

Энциклопедия лучших игр со словами и цифрами



Энциклопедия лучших игр со словами и цифрами

«РИПОЛ Классик»

2007

Энциклопедия лучших игр со словами и цифрами / «РИПОЛ
Классик», 2007

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

, 2007

© РИПОЛ Классик, 2007

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
Конец ознакомительного фрагмента.	24

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 омонимии. 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 щеголяй, приятель, тем,
Что у тебя избыток тем.
Произведения 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 молодою (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 оцепененье;
Второе же местоименье,
Которое у нас теперь в употребленье
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 умение —
Чужое прибирать именье,
А целое – растение.

(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 сражение 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)

* * *

Танцуя, 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;
акростих – 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).

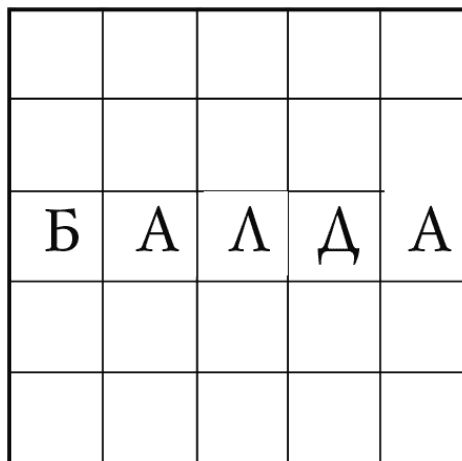


Рис. 1. Балда

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);

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.