



ДЛЯ_ТЕМРЯВИ

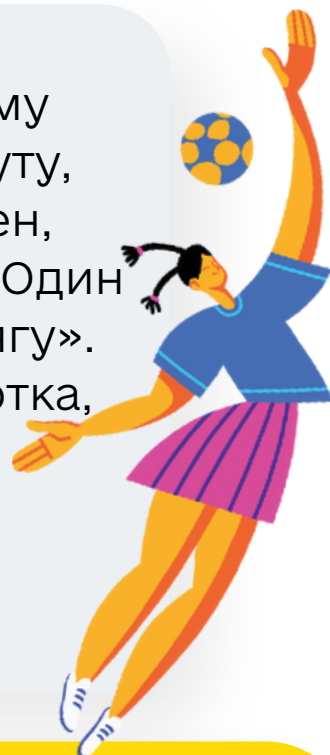
Якщо так сталось, що в укритті (чи будь-якому місці, де ви зараз перебуваєте) зникло світло, ми знаємо, чим себе зайняти. Проведіть час цікаво й корисно, і тоді темрява буде не чимось моторошним, а просто декорацією для розваги.





ГРА «Я ЗНАЮ 5 НАЗВ...»

Гравці по черзі дають завдання один одному назвати 5 назв будь-чого (5 предметів побуту, 5 назв тварин, 5 міст України, 5 жіночих імен, 5 назв квітів тощо). Грають приблизно так. Один гравець каже: «Я знаю 5 назв зимового одягу». Інший відповідає: «шапка, шарф, шуба, куртка, рукавички!». І дає завдання наступному гравцеві. Грати можна і дорослим, просто ускладнюйте категорії – 5 пісень Емінема, 5 фільмів Мартіна Скорсезе тощо.



ГРА «SAY THE SAME THING»

Швидка гра для двох дорослих чи дорослого з підлітком. Сенс гри в тому, що на рахунок 1-2-3 кожен з гравців вимовляє довільно вибране ним слово. Далі мета – за допомогою послідовних асоціацій прийти до спільного слова: на наступні раз-два-три обидва вимовляють слово, так чи інакше пов'язане з попередніми двома, і так до тих пір, поки не трапиться бажаний збіг. Припустимо, що перший гравець сказав слово «будинок», а другий – слово «ковбаса»; в теорії вони можуть збігтися вже зовсім скоро, якщо на другому раунді після раз-два-три обидва скажуть «магазин». Але якщо один скаже «магазин», а інший – «холодильник» (чим не будинок для ковбаси?), то гра може затягнутися, тим більше що повторюватися не можна – ні магазин, ні холодильник вже не підійдуть, і доведеться додумуватися, скажімо, до «рефрижератора» або «IKEA». Якщо ж початкові слова далекі один від одного (наприклад, «бордюр» і «невагомість»), то ігровий процес стає зовсім непередбачуваним.





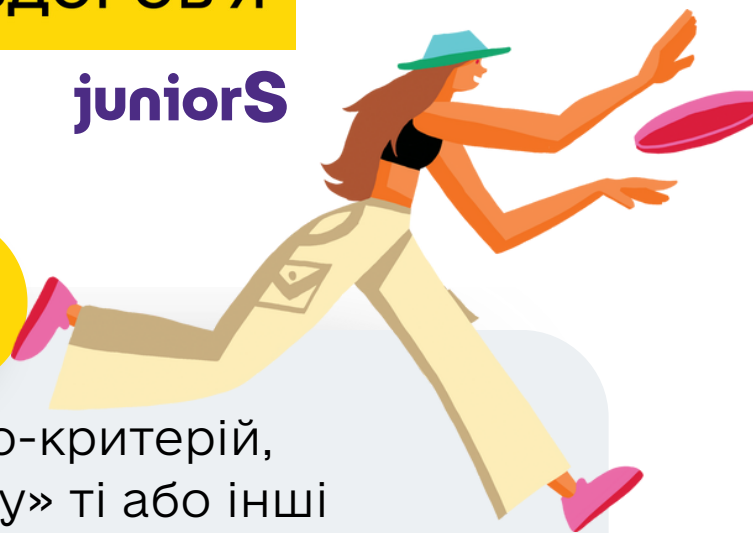
ГРА «БИКИ ТА КОРОВИ»

Кожен гравець задумує тризначне число та намагається відгадати число суперника. «Бик» — це правильна цифра, котра стоїть на правильному місці. «Корова» — правильна цифра, але не на правильному місці. Наприклад, якщо загадане число «273», а суперник робить припущення «123», то відповідь буде «один бик та одна корова». При цьому перший гравець не каже, котра з цифр є биком, а яка – коровою, тож суперникові треба зробити кілька спроб та скористатися логікою. Так само можна грати і з чотиризначними числами, і зі словами з 4-5 літер.

ГРА «ШНУЦАТИ»

Ведучий загадує дієслово та заміняє його словом «шнуцати». Решта мають відгадати, ставлячи запитання: що потрібно для того, щоби добряче пошнуцати, коли люди найчастіше шнуцають, чи є в шнуцерів професійне свято тощо.





ГРА «Я БЕРУ З СОБОЮ В ДОРОГУ...»

Ведучий замислює правило-критерій, за яким він «візьме в дорогу» ті або інші предмети. Наприклад, це можуть бути всі круглі предмети або, складніше, їстівні, що починаються з голосної. Він починає гру, даючи одну правильну відповідь: «Я беру з собою кавун». Інші учасники ставлять ведучому питання, чи бере він із собою банан, апельсин, огірок тощо, і з відповідей «так» або «ні» намагаються відгадати правило.

РОЗВАГА «КИТАЙСЬКІ ТІНІ»

Китайський театр тіней має дуже давню традицію, і саме з цих стародавніх вистав можна створювати нові, граючи руками, голосом та уявою! Вам просто знадобиться глуха стіна, на яку можна спроектувати фігури та світло (ліхтаря, свічки). Гра дуже проста: залежно від того, як ви розташуєте руки, можуть ожити різні предмети, такі як тварини, предмети, люди, а також дракони та уявні істоти. Супроводжувати картинки можна тихим голосом, нашіптуючи вірші та розповіді про чудові пригоди, що відбуваються прямо на вашій стіні, зачаровуючи мешканців будинку різного віку!





РОЗВАГА «СМОЛОСКИП»

У цій грі чим більше учасників, тим краще. Ви сидите у колі. По черзі передаєте так званий «смолоскип» (це може бути ліхтарик чи свічка), і той, хто тримає «смолоскип», повинен розповісти частину історії, яка потім буде продовжена іншими учасниками, які в свою чергу додадуть свою частину сюжету. Навіть якщо це історії про монстрів, завжди намагайтеся додавати цікаві деталі, щоб діти (особливо маленькі) не злякалися по-справжньому.

