мои, отчего бы вам снова не стать пилигримами? Только теперь не понарошке, а всерьез. Интересно, каких успехов добьется каждая из вас к папиному возвращению?

– Верно, мама. А где наши котомки? – осведомилась Эми, которая в силу своего возраста воспринимала все слишком буквально.

– Ваши котомки? – отозвалась мать. – Но ведь вы только что признались, какие недостатки вас угнетают. Вот это и есть ваши котомки, ваша ноша. С ними и отправляйтесь в «Странствия пилигрима». А Бет молчит. Видно, ее ничто не обременяет.

– Нет, мама. У меня есть своя ноша. Я не люблю мыть посуду и возиться с пыльными тряпками. Я завидую девочкам, у которых есть хорошие рояли. И еще я боюсь посторонних людей.

Ноша Бет показалась всем столь смехотворной, что и матери и дочерям стоило немалых усилий сохранить серьезный вид. И все-таки никто не позволил себе даже улыбнуться – они ведь знали, что это обидит Бет.

– Давайте попробуем, – задумчиво проговорила Мег. – Может, это и правда поможет нам стать лучше? Ведь каждая из нас хочет этого. Не так-то легко избавиться от своих недостатков. Мы ведь часто даже против воли ведем себя не так, как хотелось бы. А тут сама игра не даст нам забыть, и мы будем следить за собой.

– Ну да! Вот, например, сегодня мы были в Пучине отчаяния. А потом пришла Марми, и мы почувствовали, будто пришла Помощь и вызволила нас на свет. Нам надо сделать что-то вроде Свода устремлений, ну, как у христианина из «Странствий пилигрима», – предложила Джо. – Только вот как? – задумалась она.

Джо очень понравилась эта идея. «Странствия пилигрима» придавали скучным домашним обязанностям увлекательность и даже таинственность.

– Загляните в рождественское утро под подушку. Там каждая найдет для себя Свод устремлений, – ответила миссис Марч».

Правила игры:

ИГРА «ПИЛИГРИМ».

Мы так называем игру, в которой команды идут по определенному маршруту, выполняя различные задания.

Команды выходят по маршруту через определенное время. Например, команда № 1 выходит в 14–00, команда № 2 – в 14–20 и т.д. В описанной ниже игре выигрывает команда, которая прошла весь маршрут и нашла все части сокровища. Перед отправкой команд на маршрут им дается установка – на первой станции, каждый должен взять свою ношу.

Станция 1. Команда идет по карте, на которой отмечено место первой остановки. На станции лежит мешок с «грехами» – камнями, на которые скотчем приклеены полоски бумаги с написанными на них грехами («ложь», «воровство», «непослушание», «предательство», «ропот» и тому подобное). Каждый член команды должен взять в свои руки (карманы, можно в полиэтиленовые мешки или сумки) ношу. На дне мешка, под «грехами» команда обнаруживает карту с отмеченным на ней вторым пунктом прибытия. Если команда не взяла ношу, она выбывает из игры.

Станция 2. Судья. Судья встречает команду и просит показать каждого члена команды ношу, которую тот несет. Судья выносит приговор (у судьи должна быть Библия, приговор выносится на основании Писания): «Все согрешили

и лишены славы Божьей», «Возмездие за грех – смерть». Он отправляет команду к месту казни. Вместо карты команде выдается проводник, который должен привести команду к эшафоту. Если команда пытается оспорить приговор суда, она выбывает из игры.

Если команда оказывает сопротивление проводнику и убегает от него, она проигрывает.

Станция 3. По дороге к месту казни команда встречает двух человек. Один из них отвлекает команду, второй в это время похищает проводника. Когда проводник уведен и спрятан в надежном месте, первый из разбойников тоже уходит под благовидным предлогом. (Можно инсценировать нападение разбойников, которые похищают проводника). Команда остается со своим грузом грехов без карты и проводника. Спустя некоторое время на пути команды появляется путник, который предлагает членам команды хлеб. Если команда соглашается взять и съесть хлеб, то в хлебе она находит карту, по которой добирается к следующему пункту.

Станция 4. Дерево, на котором можно повесить самодельный крестик и лист бумаги со словами из Писания: «Он грехи наши вознес на дерево». Под этим деревом команда должна оставить свои «грехи».

Станция 5. Команда приходит к служителю, который, после нескольких вопросов («Где ваша ноша?», «Почему вы оставили грехи под деревом?») выдает документ о прощении грехов. В документе – слова Писания «А тем, которые приняли Его, верующим во имя Его дал власть быть детьми Божьими». Служитель рассказывает, как дойти до следующей станции.

Станция 6. На этой станции сидит человек, который пытается ввести команду в заблуждение, заставляя их принести удостоверение о сделанных хороших делах, свидетельство о покаянии, соблюдение определенной формы одежды и т.п. Команда должна с помощью Библии доказать, что прощение грехов дается только по вере в Иисуса Христа, после чего команда получает карту, где отмечено место нахождения сокровища. Сокровище – крест с написанными на нем словами с одной стороны «Первосвященник», «жертва», с другой – «умилостивление», «оправдание», «прощение», «примирение». Крест следует разделить на четыре части, которые спрятать в разных местах, находящихся по пути команды в лагерь. С первой частью «сокровища» следует положить карту, на которой отмечено, где находится следующая часть сокровища. Под второй частью – карта для нахождения третьей части, с третьей частью – карта для поиска последней части сокровища.

На финише команда должна собрать пазл (крест с надписями) и объяснить смысл надписей.

ВАЛЕНТИН РАСПУТИН «УРОКИ ФРАНЦУЗСКОГО»

Литрес: <https://www.litres.ru/valentin-rasputin/uroki-francuzskogo-povesti-i-rasskazy/>

ИГРА: Старинная русская игра «пристенок»

Кто играет: не более двух детей

Что нужно для игры: сноровка, точный глазомер

« – Вот смотри. – Она легко выскочила из-за стола, за которым сидела, отыскала в сумочке монетки и отодвинула от стены стул. Иди сюда, смотри. Я бью монетой о стену. – Лидия Михайловна легонько ударила, и монета, зазвенев, дугой отлетела на пол. Теперь, – Лидия Михайловна сунула мне вторую монету в руку, бьешь ты. Но имей в виду: бить надо так, чтобы твоя монета оказалась как можно ближе к моей. Чтобы их можно было замерить, достать пальцами одной руки. По-другому игра называется: замеряшки. Достанешь, – значит, выиграл. Бей.

Я ударил – моя монета, попав на ребро, покатила в угол.

– О-о, – махнула рукой Лидия Михайловна. – Далекое. Сейчас ты начинаешь. Учти: если моя монета заденет твою, хоть чуточку, краешком, – я выигрываю вдвойне. Понимаешь?

– Чего тут непонятного?

– Сыграем?

Я не поверил своим ушам:

– Как же я с вами буду играть?

– А что такого

– Вы же учительница!

– Ну и что? Учительница – так другой человек, что ли? Иногда надоедает быть только учительницей, учить и учить без конца. Постоянно одергивать себя: то нельзя, это нельзя, – Лидия Михайловна больше обычного прищурила глаза и задумчиво, отстраненно смотрела в окно. – Иной раз полезно забыть, что ты учительница, – не то такой сделаешься бякой и букой, что живым людям скучно с тобой станет. Для учителя, может быть, самое важное – не принимать себя всерьез, понимать, что он может научить совсем немногому. – Она встряхнулась и сразу повеселела. – А я в детстве была отчаянной девчонкой, родители со мной натерпелись. Мне и теперь еще часто хочется прыгать, скакать, куда-нибудь мчаться, что-нибудь делать не по программе, не по расписанию, а по желанию. Я тут, бывает, прыгаю, скачу. Человек стареет не тогда, когда он доживает до старости, а когда перестает быть ребенком. Я бы с удовольствием каждый день прыгала, да за стенкой живет Василий Андреевич. Он очень серьезный человек. Ни в коем случае нельзя, чтобы он узнал, что мы играем в «замеряшки»».

Правила игры

Азартная игра с монетками. Игра имеет и другие вариации: «замеряшки», «чика», «стенка Джонатана», «котёл». Было и общее, коварное название этих игр – играть в копейки. Предлагалось: «сыграем в копейки?», при согласии, уточнялся вид игры. Начинались они с приходом тёплых дней, когда на улице появлялись просохшие под солнцем прогалы.

Число игроков – от двух человек. Если играющих больше, то устанавливается очерёдность. Для игры требуются монеты одинакового достоинства. Нужна ровная стена и ровная поверхность под стеной. Это может быть деревянный, кафельный, бетонный пол или утрамбованная земля. Соперники

договариваются, кто будет первым бросать монетку, а кто – вторым. Игрок кидает монету об стену на уровне чуть ниже пояса. Монета, отскочив от стены, падает на пол в любом месте. Двигать её нельзя. Теперь наступает очередь второго игрока делать свой бросок. Он должен бросить свою монету так, чтобы она отскочила от стены и легла как можно ближе к монете соперника. Если получилось – это победа. Второй игрок забирает себе обе монеты. Но что делать, если монета легла в нескольких сантиметрах. Чтобы определить: выигрыш это или нет, второй игрок должен попробовать дотянуться пальцами своей руки от одной монеты к другой. Если дотянулся – выиграл, если нет, то монеты возвращаются хозяевам. И соперники меняются очередностью бросков. Третий вариант – монета второго игрока упала очень далеко от монеты соперника. Монеты возвращаются хозяевам. Право повторного броска переходит к сопернику. Пальцы кистей соперников могут быть разной длины, и поэтому у одного игрока может возникнуть преимущество перед другим. Чтобы этого избежать, перед началом игры прикладывают пальцы рук друг к другу и решают, какими пальцами проводить измерения расстояния между монетами на полу. Успех в игре приносили сноровка, точный глазомер.

16+ и старше

ШАРЛОТТА БРОНТЕ «ДЖЕЙН ЭЙР»

Литрес: <https://www.litres.ru/sharlotte-bronte/dzhey-n-eyr-6506786/>

ИГРА: Шарады

Кто играет: любой желающий

Что нужно для игры: немного подготовки, богатое воображение и готовность от души посмеяться

«Глава XVIII

«В первый вечер, когда решили переменить программу, я была крайне озадачена: все заговорили об игре в шарады, а я, по своему невежеству, не понимала, что это значит. Были призваны слуги, обеденные столы передвинуты, свечи перенесены, стулья расставлены полукругом перед аркой. Мистер Рочестер и другие джентльмены отдавали распоряжения, а дамы порхали вверх и вниз по лестницам, то и дело слышались звонки, которыми они призывали своих горничных. Была приглашена миссис Фэйрфакс и запрошена о том, какие имеются в доме запасы одежды, шалей и всякого рода декоративных тканей. Были осмотрены гардеробы на третьем этаже, и горничные притащили вниз груды парчовых платьев, атласных камзолов, черных шелковых плащей и кружевных жабо; часть вещей была отобрана

и отнесена в гостиную.

Тем временем мистер Рочестер снова пригласил дам и теперь отбирал некоторых из них в свою группу.

– Мисс Ингрэм, конечно, пойдет ко мне. – Затем он выбрал обеих барышень Эштон и миссис Дэнт. Он взглянул на меня: я случайно оказалась неподалеку, так как застегивала миссис Дэнт расстегнувшийся браслет.

– А вы будете играть? – спросил он.

Я отрицательно покачала головой, очень опасаясь, как бы мистер Рочестер не вздумал настаивать; но он этого не сделал и разрешил мне спокойно вернуться на мое обычное место.

Мой хозяин и его группа скрылись за драпировкой. Остальное общество, по указанию полковника Дэнта, расселось на стульях, расставленных полукругом. Один из джентльменов, мистер Эштон, видимо, заметив меня в углу, предложил пригласить и меня в их компанию. Но леди Ингрэм запротестовала:

– Нет, – услышала я ее слова. – Разве вы не видите, что она слишком глупа? Вскоре зазвонил колокольчик, и занавес поднялся. В глубине высилась крупная фигура сэра Джорджа Лина (которого мистер Рочестер также пригласил в свою группу), закутанная в белую простыню. Перед ним на столе лежала большая раскрытая книга. Рядом стояла Эми Эштон, в плаще мистера Рочестера, и также держала в руках книгу. Кто-то незримый весело названивал в колокольчик. Тогда Адель (которая потребовала, чтобы ее тоже включили в игру) выбежала вперед и разбросала на полу цветы из корзины, висевшей у нее на руке. Но вот появилась величественная мисс Ингрэм, во всем белом, с длинной вуалью на голове и в венке из роз. Рядом с ней выступал мистер Рочестер; они вдвоем приблизились к столу и опустились на колени; миссис Дэнт и Луиза Эштон, также одетые в белое, стали позади. Последовала церемония в виде пантомимы, в которой нетрудно было узнать церемонию брачного обряда. Когда он был окончен, полковник Дэнт и его группа посовещались шепотом, и затем полковник возгласил:

– Брайд! [Невеста (англ.)]

Мистер Рочестер поклонился, и занавес был опущен.

Наступил довольно длинный перерыв, затем занавес снова поднялся. Перед зрителями открылась более тщательно подготовленная сцена. Как я уже упоминала, из столовой в гостиную вели две ступеньки. И вот примерно на расстоянии ярда от них мы увидели большой мраморный бассейн, в котором я узнала одну из достопримечательностей нашей оранжереи; бассейн этот обычно стоял окруженный тропическими растениями, и в нем плавали золотые рыбки. Очевидно, доставить сюда это громоздкое сооружение стоило немалых трудов.

На полу возле бассейна сидел мистер Рочестер, в одежде из восточных тканей и с тюрбаном на голове. Его темные глаза, смуглая кожа и резкие черты как нельзя больше соответствовали такому костюму: он выглядел настоящим восточным эмиром, героем экзотической легенды. Затем появилась мисс Ингрэм. На ней было также восточное одеяние - широкий алый шарф опоясывал ее бедра, на голове был вышитый платок, ее чудесные руки

были обнажены до плеч; одной рукой она грациозно поддерживала на голове кувшин. Ее фигура, черты лица, весь ее облик наводили на мысль об иудейской принцессе патриархальных времен, и таковую она, видимо, и должна была изображать.

Она приблизилась к бассейну и склонилась над ним, словно желая наполнить кувшин, затем снова поставила его на голову. Но вот, сидевший возле бассейна, обратился к ней с просьбой. Она поспешно опустила руку с кувшином и дала ему напиться. Тогда он вынул из-за пазухи шкатулку, открыл ее и извлек оттуда драгоценные браслеты и серьги. Женщина изобразила удивление и восторг. Преклонив колена, он сложил сокровища к ее ногам. Она взглядом и жестами выразила недоверие и радость. Незнакомец надел браслеты на ее руки и вдел серьги ей в уши. Это были Елеазар и Ревекка; не хватало только верблюдов.

И снова группа отгадывающих склонилась друг к другу головами. Очевидно, они не могли решить, какое слово или слог изображены в этой сцене. Тогда полковник Дэнт попросил представить целое. Занавес снова опустился.

Когда он поднялся в третий раз, открылась только часть гостиной, остальное пространство было скрыто ширмой, задрапированной какой-то грубой темной материей. Мраморный бассейн исчез. На его месте стоял деревянный стол и кухонная табуретка. Все это освещалось тусклым светом фонаря, так как свечи были погашены.

На этом мрачном фоне выделялась фигура человека; он сидел, стиснув руки на коленях и опустив глаза. Я узнала мистера Рочестера, хотя его лицо было загримировано и одежда в беспорядке (рубаха свисала с одного плеча, словно была порвана во время драки), а выражение отчаяния и злобы и растрепанные, торчащие волосы действительно изменили его лицо до неузнаваемости. Когда он сделал движение, звякнула цепь: на его руках были кандалы.

– Брайдуэлл! [Брайд – невеста; уэлл – колодец (англ.)]. Все вместе – тюрьма в Англии! – воскликнул полковник Дэнт; и шарада была разгадана».

Правила игры:

Суть игры в том, чтобы объяснить значения слов или фраз, написанных на карточке. Сложность в том, что ведущий должен показать слово жестами, а его команда должна это слово отгадать. Да-да, пока ведущий показывает команде слово, он не может говорить!