

Энциклопедия лучших игр со словами и цифрами



Дарья Владимировна Нестерова
Энциклопедия лучших игр
со словами и цифрами

Текст предоставлен правообладателем.

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=292672

Энциклопедия лучших игр со словами и цифрами: РИПОЛ классик; Москва; 2007

ISBN 978-5-386-00233-6

Аннотация

На страницах энциклопедии читатель найдет множество увлекательных игр со словами и цифрами. Поэтическая игры, литературные викторины, словесные бои, шарады, ребусы, математические головоломки и интересные задачи – все это, а также многое другое собрано в этой книге.

Содержание

Введение	5
Литературные игры	6
Поэтические игры	7
Акростих	7
Бесконечное стихотворение	7
Популярные бесконечные стихотворения	7
Буриме	9
Каламбур	9
Примеры каламбуров	10
Логогриф	10
Примеры логогрифов	11
Монорим	13
Примеры монорима	13
Рифма	14
Центон	14
Шарада	14
Шарады А. Е. Измайлова	14
Словесные бои	18
Анаграммы	18
Примеры анаграмм	18
Антифразы	19
Примеры антифраз	19
Балда	21
Рисованные ребусы со словами	22
Примеры рисованных ребусов	23
Чепуха. Вариант первый	24
Чепуха. Вариант второй	25
Шифровка – расшифровка	25
Новости	25
Бестолковый словарь	26
Слова-невидимки	26
Королевские квадраты	27
Построй цепочку	29
Найди общее	29
Курс разведчиков	30
Самый внимательный	30
Старая сказка с новым завершением	30
Волшебный чайнворд	31
Мемуары	31
Самые подробнейшие инструкции	31
Забавный доклад	31
Новые крылатые выражения	32
«Что? Где? Когда?»	32
Вопросы	33
Кому что принадлежит?	36
Найдите пару	38

Полуперевод	39
Давайте посчитаем!	40
Псевдонаучный бред	42
Примеры	42
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Энциклопедия лучших игр со словами и цифрами (составитель – Дарья Нестерова)

Введение

В этой книге собраны самые интересные игры, в которые вы можете играть как в компании друзей, так и в одиночку. Большинство этих игр развивает смекалку, расширяет кругозор, а также учит логически мыслить.

Разумеется, в настоящее время, когда почти у каждого человека есть домашний компьютер и различные игровые приставки, интерес к литературным и математическим играм у людей несколько угас. Одни игры подобного рода незаслуженно забыты, другие потеряли актуальность.

А ведь такие игры очень увлекательны. В них можно играть не только на дружеской вечеринке и семейном празднике, но и в поезде, автомобиле, автобусе. Для большинства этих игр вам потребуется только лист бумаги и ручка.

Литературные игры

Все игры данной категории объединяет то, что в них нужно составлять слова или сочинять стихи.

Такие игры очень интересны и полезны, поскольку развивают память и расширяют кругозор.

Поэтические игры

Акrostих

Акrostих – это стихотворная игра-загадка. Разгадка – фраза или слово, составленные из первых букв всех строк стихотворения. Вариантами этой игры являются мезостих, где загаданное слово зашифровано в середине текста, и телестих, в котором слово получается из последних букв строк.

В эту игру вы можете играть в компании. Вам следует выбрать слово или фразу, а также договориться о времени, в течение которого нужно написать акrostих. Выигрывает тот, кто быстрее всех напишет стихотворение.

Акrostих был популярен в поэзии Средневековья. В этой игре можно «зашифровать» какую-то основную мысль, которая, как по волшебству, вдруг «проявится» в стихотворении.

Бесконечное стихотворение

Что такое бесконечное стихотворение, пожалуй, знают все. Оно строится «по кольцу» и напоминает змею, кусающую собственный хвост. Такие стихи любят и дети, и взрослые. И не удивительно, что они запоминаются сразу и на всю жизнь.

Одной из самых интересных является поэтическая игра, смысл которой заключается в том, чтобы закончить бесконечное стихотворение (например, всем известная история про жестокого попа, убившего свою собаку за кусок мяса, стихотворение про мокрую ворону или песенка про чучело-мяучело). Стоит отметить, что «бесконечными» могут быть не только стихи. Есть, например, украинская бесконечная небылица, которой уже больше ста лет: «Взлетела сорока на дерево, видит, что выбрался рак из воды и на дерево лезет. Лезет и лезет, лезет и лезет, а сорока смотрит и смотрит, смотрит и смотрит, а рак лезет и лезет. Вот лезет он, лезет, лезет, а сорока смотрит и смотрит. Вот смотрит она, смотрит и смотрит, а рак все лезет и лезет. Лезет он, лезет и лезет...» и т. д.

Попробуйте закончить эту небылицу или любое другое бесконечное литературное произведение. В эту игру вы можете играть в компании. Вам следует заранее выбрать бесконечное стихотворение, а также назначить время, в течение которого каждый игрок должен придумать оригинальную подходящую по смыслу фразу, которая сделает произведение законченным по смыслу.

Песенку про чучело-мяучело можно закончить словами: «Чучело-мяучело, ты меня замучило!».

Популярные бесконечные стихотворения

У попа была собака...

У попа была собака,
Он ее любил.
Она съела кусок мяса,

Он ее убил.
И в землю закопал
И надпись написал:
«У попа была собака,
Он ее любил.
Она съела кусок мяса,
Он ее убил.
И в землю закопал
И надпись написал...» и т. д.

Мокрая ворона

Еду я и вижу мост.
Под мостом ворона мокнет.
Взял ворону я за хвост,
Положил ее на мост:
Пусть ворона сохнет.
На мосту ворона сохнет.
Взял ворону я за хвост,
Положил ее под мост:
Пусть ворона мокнет...» и т. д.

Старинное стихотворение про любителя табака

Это дело было так:
Я сидел курил табак.
Подошел ко мне татарин,
Меня по уху ударил.
Я схватил его за грудь
И повел скорее в суд.
Староста, староста,
Рассуди, пожалуйста.
Это дело было так:
Я сидел курил табак... и т. д.

Песенка Михаила Яснова из мультфильма про чучело-мяучело

Чучело-мяучело
На трубе сидело,
Чучело-мяучело
Песенку запело.
Чучело-мяучело

С пастью красной-красной —
Всех оно замучило
Песенкой ужасной.
Всем кругом от чучела
Горестно и тошно,
Потому что песенка
У него про то, что
Чучело-мяучело
На трубе сидело... и т. д.

Буриме

Это стихотворная игра-головоломка, в которую вы можете играть в компании. В этой игре стихи, как правило, шуточного характера, сочиняют на заданные рифмы (иногда еще и на заданную тему), причем несхожие и никак не связанные по смыслу.

Умением писать буриме славились В. Л. Пушкин, Д. Д. Минаев, А. А. Голенищев-Кутузов. Примеры буриме можно найти в книге Н. Ф. Остолопова «Словарь древней и новой поэзии» (1821 год).

Например, обладающий феноменальными памятью и способностями заслуженный артист России Юрий Горный придумал на предложенные ему рифмы (воздух-отдых, недуг-досуг, игра-топора, земля-рубля) следующее стихотворение:

Избу не возвести без друга топора,
И труд иной порою просто отдых,
Работа – радость мне: веселая игра,
Когда в лицо – удачи свежий воздух.
Болезни я отверг, мне незнаком недуг.
Не трачу на лекарства ни рубля.
Дорогой под ноги мне стелется земля:
Природа для меня – лекарство и досуг.

В настоящее время буриме существует и как сетевая интерактивная игра на нескольких литературных сайтах. На одних порталах ведутся рейтинги и проводятся соревнования, на других механизм голосования позволяет участникам ставить оценки различным буриме и рифмам.

Вы можете сочинять шуточные стихотворения на самостоятельно придуманные рифмы или воспользоваться рифмами из любого поэтического произведения.

Каламбур

Каламбуром называют игру, использующую звуковое сходство слов для достижения комического эффекта. Самыми популярными являются каламбуры, построенные на омонимах. В них концы строк отличаются только расстановкой пробелов между словами.

Кстати, такие стихотворения часто называют суперкаламбурами.

Очень интересной является игра, в которой фразу, написанную без пробелов, необходимо разбить на отдельные слова.

Особенно забавно, если при этом получаются выражения, имеющие противоположное значение, например: «Увидимваськанары!».

В результате расшифровки возникают два варианта, один радостный, другой грустный: «Увидим, Вась, Канары!» и «Увидим, Васька, нары!».

В эту игру вы можете играть в компании. Заранее выберите омонимы или слова, схожие по звучанию, и попробуйте, используя их, сочинить четверостишия.

Эффект каламбура, как правило, юмористический, заключается в контрасте между смыслом одинаково звучащих слов.

Примеры каламбуров

* * *

Вы, щенки, за мной ступайте!
Будет вам по калачу,
Да смотрите же, не болтайте,
А не то поколочу.

(А. Пушкин)

* * *

Не шеголяй, приятель, тем,
Что у тебя избыток тем.
Произведенья знаем те мы,
Где лучшие погибли темы.

(С. Шевцов)

* * *

Однажды кот подкрался к попугаю:
«Сейчас тебя я, братец, попугаю...»
Но попугай из клетки крикнул: «Брысь!»
Что серый кот, здесь убежала б рысь!

(Я. Козловский)

Логогриф

Это игра-загадка. Логогрифом называют такую загадку, по условиям которой из одного слова получается другое путем добавления или отбрасывания буквы (или слога). В логогрифах, так же как и в других словесных головоломках, принято загадывать не любые слова, а существительные именительном падеже или имена собственные.

Чтобы играть в эту игру, нужен ведущий. Он читает присутствующим загадки-логогрифы, а они отгадывают зашифрованные слова. Разумеется, побеждает тот, кто быстрее всех найдет разгадку логогрифа.

Примеры логогрифов

* * *

Готов вас напоить водой,
Но «э» прибавьте мне в начале,
И соберу перед собой
Я зрителей в квартире, зале.

(кран – экран)

* * *

Его, как память давних ран,
На теле носит ветеран.
Наоборот его прочти —
И грянет музыка в пути.

(шрам – марш)

* * *

Могу я кушать и зевать,
Но если «к» прибавить мне в начале,
Я землю рыть начну, копать
На огороде бабы Вали.

(рот – крот)

* * *

Я по полену бью, звеня,
Дровами на зиму снабжаю,
Когда ж с конца прочтут меня,
Я недовольство выражаю.

(топор – ропот)

* * *

Несет меня с трудом старик,
Но если «ю» прибавить, вмиг
К нему придет на помощь тот,
Кто без труда меня несет.

(ноша – юноша)

* * *

Чтоб сварить меня, рыбу поймайте,
Положите в бульон, помешайте.
Но прибавьте в начале «м»,
Зажужжу и сама рыбу съем.

(уха – муха)

* * *

Мы перелетные птицы,
Любим летать и нырять.
Коль «с» впереди примостится —
Мы время начнем измерять.

(утки – сутки)

* * *

Я цветок, известный всюду.
Люди с моей помощью одеты.
Букву «к» приставь – и буду
Деревом, Есениным воспетым.

(лен – клен)

* * *

Я ласковый домашний зверь,
Обычно крепко сплю с утра.
Добавьте в слово «р» теперь —
И под землей моя нора.

(кот – крот)

Монорим

Это игра, смысл которой заключается в том, что ведущий называет слово, а играющие сочиняют стихотворение, строящееся на рифмах к нему. Выигрывает тот, кто сочинит самое длинное стихотворение, то есть подберет больше всего рифм к загаданному слову. Играющие могут заранее договориться, что их произведения будут шуточными или тематическими.

Примеры монорима

* * *

У горящего камина
Сочинял я моноримы,
А потом писал картину,
Вальс играл на пианино,
Пообедал, съел малину,
Отругал за двойку сына,
А потом жена Марина
Пирогом меня кормила
У потухшего камина.
Интересная картина?
Вот такие моноримы!

* * *

Напишем, братцы, монорим!
Раз двести рифму повторим!
Насочиняем, натворим,
От вдохновения сгорим.
И мы сегодня покорим
Москву, Самару, Лондон, Рим.
И будет этот монорим
Прекрасен и неповторим!

* * *

Завтра – суббота,
Сегодня – работа:
Встречи, заботы,

Разборы полетов,
Сонливость, зевота,
Обед, анекдоты,
Короче, работа!
А завтра – суббота.

Рифма

Это одна из самых распространенных поэтических игр. Вы можете играть в нее вдвоем или в компании. Вам следует выбрать любое слово (существительное в единственном числе и именительном падеже или имя собственное) и по очереди называть к нему рифму. Кто не сможет этого сделать, выбывает из игры.

Например, рифмы к слову гараж: фураж, багаж, шпионаж, вираж, абордаж, блажь, гуашь, пейзаж, арбитраж и т. д.

Центон

Смысл этой игры заключается в том, чтобы составить стихотворение из «заготовок», заимствованных из разных произведений одного и того же или даже разных поэтов. Сочинять такое стихотворение следует так, чтобы получился смешной текст. В качестве примера можно привести центон Я. Лернера.

Лысый с белой бородою(И. Никитин)
Старый русский великан (М. Лермонтов)
С догарессой молодой (А. Пушкин)
Упадает на диван. (Н. Некрасов)

Шарада

Для этой игры нужен ведущий, который должен иносказательно описать задуманное слово, поэтически раскрывая каждый его слог. В качестве примера можно привести шараду, в которой зашифровано слово «китель».

Начало слова – зверь морской,
В лесу растет конец шарады,
Отгадку в швейной мастерской
Сошьет портной вам, если надо.

Шарады А. Е. Измайлова

* * *

По первому мы ходим,
И это есть во всех домах;

Второе в азбуке находим;
А целое – в шкафах.

(полка)

* * *

Слог первый состоит из буквы только гласной;
Второй же из согласной:
От первой в азбуке она недалеко,
А целое – река.

(Ока)

* * *

Когда за целое мое детей сажают,
То первое всегда сперва покажут им;
Напротив же того, вторым
Нередко их страшат.

(азбука)

* * *

Два слога первые – растение.
Хоть горько, мочи нет, оно,
Но многие у нас кладут его в вино.
Последний слог – местоименье;
А в целом утонуть зимой не мудрено.

(польня)

* * *

От первого в лесу придешь в оцепенье;
Второе же местоименье,
Которое у нас теперь в употребленьи
В бумагах деловых, еще в проповедях
И иногда в стихах;
А целое – цветок красивый и прелестный,
Душистый и весьма известный.

(левкой)

* * *

Слог первый у меня есть буква или знак;
Второй – цветок, зерно; а целое – казак.

(Ермак)

* * *

И первый и второй – один и тот же слог,
А целого – избави бог.

(пожар)

* * *

Читатель! Первое мое – местоименье;
Второе – человек, которого уменьье —
Чужое прибирать именье,
А целое – растенье.

(явор)

* * *

Как первая моя, так и вторая часть
Всегда из дерева бывают.
Не дай бог и врагу на первое попасть!
Второе жидким наливают,
И вещи разные туда же можно класть.
А в целом древнее оружие хранится,
Которое теперь в сраженье не годится.

(колчан)

* * *

В воде есть первое, а также и второе;
Но целое с водой второго лучше втрое.
Как втрое? Вчетверо, в пять раз!
Да много от него быть может и проказ.

(арак)

* * *

Читатель! Первое мое ты, верно, ел:
Вещь эту всякий здесь имеет огородник;
В последнем некогда один пророк сидел;
А целое – актер... еще поэт-покойник.

(Бобров)

* * *

Танцую, первое мое употребляют.
С водой второе попивают,
А иногда и без воды,
И много от него бывает здесь беды;
На целом же переезжают
Через реку, через канал —
Уж ли, читатель, ты еще не угадал?

(паром)

* * *

Читатель! Первое мое – предлог
И имя – это лишь в одних печах бывает;
Второе всякому дал Бог.
Беда и стыд тому, его кто потеряет!
На целом подают
То, что едят и пьют.

(поднос)

* * *

Слог первый у меня то место означает,
Куда приходят корабли;
Второй – спасителя животных на земле;
А целое – того, кто всех нас одевает.

(портной)

Словесные бои

Анаграммы

Анаграммами называются слова, которые отличаются друг от друга только порядком букв. Например, из слова «клоун» можно составить следующие слова: уклон, кулон, колун.

По правилам этой игры участникам дается десять слов и предоставляется 5 минут. За это время они должны получить новые слова, за каждое из которых им дается по 1 очку. Выигрывает тот, у кого будет больше всех очков.

Примеры анаграмм

Австриец – царствие;
автопарк – отправка;
агротехник – оргтехника;
акrostих – хористка;
алжирец – жерлица;
апельсин – спаниель;
барк – брак – краб;
бязь – зябь;
вдох – вход;
вертикаль – кильватер;
водосток – скотовод;
героин – регион;
горб – гроб;
горилка – рогалик;
дежурство – дружество;
диктор – дротик;
заметка – каземат;
касторка – красotka;
керамит – материк – метрика;
кластер – сталкер – стрелка;
кобура – уборка;
компостер – термоскоп;
корсет – сектор;
коршун – шнурок;
лапоть – пальто;
лепесток – телескоп;
минотавр – норматив;
монета – немота – отмена;
нектар – танкер;
неопрятность – потерянность;
нищета – щетина;
останки – скотина;
паводок – подкова;
парадокс – распадок;
пасечник – песчаник – песчинка;

пенсионерка – покраснение;
пластырь – псалтырь;
погреб – пробег;
поминание – понимание;
просветитель – терпеливость;
равновесие – своенравие;
раскрашивание – расшаркивание;
реалист – селитра;
ротонда – торнадо;
соратница – стационар;
трибуна – турбина;
умница – цунами;
факир – фиакр.

Антифразы

Игра в антифразы очень увлекательна. Нужно взять любое крылатое выражение, заменить в нем все слова на противоположные по смыслу и согласовать их так, чтобы получилась относительно осмысленная антифраза.

В эту игру вы можете играть в компании. Вам следует выбрать ведущего, который должен заранее подготовить антифразы и, читая их одну за другой, предложить участникам угадать, из какого крылатого высказывания они получились.

Выигрывает тот, кто отгадает больше всего крылатых выражений.

Примеры антифраз

* * *

Пятьдесят четыре – мужик огурец впервые.
(Сорок пять – баба ягодка опять.)

* * *

Мужик на лыжах – оленю тяжело!
(Баба с возу – кобыле легче.)

* * *

Расширенный твой голый.
(Суженый мой ряженный.)

* * *

Умный страус храбро достает мысли тощие из ямы.
(Глупый пингвин робко прячет тело жирное в утесах.)

* * *

Тело капитализма лежит в Америке.
(Призрак коммунизма бродит по Европе.)

* * *

Безделье любителя пугает.
(Дело мастера боится.)

* * *

Десять, девять, восемь, семь, шесть, ушел волк гулять.
(Раз, два, три, четыре, пять, вышел зайчик погулять.)

* * *

Гигант-отец покинул сына, но промолчал великан...
(Крошка сын к отцу пришел, и спросила Кроха...)

* * *

Господа, прогоняйте подруг.
(Дамы, приглашайте кавалеров.)

* * *

Слышу, быстро спускается из ямы извозчик, оседлавший цистерну воды.
(Гляжу, поднимается медленно в гору лошадка, везущая хвороста воз.)

* * *

Приземляйтесь лужами, желтые дни.
(Взвейтесь кострами, синие ночи.)

* * *

Некоторые жертвы могут догадаться, откуда прыгают ежики.
(Каждый охотник желает знать, где сидит фазан.)

* * *

Расслабься, стенки растворяются!
(Осторожно, двери закрываются.)

* * *

Черт, уберите этих демократов!
(Боже, храни королеву!)

* * *

Но после – самый стройный! Ты слышишь? Самый стройный!
(А теперь – горбатый! Я сказал, горбатый!)

* * *

Вдали от красной пустыни погибли юноша и девушка...
(У самого синего моря жили старик со старухой...)

* * *

Забыл бы сдачу – помер бы на Колыме.
(Знал бы прикуп – жил бы в Сочи.)

* * *

Длинный бездарный брат.
(Краткость – сестра таланта.)

* * *

Есть хорошее со злом.
(Нет худа без добра.)

* * *

Скажите мне ответы, и я буду вам говорить правду.
(Не задавайте мне вопросов, и я не буду вам врать. О. Голдсмит.)

* * *

Попробуйте умереть быстро, у вас все получится.
(Не пытайтесь жить вечно, у вас ничего не выйдет. Б. Шоу.)

Балда

Очень популярная игра. Играть в нее следует вдвоем. Для игры потребуется листок бумаги, на котором вам следует начертить поле 5×5 клеток и на его центральной линии написать слово из пяти букв (рис. 1).

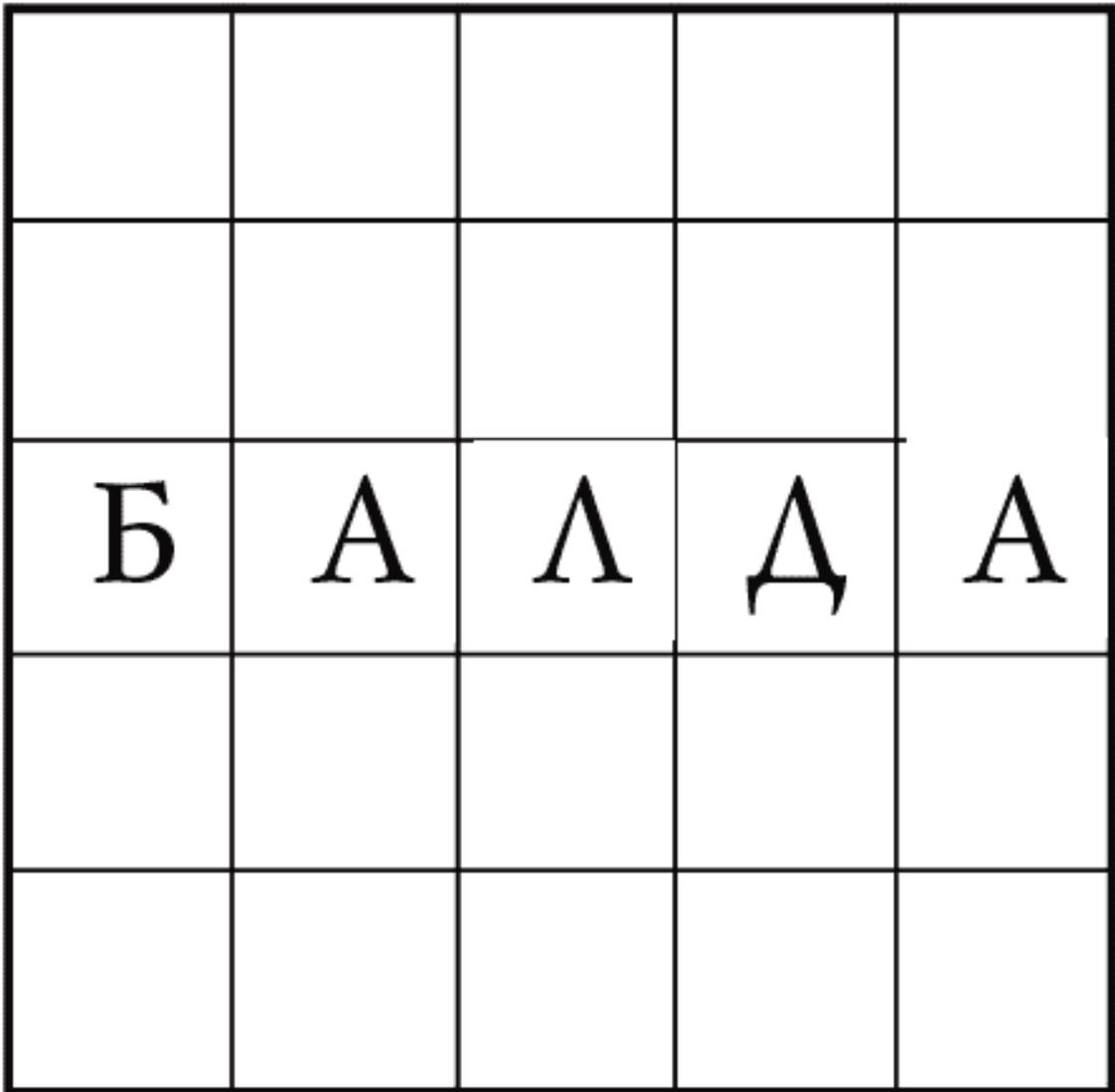


Рис. 1. Балда

Ваша задача, подставляя одну любую букву в любую соседнюю клетку уже написанного слова, составить слово как можно больше. Слова вы можете составлять в каком угодно направлении.

Количество очков, получаемое игроком, определяется длиной слова. За каждую букву играющий получает 1 очко. Побеждает тот, кто по итогам игры наберет наибольшее количество очков.

Рисованные ребусы со словами

Чтобы самостоятельно решать и составлять ребусы, вам необходимо знать следующие правила:

- названия всех объектов, изображенных в ребусе, читаются только в именительном падеже;
- нередко зашифрованный в ребусе предмет имеет несколько названий (око – глаз, нога – лапа) или одно общее и одно конкретное название (цветок – роза, дерево – липа), поэтому нужно подбирать название, подходящее по смыслу;

– когда название не используется целиком и в конце или в начале слова отбрасываются одна или две буквы, применяется условный знак – запятая. Если она стоит слева вверху от рисунка, это означает, что от его названия необходимо отбросить одну букву, если запятых две – значит, 2 буквы и т. д. Если запятая располагается внизу рисунка, то убираются последние буквы;

– если два предмета или две буквы нарисованы одна в другой, то их названия читаются с прибавлением «в»;

– если за буквой или предметом располагается другая буква или предмет, то читать названия нужно с прибавлением «за» (например, «за-я-ц»);

– если одна буква состоит из другой буквы, это говорит о том, что названия читать необходимо с прибавлением «из» (например, «ф-из-ик»);

– если по одной букве написана другая, то в слове используется «по», (к примеру, «пол-к»);

– если в ребусе изображен предмет в перевернутом виде, то его наименование нужно читать с конца (например, если нарисован кит, ответом будет «тик»);

– если одна фигура нарисована под другой, то читать необходимо с прибавлением «на», «над» или «под»;

– если одна буква расположена около другой, прислонена к ней, то наименование нужно читать с прибавлением «у» (например, «м-у-ка»);

– нередко в ребусах отдельные слоги «до», «ре», «ми», «фа», «ля» и «си» изображаются соответствующими нотами;

– если фигура в ребусе нарисована бегущей, сидящей, лежащей, то к названию этой фигуры необходимо прибавить соответствующий глагол в третьем лице настоящего времени (бежит, сидит, лежит);

– если нарисован предмет, а около него зачеркнутая буква, это говорит о том, что такую букву нужно выбросить из полученного слова (например, «глаз – газ»);

– если рядом с рисунком или над ним стоят цифры 4, 2, 3, 1, это значит, что читается четвертая буква названия, затем вторая, за ней третья и первая (к примеру, нарисован гриб, а правильным ответом будет бриг);

– если над зачеркнутой буквой стоит другая, то ею нужно просто заменить зачеркнутую (к примеру, «кость – гость»).

Ознакомившись с основными правилами, вы можете самостоятельно составить рисованные ребусы и предложить друзьям и приятелям разгадать их.

Примеры рисованных ребусов

На рисунках 2, 3 и 4 вы найдете примеры рисованных ребусов.

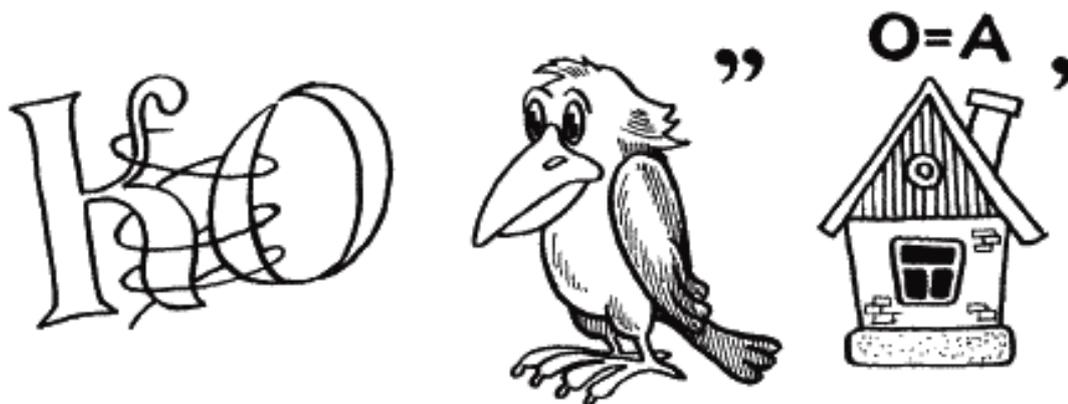


Рис. 2. Сковорода



Рис. 3. Стрекоза



Рис. 4. Картошка

Чепуха. Вариант первый

Название говорит само за себя: в результате, как правило, получается чепуха.

Суть игры в том, что каждый участвующий без проблем может поделиться своими «мудрыми» мыслями. Желательно, чтобы в игре участвовало не более четырех человек, однако и в большой компании скорее всего чепуха пройдет на ура.

Сначала нужно обговорить тему высказываний, она, к примеру, может быть такой: страдания нерадивого студента по поводу успешной сдачи экзамена. Затем игроки берут длинную узкую бумажную полоску (половинку тетрадного листа, разрезанного по длине).

Первый участник пишет в начале полоски фразу, навеянную выбранной темой. Потом сворачивает край листа так, чтобы написанного не было видно, и передает бумагу другому игроку.

Тот в свою очередь записывает мысль и так же заворачивает бумагу.

Когда все игроки выскажутся по этому поводу или когда лист просто закончится, игра считается завершенной: манускрипт разворачивается и прочитывается.

Чепуха. Вариант второй

Эта игра очень напоминает предыдущую, но в ней участники должны не придерживаться выбранной темы, а просто отвечать на следующие вопросы:

1. Кто?
2. Какой?
3. С кем?
4. Где?
5. Когда?
6. Что делали?
7. Зачем?
8. Что получилось?

Вопросы, конечно, могут быть и другими, причем чем их больше, тем интереснее получится рассказ.

Начинающий отвечает на первый вопрос, заворачивает лист бумаги и передает его другому игроку, а тот, написав что-то, – следующему.

Когда вопросы заканчиваются, листок разворачивается и прочитывается.

Шифровка – расшифровка

Вы, наверное, знаете, что такое аббревиатура, но все равно не помешает напомнить вам, что это сокращение длинных названий до первых букв слов. Например, Соединенные Штаты Америки – США.

Игроки должны придумать и записать расшифровку следующих небольших слов, которые по желанию можно представить в аббревиатуры:

- ОЗОН, СВЕТ, ВОДА;
- АГА, НУ, АТО;
- ЕЩЕ, СРАЗУ, ЕСЛИ.

Новости

В этой игре всем участникам нужно придумать и записать свои новости, которые будут состоять всего из одной строчки. При этом необходимо соблюдать следующее условие: в сообщении должны входить все те слова, которые предложены ниже, однако к ним разрешается добавлять и другие.

Цель игроков – достичь того, чтобы в новости обязательно содержался какой-либо смысл. Участникам можно менять в словах окончания и переделывать их в другие части речи. Примеры:

- Гондурас, нефть, старушка, зонт, такса;
- Антарктида, попугай, соковыжималка, пожар, звездопад;
- Альпы, разбой, фанфары, духи, стадион, банан;
- Бологое, Менделеев, парад, драгоценности, каштан.

Победа присуждается игроку, придумавшему самое оригинальное сообщение.

Бестолковый словарь

Вы знаете, что толковый словарь нужен для того, чтобы узнать значение нового встретившегося нам слова. Задача участников за короткое время составить свой юмористический словарь, где знакомые слова будут иметь совершенно новый, неожиданный и веселый смысл. Например:

- утконос – санитар в больнице;
- ухажер – любитель ухи;
- шахтерка – терка, с помощью которой шаху готовят салат;
- папазол – злой отец.

Слова-невидимки

Ну, не такие уж они невидимые, как ими хотят казаться. В этом вы быстро убедитесь, начав игру.

Сначала выбирается водящий, а все остальные игроки делятся на две команды. Затем водящий открывает две одинаковые карточки. На них написаны два ряда букв, в которых спрятаны слова. Он отдает их участникам и засекает время.

За 2–3 минуты команды должны обнаружить как можно больше слов, подчеркнуть или выписать их на листок бумаги и по истечении времени зачитать их вслух. Победа присуждается той команде, которая нашла больше слов. Карточки могут содержать следующие наборы букв:

ЪССВЕТОКНШЗЛПКИНЖАЛВФЯИТОКНОР
ОВФИЮССОЛЬЖВКИМЯТЕЖКНЦЛАВАРВ
ФМТЬЙЩЕГОЛНГЫЛЖЭЯТЮБТИМЯТАКГЦ
УЧИСЛОМКПФЫОВАГОНПРГНЪГАЛОПТИ
МБВФАБУЛАКЕРПГ

ФУТРОНВАКРФАКТОРПРОЛМРНЕШАМАН
ЛЪКНТСОЛНЦЕЫФУЦЦЗВОНЯЪЪЯЗЫКЛО
ДЖШГУМНПЧЕКЭДОГМАРОЕННГВРОТЧЪБ
ЛЮДЦЕРРОАПЛЯЖЭРШЛТЙКЕЛТЖВЕКОТ
ПРИРКНИГАВЫЦ

МИКНИГАЩБСЛОВОБИВЫВИХКХЖОНОВ
ОСТЪЙКШХФБЮРОДЭЯТБЮРАБОТАОПВ
АФЛИЧМЬЮКОНЫШЕУЦЙВАКУУМАОДЛФ
ТСЯМИНАДЖВЕРУЪКАРТАУЕКГНЕКШГЧЕ
ЛОРПАЕНФОРУМЖШЭХО

МАПРЫЖОКЧТЫЭБЮЯУКЛОПНЙФПУДЕЛ
БАПЖЯЧАШКАЙХШЬСВФЯЭТАРЕЛКАШХЪ
ЭФЛЮССТЬЯЛФЙДЖЛЕНТЕЛЬМЕНАРЖЫР
АДУГАПИБЧЯНОЧЕКЪЙЦЗЫРЛЭЧАСЯВСХ
ЫЖВЕСНАГФРОТУТ

ВПРМИГНАРЛЫКОМЕТРОЪЩШКБОМГОЛЬ
ФЫТРАНУБЮСУМКАШАМДЪСМОЛЫЦУНУ
ККОНАТФВОАНИДЖРИСУНОКВДЛОСАКО
ЛВЖОЛПАРТАВОДДЛАВКАДСМЛОЦМАН
УНКУБАФНДФЫЛОА

Королевские квадраты

Эта игра – своеобразное соединение геометрии и русского языка. Суть игры заключается в том, чтобы найти в квадрате как можно больше вписанных слов. Причем слова можно читать слева направо и справа налево, они располагаются как по вертикали и горизонтали, так и по диагонали. Победа присуждается самому быстрому участнику или команде, нашедшей большее количество слов. Квадраты могут быть такими, как изображены на рисунках 5, 6 и 7:

У	О	Б	П	А
К	Т	П	Е	Р
О	С	И	Н	А
Л	О	О	К	В
Р	К	М	Д	О

Рис. 5. Королевский квадрат (вариант 1)

А	С	И	П	А
О	Н	К	А	С
К	А	Р	А	Т
П	И	А	Б	Н
Т	С	Т	О	О

Рис. 6. Королевский квадрат (вариант 2)

В	Б	Л	У	Н
О	Р	О	Н	А
К	А	С	К	А
Т	Е	Т	А	Д
К	А	Р	Б	Р

Рис. 7. Королевский квадрат (вариант 3)

Построй цепочку

Для этой игры понадобятся бумага и ручки. Играть можно как вдвоем, так и компанией, но во втором случае придется разделить на две команды.

Сначала двое игроков (две команды) выбирают по одному слову и записывают их на бумаге, а затем меняются листками.

Цель участников – построить цепочку ассоциаций, соединяющую этих два слова (свое и чужое), написанных на листках. К первому понятию игрок подбирает следующее так, чтобы между ними было что-то общее. Следующее слово обязательно должно быть по смыслу как-то связано со вторым, и так до тех пор пока участник не сможет поставить свое слово.

При этом игроки соблюдают следующее условие: использоваться могут только имена существительные в именительном падеже и единственном числе.

Победа присуждается участнику или команде, которые быстрее справились с заданием.

Найди общее

В эту игру, как и в предыдущую, можно играть как вдвоем, так и в компании, конечно, заранее разделившись на команды.

Возьмите два листа бумаги и два карандаша. Игроки придумывают и записывают на своих листках по одному слову, а затем обмениваются листками. Сразу же определяется время, через которое будут сравниваться результаты.

Цель участников – найти как можно больше общего между понятием противника и собственным словом.

Победа присуждается игроку или команде, которые за отпущенное время обнаружат большее количество общих признаков между двумя понятиями.

Курс разведчиков

Сначала жеребьевкой определяется водящий. Другие участники образуют две команды. Предварительно водящий подбирает какое-нибудь длинное слово и переставляет в нем буквы так, чтобы его нельзя было узнать. Затем листы с шифровкой передаются обеим командам и засекается время.

Цель участников – как можно быстрее разгадать слово и опередить соперников.

Победа присуждается той команде, которая первой справится с заданием.

Самый внимательный

На стене закрепляется большой лист бумаги с буквами. Сначала жеребьевкой определяется водящий. Другие игроки делятся на две команды, и из каждой выходит по одному представителю.

Задача участников – за определенное время (к примеру, за 10–20 секунд), сосчитать, сколько раз повторяются те или иные буква или буквосочетание.

Для игры можно использовать следующие наборы букв:

х м в х п к р д ж л к в й б л ж ц о
х т й я ю ы в ь с ч щ н п м ы р т

а ы н з ь д ю б о ю у й ф с я в п г
щ з д ь и н э ю б р к у п с з л п

о н в у к л ш к е ы х в а я с х ч а
п х к в с х е ф о с н а с з д ж т

г в ф п а ц к ф ш в ь т л о д о ц я
з н л а т ь и ю х ц е д э ж я н р

ы т ь б а х к а т ы о с а з к п ж ц с
х ю п к ф б л м т я х к с э в к г

л п е л ю д у ж в п к е ч д р е б ь
л а р л д с м и т а у в а п р л р

у ц в к р т ч в ю д к а р п а л п о
к п р ц д л м ф в а п р л а о р

Игра проводится в несколько этапов. А за каждый правильный ответ команда получает очко. Победа присуждается команде, набравшей большее количество очков.

Старая сказка с новым завершением

Для этой игры вам понадобятся листок бумаги и ручка.

Задача игроков сводится к тому, чтобы каждый из них сочинил новую концовку к известным сказкам «Красная шапочка», «Репка», «Курочка Ряба».

Победа присуждается участнику, придумавшему самую интересную концовку.

Волшебный чайнворд

Вы, наверное, знаете, что чайнворд – это игра, в которой нужно к одному слову подобрать другое, начинающееся на ту букву, которой закончилось первое слово, а третье слово должно начинаться последней буквой предыдущего и т. д.

Задача участников – воспользовавшись этим правилом, составить фразу-чайнворд про героев сказки «Теремок», но с одним условием: предложение должно состоять из пяти слов и начинаться с имени героя. Например: ЛисА АккуратнО ОбошлА АрыК.

- МышкА ...;
- ЗаяЦ ...;
- ВолК ...

Победа присуждается участнику, придумавшему самое интересное и забавное предложение.

Мемуары

Несомненно, этим, как правило, занимаются люди, прожившие очень яркую, полную событий жизнь и сделавшие что-либо неординарное в области искусства, политики, спорта. Игрокам нужно написать мемуары от лица:

- старого коврика;
- старого флакона из-под французских духов;
- старого рваного носка.

Сочинение должно быть коротким.

Побеждает тот, кто сочинит и напишет самые интересные мемуары и лучше всех их представит на суд читателей.

Самые подробнейшие инструкции

Иногда люди попадают в такие ситуации, когда помочь может только инструкция, в которой подробно рассказывается, как нужно действовать в той или иной ситуации.

Игрокам необходимо придумать и написать инструкции о том, как:

- сделать химическую завивку болонке;
- незаметно съесть начинку из пирога;
- перевести старушку через рельсы;
- дать двухлетнему малышу очень горькое лекарство;
- побрить ежика.

Побеждает автор самой интересной и веселой инструкции.

Забавный доклад

На различных научных конференциях и собраниях представляются всевозможные доклады, раскрывающие самую суть проблемы, содержащие гипотезы и доказательства.

Участникам нужно составить доклад на одну из следующих тем:

- «Маленький таракан лучше огромного комара»;
- «Охота пуще ремня»;

– «Пар меня не сломит»;

– «Есть – хорошо, а нет – еще лучше».

Задача игроков сделать доклад как можно более убедительным и интересным.

Победа присуждается участнику, представившему самый интересный доклад.

Новые крылатые выражения

Нередко люди в разговоре используют различные крылатые выражения. Это афоризмы, прочно вошедшие в наш язык из песен, стихотворений, прозы.

Но, кроме этого, есть авторы, которые афоризмы превращают в «фонаризмы» путем замены некоторых слов в выражениях, в результате фраза приобретает совершенно другой смысл. Например:

«Рожденный ползать легко и незаметно продвигается».

Игроки должны придумать и записать на листе бумаги продолжения к следующим первым словам афоризмов:

– И волки сыты...

– Нет худа без...

– Лес рубят...

Побеждает автор самых оригинальных строк.

«Что? Где? Когда?»

Наверное, нет в нашей стране человека, который не видел бы эту передачу хотя бы раз.

Сегодня движение ЧГК существует во всех странах бывшего Союза. Количество команд знатоков уже исчисляется тысячами, турниры, фестивали проводятся чуть ли не еженедельно. А зрители на своих телеэкранах видят только самую верхушку этого айсберга. Выглядит это респектабельно: господа в смокингах, дамы в вечерних платьях, зеркальный стол, крупье, неограниченно щедрые спонсоры.

Самая первая программа «Что? Где? Когда?» вышла в СССР на экраны ЦТ 4 сентября 1975 года. Как теперь ясно, в этот день из бутылки был выпущен непобедимый джинн любознательности.

В народной версии ничего (или почти ничего) из этого нет: ни круглого стола, ни рюлетки, ни телекамер, ни писем от телезрителей. Но есть главное – вопрос, минута на размышление, мозговой штурм вопроса шестеркой знатоков, ответ, и дальше всплеск радости или прыжок в пучину разочарований. Оказалось, что игра в вопросы и ответы – невероятно затягивающее занятие, практически интеллектуальный наркотик. Те, кто однажды приобщился к этому и почувствовал за спиной трепет интеллектуальных крыльев, становятся поклонниками этой игры навсегда.

Если вы живете в областном центре, поищите, и вы обязательно найдете клуб знатоков. Но можно и не искать никого, а организовать такую игру самим.

В этой игре все гости разбиваются на команды (в каждой команде должно быть одинаковое количество человек), выбирается ведущий (он может взять себе одного-двух помощников для подсчета голосов).

Составляется табличка: в колонку вы пишете названия всех команд, а в ряд – номера вопросов.

Вопрос, на который не смогла ответить ни одна команда или на который ответили все команды, не засчитывается. Побеждает та команда, которая ответила на наибольшее количество вопросов.

Вопросы задает ведущий. Повторять вопрос можно только один раз. После того как вопрос прозвучал, засекается время, и через минуту все команды должны сдать свои ответы. Для этого игрокам заранее раздаются чистые карточки (или листочки) с номерами вопросов.

Вопросы

Автор представленных вопросов – Александр Васильев, игравший в клубе знатоков «Знак ответа».

Вопрос 1. Из него нельзя изготовить теплую одежду, его также нельзя поместить внутрь одежды, нельзя его и использовать для приготовления закуски, но с его помощью можно сделать много хорошего. Что это?

Ответ: спасибо.

Комментарий. Поговорки: «Из спасибо шубы не сошьешь», «Спасибо в карман не положишь», «Спасибо на хлеб не намажешь».

Вопрос 2. Пробки на дорогах доставляют много неприятностей: они становятся причиной опозданий, аварий и даже нервных болезней.

Впрочем, есть мнение, что женщины гораздо спокойнее переносят пробки: им всегда есть о чем поговорить.

29 марта 1848 года пробка стала причиной остановки более чем на 30 часов... Остановки чего именно вы скажете через минуту, если вспомните анекдот, в котором высмеивается один из пороков, приписываемых женщинам.

Ответ:尼亚гарского водопада.

Комментарий. Анекдот: «Экскурсовод: „...А сейчас, если женщины на минуту замолчат, мы услышим шум尼亚гарского водопада...“».

Вопрос 3. Почти во всем мире принято говорить женщинам комплименты. Однако в государстве Того мужчины подходят к этому очень осторожно и осмотрительно и комплименты говорят крайне редко, видимо следуя поговорке «Слово не воробей...». А почему?

Ответ: потому что мужчина, сделавший женщине комплимент, обязан на ней жениться.

Вопрос 4. Американец жаловался психологу на постоянно мучивший его сон-кошмар: «Мне снится, что я нахожусь в горящем доме. Страшный жар, языки пламени рвутся вверх, и прежде, чем я сам начинаю гореть, я просыпаюсь».

Психолог принялся объяснять, что большинство наших снов – это символическое отражение скрытых переживаний. Возможно, клиента тревожат серьезные, требующие срочного решения проблемы. «Нет, ничего особенного», – был ответ. Тогда психолог высказал предположение, что человек тратит слишком много денег и этот сон – символическое предупреждение: не прожигай жизнь! Но и это не соответствовало действительности. В чем же была причина?

Ответ: он был пожарником.

Автор следующих вопросов 1–13 – Агентство маркетинговых коммуникаций «Креатив-Проект» (г. Саратов).

Вопрос 1. Первый концерт композитора Генделя в Лондоне не имел успеха. Это очень встревожило его друзей, но сам он остался невозмутим.

«Не волнуйтесь! – сказал он. – В пустом зале...».

Закончите фразу композитора.

Ответ: «...лучше звучит». Принимаются ответы с похожим смыслом («лучше звук», «лучше акустика», «лучше слышно» и т. д.).

Вопрос 2. Виктор Гюго известен как автор самого короткого письма. Желая узнать у своего издателя, как расходуется его новый роман «Отверженные», Гюго послал издателю письмо, в котором содержался всего один знак: «?». Что ответил ему издатель?

Ответ: «!». Принимается ответ «!!!».

Вопрос 3. Марк Твен на одном из приемов беседовал с дамой.

У него было хорошее настроение, и он сделал ей комплимент:

– Вы очаровательны!

Нелюбезная особа ответила:

– К сожалению, я не могу ответить вам тем же.

На это Марк Твен рассмеялся и сказал:

– А вы сделайте так же, как я: ...

Что именно посоветовал писатель?

Ответ: «...соврите!». Принимается ответ «солгите!».

Вопрос 4. Марк Твен частенько страдал из-за своей рассеянности.

Однажды, когда он ехал в поезде, в купе вошел контролер. Марк Твен стал искать билет по карманам, но безуспешно. В конце концов контролер, который знал писателя в лицо, сказал:

– Ладно, не беспокойтесь. Предъявите билет, когда я пойду обратно. А если вы его не найдете, тоже не беда – это мелочь.

Но Марк Твен запротестовал:

– Нет уж, какая там мелочь, я обязательно должен найти билет.

Зачем писателю понадобился билет?

Ответ: чтобы узнать, куда он едет.

Вопрос 5. Марк Твен был болен. Врач прописал ему диету: сухарики и стакан молока в день. И все!

– Почему же так мало? – пытался сопротивляться писатель.

– Больше нельзя – вы на диете.

– В таком случае дайте мне почтовую марку – я хочу...

Для чего писатель потребовал марку?

Ответ: «...я хочу немного почитать на ночь». (Засчитываются любые ответы, в которых указывается на желание почитать.)

Вопрос 6. Однажды Марк Твен получил анонимное письмо. В нем было всего лишь одно слово: «свинья». На следующий день он поместил ответ в своей газете: «Нередко я получаю письма без подписи. Но вчера...».

Закончите ответ писателя.

Ответ: «...я получил подпись без письма». (Засчитываются любые ответы, в которых указывается на то, что «свинья» – это подпись.)

Вопрос 7. В редактируемой им газете Марк Твен напечатал очень острую статью об одном проходимце.

Статья заканчивалась словами: «Мистер Н. не заслуживает даже того, чтобы плюнуть ему в лицо». Мистер Н., естественно, обиделся и подал в суд. Суд постановил опубликовать опровержение. Что опубликовал Марк Твен, выполняя волю суда?

Ответ: «Мистер Н. заслуживает того, чтобы плюнуть ему в лицо».

Вопрос 8. Составитель знаменитого словаря В. Даль был пионером в использовании электрического тока в минно-подрывном деле. Во время польской кампании, когда его часть отходила за реку, дивизионный лекарь Даль заминировал переправу и в нужный момент собственноручно замкнул электрическую цепь, соединяющую вольтов столб с запалом. На рапорте о его решительных действиях командир корпуса наложил резолюцию: «За подвиг представить к ордену. Объявить выговор за...».

За что же командир объявил выговор Далю?

Ответ: за невыполнение своих прямых обязанностей (дивизионный лекарь должен был заниматься ранеными).

Вопрос 9. Ганс Христиан Андерсен, кроме всего прочего, был известен тем, что мало заботился о своем внешнем виде. Однажды некий человек остановил писателя на улице и язвительно спросил:

– Этот жалкий предмет на вашей голове называется шляпой?

Что ответил знаменитый сказочник?

Ответ: «А этот жалкий предмет под вашей шляпой называется головой?».

Вопрос 10. Гёте, прогуливаясь как-то вечером по городскому парку, случайно вышел на тропинку, по которой мог идти только один человек. Навстречу ему шел критик, известный своим враждебным отношением к поэту. Когда они сошлись, тот надменно произнес:

– Я никогда не уступаю дороге дуракам!

Поэт ответил ему короткой фразой и отступил в сторону. Что ответил Гёте?

Ответ: «А я – наоборот». Принимаются любые ответы, указывающие на то, что Гёте дорогу дуракам уступает.

Вопрос 11. Как-то раз Пушкин пригласил нескольких друзей в дорогой французский ресторан. В это же время туда заглянул граф Завадовский, петербургский богач.

– Однако, Александр Сергеевич, я вижу, кошелек у вас туго набит!

На это Пушкин ответил:

– Да ведь я богач, граф! У меня постоянный доход с тридцати шести...

С чего получал доход поэт?

Ответ: «...с тридцати шести букв русского алфавита».

Вопрос 12. Вскоре после того, как Лев Николаевич Толстой женился, его навестил добрый друг. Покидая поместье, он с чувством произнес:

– Какой вы счастливый человек, Лев Николаевич! У вас есть все, что вы любите!

Толстой покачал головой:

– У меня нет всего, что я люблю, но...

Закончите фразу Льва Николаевича.

Ответ: «...но я люблю все, что у меня есть».

Вопрос 13. Марсея Пруста вызвал на дуэль чрезвычайно самоуверенный и малограмотный человек. Вручая Прусту визитную карточку, он презрительно произнес:

– Я разрешаю вам выбрать оружие.

– Прекрасно! – ответил тот, потирая руки. – Я выбираю...

Пруст назвал свое оружие, и тут же воскликнул:

– Вы убиты!

Внимание, вопрос: какое оружие было выбрано?

Ответ: орфография. Принимаются ответы «правописание» и т. п.

Вопрос 14. Эта всем известная история состоит всего из восьми слов, половина из которых глаголы.

Тем не менее она включает в себя протокол происшествия, врачебный диагноз и описание способа лечения. История была уже рассказана многократно. А откуда она нам известна?

Ответ: из кинофильма «Бриллиантовая рука».

Автор: Алекс Покрас (Хайфа).

Комментарий. Фраза «Поскользнулся, упал, потерял сознание. Закрытый перелом. Очнулся – гипс».

Вопрос 15. В одном рекламном пособии приводится пример удачной рекламы поздравительных открыток.

Она представляет собой отрывок из пронумерованного списка женских имен: 5. Юлия. 6. Марина. 7. Света... 9. Лена. 10. Наташа. 11. Катя. Восстановите пропущенную строчку из этого списка. Принимаются только точные ответы.

Ответ: 8. Марта.

Источник: Перепелица В. Как рекламу сделать эффективной, или Как стать известным. – Ростов-на-Дону: Феникс; М.: Зевс, 1997.

Вопрос 16. В Польше состоялся довольно любопытный футбольный матч, привлечший множество зрителей во многом благодаря особенности проигравшей команды, которая состояла из 11 парней в возрасте от 15 до 28 лет.

Несмотря на поражение зрители горячо приветствовали человека, создавшего эту команду буквально с нуля.

В чем же состояла главная особенность этой команды?

Ответ: все игроки были братьями – сыновьями одного человека.

Источник: Футбольная энциклопедия. – М.: Вече АСТ, 2000. с. 132.

Кому что принадлежит?

Известно, что в языке имеется немало устойчивых словосочетаний (фразеологизмов, научных терминов и т. д.), указывающих на принадлежность какого-либо предмета или понятия какому-либо лицу, например «кузькина мать», «архимедов рычаг».

Дан список предметов и понятий, а вы должны указать лицо, к которому они относятся (обязательно – имя собственное, причем одушевленное).

К некоторым понятиям могут относиться 2–3 разных лица, желательно указать все.

В первой колонке таблицы 1 вы найдете задание, во второй – ответ).

Таблица 1 Кому что принадлежит?

Вопрос	Ответ
Бином	Ньютона
Бочка	Диогена, Данаиды
Галстуки	стольпинские
Грамота	филькина
Движение	броуновское
День	Юрьев, св. Валентина
Деревня	потемкинская
Женитьба	Бальзамина, Фигаро
Кафтан	тришкин
Клятва	Гиппократ, Ганнибала
Ковчег	Ноев
Коза	сидорова
Конюшни	авгиевы
Костюм	Адам, Ева
Лавры	Герострата
Ложе	прокрустово
Лошадь	Пржевальского
Лучи	рентгеновские
Мать	кузькина
Меч	дамоклов
Муки	танталовы
Нашествие	Мамая, Батыя
Нить	Ариадны
Ночь	Варфоломеевская
Объятия	Морфея
Огонь	Прометеев
Петля	Нестерова, Мёбиуса
Печать	Каинова
Пирамида	Хеопса
Плач	Ярославны
Пляска	св. Витта
Победа	пиррова
Побоище	Мамаево
Поцелуй	Иуды
Пята	ахиллесова
Рычаг	архимедов
Свадьба	маланьина
Секрет	Полишинеля

Вопрос	Ответ
Таблица	Менделеева, Пифагора
Треугольник	Паскаля, Петрова
Труд	сизифов
Узел	гордиев
Уха	демянова
Училище	Суворовское, Нахимовское
Шапка	Мономаха, сенькина
Штаны	Пифагоровы
Язык	Эзопов
Яйцо	Колумба, Фаберже
Ящик	Пандоры

Найдите пару

Впишите в пустые клетки недостающего участника устойчивой пары. В некоторых случаях возможно несколько вариантов правильных ответов (в таблице 2 в тех клетках, которые при заполнении должны быть пустыми, уже вписаны ответы).

Таблица 2 Найдите пару

Вопрос	Ответ
Хозяин и...	работник
Война и...	мир
Живые и...	мертвые
Жизнь и...	судьба
Преступление и...	наказание
Униженные и...	оскорбленные
Девушка и...	смерть
Водка и...	сеledка
Земля и...	воля
Маша и...	медведь

Вопрос	Ответ
Петух, Заяц и...	Волк
Альфа и...	Омега
День и...	ночь
Былое и...	думы
Любовь и...	голуби
Жилин и...	Костылин
Давид и...	Голиаф
Чук и...	Гек
Дон Кихот и...	Санчо Панса
Ромео и...	Джульетта
Атос и...	миледи Винтер
Д'Артаньян и...	Констанция
Жеглов и...	Шарапов
Дельфин и...	Русалка
Мастер и...	Маргарита
Руслан и...	Людмила
С. Есенин и...	А. Дункан
Кн. Игорь и...	Кн. Ольга
Тристан и...	Изольда
Пушкин и...	Гончарова
Холмс и...	Ватсон
Мальш и...	Карлсон
Одиссей и...	Пенелопа
Монтекки и...	Капулетти

Полуперевод

Перечисленные ниже слова (табл. 3) были получены таким образом: берется слово, отрывается от него кусок и переводится на русский, как будто это транскрипция.

Ваша задача – по тому, что получилось, восстановить слово. Например, задание: дважды квит. Ответ: бисквит (от лат. бис – «дважды»)

Таблица 3 Полуперевод

Вопрос	Ответ
Бывшие крементаы	Экскременты (от лат экс — «бывший»)
Корытный лавр	Бакалавр (от голл. бак — «корыто»)
Цель гофа	Голгофа (от англ. гол — «цель»)
Наследственный арий	Гербарий (от нем. герб — «наследство»)
Без кустика	Акустика (от греч. а — «без»)
Шаг года	Пагода (от фр. па — «шаг»)
Хаотическая ель	Газель (от греч. газ — «хаос»)
Западный бюль	Вестибюль (от англ. вест — «запад»)
Китайский оптик	Синоптик (от лат. син — «Китай»)
Возле лич	Паралич (от греч. пара — «возле»)

Давайте посчитаем!

Вспомните названия художественных (обязательно художественных!) произведений: книг, стихов, кинофильмов, песен, картин, в которых есть эти числительные.

Правила начисления баллов: за название, которое начинается с числительного в основной форме, – 10 баллов; за название, которое начинается с числительного в другой форме (первый, две, шестой и т. д.), – 5 баллов; за название, в котором есть числительное в основной форме, но не в начале названия – 3 балла; не в начале и не в основной форме – 1 балл.

Один...

день Ивана Денисовича (дома)

Два...

капитана (товарища, бойца)

Две...

Дианы

Три...

мушкетера (плюс два, поросенка, сестры, толстяка, танкиста, богатыря, медведя, пряжи)

Трое...

в лодке, не считая собаки

Четыре...

желания (товарища, танкиста и собака)

Пять...

зернышек апельсина (дней одного года, вечеров, минут)

Шесть...

спичек (дней без войны, дней, семь ночей)

Шестое...
чувство

Семь...
подземных королей (самураев, симеонов, невест ефрейтора Збруева, стариков и одна девушка)

Восемь...
с половиной (с половиной долларов)

Девять...
с половиной недель (принцев Амбера)

Десять...
негрят (лет спустя, дней, которые потрясли мир)

Одиннадцать...
друзей Оушена

Двенадцать...
стульев (месяцев, подвигов Геракла, «12» (поэма Блока), слонов)

Тринадцать...
призраков

Тринадцатый...
подвиг Геракла

Семнадцать...
мгновений весны

Двадцать...
сонетов к Марии Стюарт (лет спустя)

Двадцать шесть...
бакинских комиссаров

Тридцать восемь...
попугаев

Восемьдесят...
дней вокруг света

Девяносто девять...
ступеней

Сто...
лет одиночества (девчонок и одна в лифте, один далматинец)

Тысяча...
и одна ночь

Двадцать тысяч...
лье под водой

Псевдонаучный бред

Чтобы играть в эту игру, нужно взять любое крылатое высказывание и заменить в нем все слова на научные (или же почти научные) определения этих слов.

В результате и получится псевдонаучный бред...

Примеры

* * *

Условием выживания биологической особи является ее перемещение по криволинейной замкнутой траектории.

(Хочешь жить – умей вертеться.)

* * *

Некоторые аспекты поведения человека, напоминающие таковые у определенных домашних животных в условиях нахождения последних на стеблях злаковых растений, высушенных естественным образом.

(Собака на сене.)

* * *

Результатом самоотождествления с определенным видом мицетов является акт целенаправленного движения в изготовленную путем ручного плетения емкость.

(Назвался груздем – полезай в кузов.)

* * *

Торговля мелким домашним животным, расфасованным в непрозрачную тару, изготовленную из прочной материи.

(Продать кота в мешке.)

* * *

Стоимость доставки крупного рогатого скота значительно превышает стоимость груза.

(За морем телушка полушка, да рубль перевоз.)

* * *

Правильно сориентироваться в пространстве по звуку удается не каждому.

(Слышал звон, да не знает, где он.)

* * *

Пернатые сельскохозяйственные вредители, ранее пораженные огнестрельным оружием, способны без труда декодировать зрительные образы отдельных видов отходов мукомольного производства.

(Стреляного воробья на мякине не поведешь.)

* * *

Положительные эмоции, испытываемые в процессе пассивного перемещения, являются желательной предпосылкой эмоционального комфорта, сопровождающего реализацию активной двигательной функции.

(Любишь кататься – люби и санки возить.)

* * *

$S = 1/V.$

(Тише едешь – дальше будешь.)

* * *

$S = k \cdot V(dr).$

(Чем дальше в лес, тем больше дров.)

* * *

Определенная численность коллектива наставников молодежи имеет характерные негативные стороны, омонимичные некоторому физическому недостатку воспитанников.

(У семи нянек дитя без глаза.)

* * *

Во избежание негативных последствий биологическим особям не следует осуществлять моментальные выбросы выделений желез наружной секреции с вектором скорости, противоположным вектору воздушных потоков.

(Не плюй против ветра.)

* * *

Некоторые последствия остеохондроза успешно компенсируются в процессе ритуального погребения пациента.

(Горбатого могила исправит.)

* * *

Острое желание счастья близкому человеку сравнимо с антигуманными проявлениями человеческой психики, что лишней раз подтверждается теоретической возможностью эмоционального контакта с представителями artiodaktylos.

(Любовь зла, полюбишь и козла.)

* * *

Предпочтительнее быть изгнанным из полости матки вместе с последом, обладая не особенностью доставлять наслаждение взору, а с чувством и состоянием полного, высшего удовлетворения.

(Не родись красивым, а родись счастливым.)

* * *

Любая птица одного из видов подотряда ржанкообразных сообщает, что ее ареал обитания обладает положительными свойствами.

(Всяк кулик свое болото хвалит.)

* * *

Для придания определенному телу веса, потерянного в результате действия закона Архимеда, необходимы ненулевые энергетические затраты.

(Без труда не вытащишь рыбку из пруда.)

* * *

Несоответствие истинного восприятия и восприятия посредством приборов с выборочным поглощением электромагнитного спектра.

(Смотреть на мир через розовые очки.)

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.