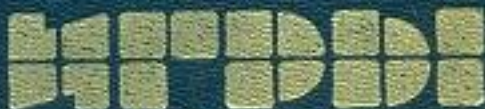


ДОМАШНИЕ ВЕЧЕРА

А. БУРДИН

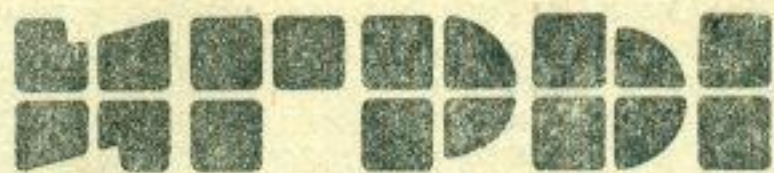


в семейном кругу



ДОМАШНИЕ ВЕЧЕРА

А. БУРДИН



в семейном кругу



Пермское
книжное издательство
1991

ББК 74.900.6
Б 90

Много ли вы знаете игр и умных забав, которые не без пользы скрасят досуг в семье, в кругу друзей, наконец, наедине с собой? Есть ли вообще такие игры в домашней коллекции? Нет? В таком случае, вам поможет книга.

В этом сборнике каждый может найти себе игру по душе, головоломку по силам, забаву по потребности.

Впрочем, автор предполагает в читателях способности к составлению новых игр и головоломок и приглашает их в соавторы.

Сборник предназначен для самого широкого круга читателей. Книга может оказаться полезной для педагогов: пионервожатых, классных руководителей, воспитателей групп продленного дня.

Рецензент Ю. Никитин

Бурдин А. О.

Б90 Игры в семейном кругу. — Пермь: Кн. изд-во, 1991. — 381 с.

ISBN 5-7625-0084-5

Б 4312000000—10
M152(03)—91 35—90

ББК 74.900.6

© Бурдин Анатолий
Олегович, 1991

Семье, прекрасной ячейке общества, посвящается эта книга

К ЧИТАТЕЛЯМ

Утверждение, что в детском возрасте игры необходимы, что они являются основной деятельностью ребенка, обычно не вызывает возражений. Через игру ребенок знакомится с окружающим миром, познает назначение предметов и приобретает навыки в их применении, через них усваивает ролевые отношения между людьми. Они помогают маленькому человеку развиваться в физическом, умственном и нравственном отношениях.

Для взрослых эти функции игр, безусловно, существенного значения не имеют. Тем не менее не стоит утверждать, что игры им не нужны.

Определить границу, где кончается период игр и начинается серьезная жизнь, где игра, а где работа, порой чрезвычайно трудно. Например, ребенок строит дом из кубиков, и всем ясно: он играет. А если такие же дома возводит архитектор? Он играет или работает, моделируя новые кварталы?

И не нужно искать в подобных приме-

рах какие-то противоречия. Игру следует рассматривать как своеобразное средство подготовки к трудовой деятельности. Приобретение в игровой форме нужных знаний и умений полезно не только в детском, но и в любом возрасте. Имитация процесса трудовой деятельности, моделирование реальных ситуаций — это тоже некие игры, только с более значимыми, чем в детстве, целями.

В производственной деятельности без таких подготовительных этапов трудно обойтись. Не случайно в настоящее время широкое распространение получают так называемые деловые игры. И с усложнением производства значение подобных игр будет возрастать.

Представим, что у нас появился оппонент:

— Да, я согласен, что деловые игры нужны. Но ведь это деловые игры, а не крестики-нолики! Зачем же взрослым играть в уголки, балду и прочее?! Есть ли хоть какая-то польза от этого?

Что ж, за такой вопрос только похвалим оппонента. И ответим:

— Любые игры есть прекрасный способ проведения досуга. Они — отличное средство эмоциональной разрядки, они помогают снять нервное напряжение и отрицательные эмоции, возникшие, допустим, на работе или в транспорте; они служат сред-

ством для самовыражения и самоутверждения, для адаптации к определенным условиям и т. д.

Игры помогают в неформальном общении людей, причем, что немаловажно, людей разного возраста и разного социального положения. Они способствуют установлению межличностных контактов, более близкому знакомству соседей и пр.

В условиях научно-технической революции все большее значение приобретает интеллектуальный труд, когда от рабочего требуются не автоматические действия, а анализ складывающейся производственной ситуации. Для поддержания нормального рабочего состояния нужна не только физическая, но и умственная тренировка. А настольные игры и головоломки и есть тот самый материал, который необходим для умственной гимнастики.

Учтем также, что продолжительность жизни и дееспособность зависят от физического и умственного здоровья. Следовательно, игры можно использовать для поддержания собственного тонуса, для сохранения интеллекта.

Вывод ясен: игры полезны и даже необходимы не только детям, но и взрослым. И если перейти от констатации общих положений к призывам, то предисловие можно закончить так:

— Играйте! Долой диванолужание и ничегонеделание! Играйте в любые подвижные и настольные игры. Не бойтесь проигрышей! В конечном итоге вы выиграете собственное здоровье.

Взрослые! Чаще играйте со своими детьми!

Дети! Настойчивей приглашайте играть своих родителей, бабушек и дедушек!

Эта книга не учебник и не справочник. В ней нет теории, подробных исторических, биографических и прочих сведений. Здесь просто собраны игры: самые обычные и необычные, широко распространенные и практически неизвестные. Но во всех случаях эти игры не требуют каких-либо специальных знаний и сложного оборудования: можно обойтись обыкновенными пуговицами, бумагой, карандашом, ножницами, другими бытовыми предметами, вплоть до сковороды-орешницы. Такой подбор не случаен, так как книга предназначена прежде всего для проведения досуга в домашних условиях.

Состав игроков в семье, как известно, постоянен, немногочислен и обычно неоднороден. Интерес членов семьи к играм сохраняется только при условии их разнообразия и частой сменяемости, поэтому каждая предлагаемая игра приводится в нескольких вариантах, которые отличаются

друг от друга не только уровнем сложности, но и тактико-игровым содержанием.

Часть вариантов предназначена для детей, часть — для взрослых. Одни игры и головоломки представляют собой забавное развлечение, и не более, а другие требуют серьезных размышлений. Не советуем подолгу задерживаться на одной и той же, даже полюбившейся игре. Лучше время от времени заменять ее другой, чтоб не потерять интереса к развлечениям подобного рода. В каждой главе игры и головоломки сгруппированы по признаку родства. Нельзя поручиться, что принятая группировка материала всем понравится. Но, вообще говоря, нет никакой необходимости читать все подряд. Каждый может остановиться на той игре или головоломке, которая интересует его в данный момент.

Немалое удовлетворение можно получить не только от решения, но и от составления новых игр и головоломок. В книге подсказано, как получить одну игру из другой. Возможно, это пригодится при самостоятельном творчестве.

Р. Декарт закончил свою геометрию словами: «И я надеюсь, что наши потомки будут благодарны мне не только за то, что я здесь разъяснил, но и за то, что мною было добровольно опущено с целью предоставить им удовольствие самим

найти это». Хотелось бы это замечание в какой-то мере перенести и на предлагаемый сборник.

Успехов вам и интересного досуга!

А. БУРДИН,
старший преподаватель
кафедры методики математики
Пермского педагогического института

ЗАБАВЫ СО СЛОВАМИ

АНАГРАММЫ

Слова, отличающиеся друг от друга только порядком букв, называются анаграммами. Например, слова УКЛОН — КУЛОН — КОЛУН — КЛОУН — анаграммы. Выстроить блок анаграмм непросто. Попробуйте найти анаграммы из 3, 4, 5 букв.

Самый большой блок анаграмм

Самый длинный (из известных) блок анаграмм состоит из 6 слов. В этот блок входит слово АВТОР. Найдите остальные слова.

Анаграммы-гиганты

Известно немало анаграмм из 6 и более букв. Самые длинные анаграммы — СТАРОРЕЖИМНОСТЬ и НЕРАСТОРЖИМОСТЬ. Найти даже пару длинных ана-

грамм чрезвычайно трудно: для этого нужно осуществить большой перебор букв.

Составьте анаграммы к словам МАТЕРИК, КОРШУН, СПАНИЕЛЬ, КИЛЬВАТЕР, ГРАФОЛОГИЯ, ТАРИФИКАЦИЯ.

Составление анаграмм — основа увлекательной игры в компании из 2—4 человек. Игра может идти в двух вариантах: до выявления победителя (им объявляется тот, кто больше всех назовет слов-анаграмм), или до первого проигравшего — того, кто не смог в свою очередь назвать следующего слова.

Кто больше?

Кто больше найдет анаграмм? Игра может развиваться, например, так. Первый игрок: РОСТ — ТОРС; второй игрок: КАРТА — КАРАТ; третий игрок: КОЛБА — БОКАЛ... Игрок, не сумевший назвать следующую пару слов, проигрывает.

МЕТАГРАММЫ

Слова, отличающиеся друг от друга только одной буквой, называются мета-

граммами. Например, СОЛО — СОЛЬ — СЕЛЬ. Составление цепочек метаграмм — занятие чрезвычайно увлекательное. Говорят, что эту забаву придумал Льюис Керролл, автор «Алисы в стране чудес».

Тут есть над чем поломать голову в одиночестве, можно играть в компании, соблюдая те же правила, что и при составлении блоков анаграмм.

Правила и условия игры можно изменять. Например, общими усилиями составлять слова в цепочку метаграмм. Тот, кто при очередном ходе не сумеет ее продолжить, — проигрывает. Примеры цепочек: ЗАМОК — ЗАРОК — ЗАРОД — ЗАРЯД — НАРЯД — НАРОД... ПИРОГ — ПОРОГ — ПОРОХ — ГОРОХ — ВОРОХ — ВОРОН и т. д.

Превращение козы

Чтобы почувствовать прелесть этой игры, попробуйте составить цепочки слов КОЗА — ЛИСА, КОЗА — БАРС. Подскажем, что первое задание можно выполнить за 3, а второе — за 5 ходов.

Расцветай, цветок!

Впишите в лепестки цветка (рис. 1) метаграммы слова РОЗА.

Слепи ком

Напишите по периметру в каждой клетке (рис. 2) метаграммы слова КОМ. Чем внушительнее по размерам получится ваш ком, тем лучше.

Цепочки метаграмм

Задачи на составление цепочек метаграмм известны давно. Распространен вариант, когда первое и последнее слова цепочки представляют собой антонимы, то есть имеют противоположное значение. Самые известные цепочки — те, в которых из МУХИ делают СЛОНА или превращают ДЕНЬ в НОЧЬ.

Сократи цепочку

Советский популяризатор игр Е. Я. Гик в книге «Занимательные математические игры» проводит, например, такую цепочку: НОЧЬ — НОЛЬ — РОЛЬ — РОЖЬ — ЛОЖЬ — ЛОЖА — КОЖА — КОРА — КА-

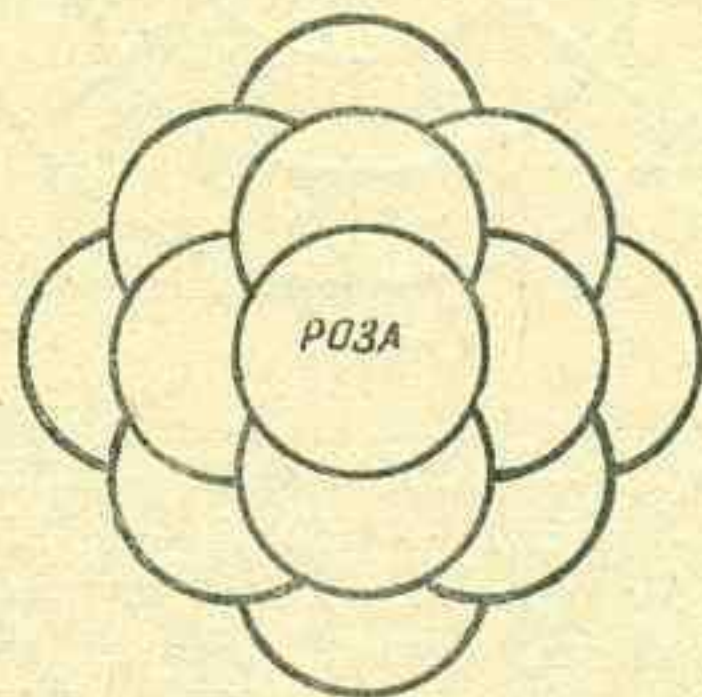
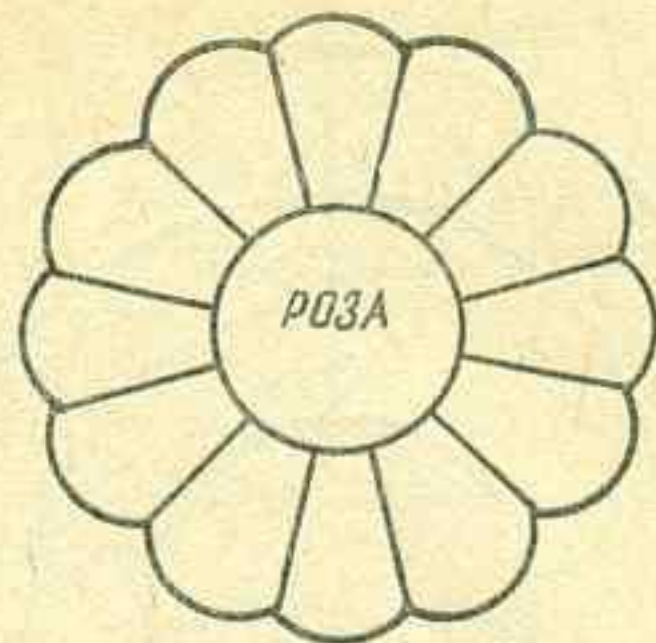


Рис. 1

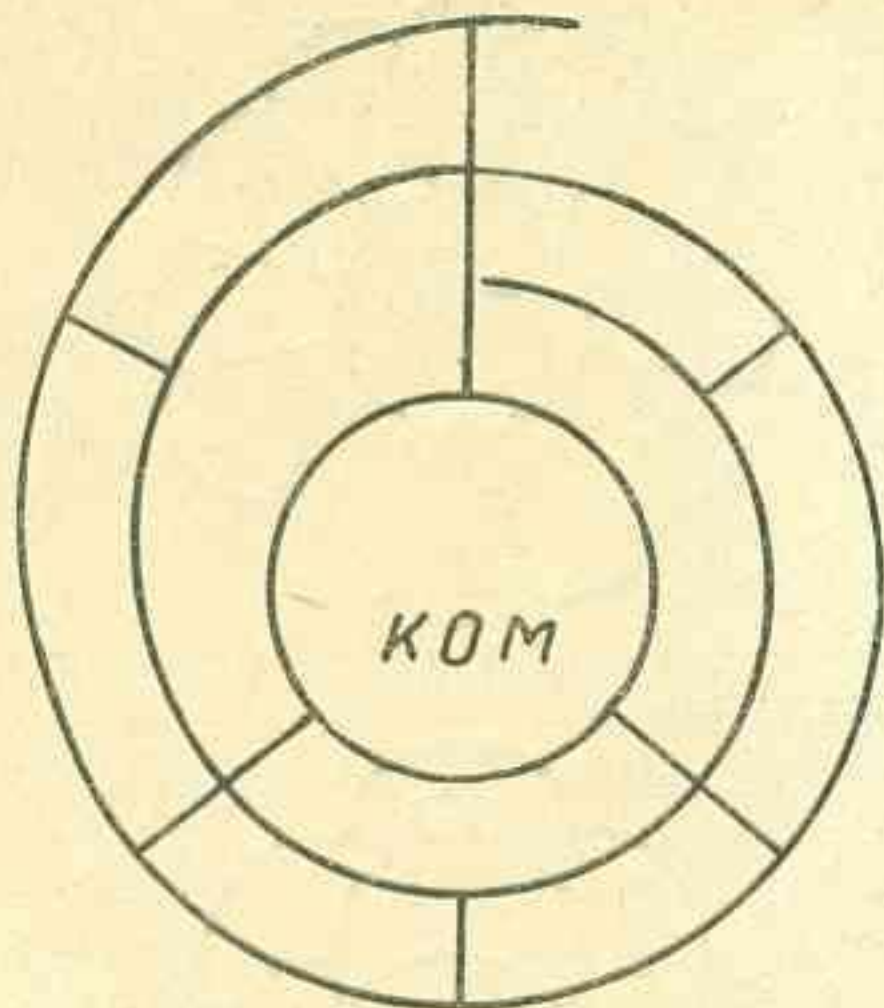


Рис. 2

РА — ФАРА — ФАЗА — ВАЗА — ВИЗА —
ВИНА — ВЕНА — ПЕНА — ПЕНЬ —
ДЕНЬ. Можно ли сократить эту цепочку?

Оказывается, можно. Например, со сло-
ва РОЖЬ продолжать: РОЖА — КОЖА и
т. д. Но цепочку можно сократить более

чем на треть: НОЧЬ — НОЛЬ — ТОЛЬ —
ТОНЬ — ТЕНЬ — ДЕНЬ.

Попробуйте сократить цепочку МУХА —
МУРА — ТУРА — ТАРА — КАРА — КА-
РЕ — КАФЕ — КАФР — КАЮР — КА-
ЮК — КРЮК — УРЮК — УРОК —
СРОК — СТОК — СТОН — СЛОН. Дума-
ется, сократить на одно звено вам удаст-
ся без особого труда. А можно ли сделать
ее еще короче?

Свяжи цепочку

Свяжите цепочкой слова ГРОМ —
ТИШЬ, ДРУГ — ВРАГ. Учтите, что пер-
вая задача очень трудная, зато вторая —
значительно легче. Известные решения со-
стоят из 17 и 7 ходов соответственно.
Сколько ходов понадобится вам? Если на
два-три хода больше, то это тоже неплохой
результат.

Серия цепочек — личные рекорды

Конечно, первые и последние слова це-
почки не обязательно должны быть анто-
нимами. Но желательно, чтобы они все же
имели смысловую связь. Постройте це-
почки: ЛУНА — МАРС, РОТА — ПОЛК,

РЕКА — МОРЕ, КАДР — КИНО, УДОД —
СТАЯ, ТЕСТО — БУЛКА.

Интересно, что читателям газеты «Вечерняя Пермь» удалось улучшить решения некоторых из задач, предложенных Е. Я. Гиком. Например, из ТЕСТА сделали БУЛКУ не за 13, а за 10 ходов, из РЕКИ — МОРЕ за 7 ходов вместо 11. Оказывается, цепочку КАМА — РЕКА — МОРЕ можно составить за 10 ходов.

Соединить слова УДОД и СТАЯ, КАДР и КИНО можно за 7 ходов. Но можно сделать цепочки еще короче, если применять редкие слова. Например: КАДР — КАФР — КАФА — КАНА — КАНО — КИНО. Итак, установите рекорды в решении этих задач. А расширить запас слов поможет любой энциклопедический словарь.

Футбол

Цепочки слов могут переходить одна в другую. В этом случае ключевые слова составляют порой забавные ряды ассоциативных слов или даже предложений. На-

пример: МЯЧ — ПАС — ГОЛ. Задача допускает решение в 9 ходов.

Путешествие во времени

Соедините цепочками метаграмм слова МИГ — ЧАС — ГОД — ВЕК — ЭРА. Попробуйте решить задачу менее чем за 18 ходов.

Кольцо метаграмм

Цепочки слов можно сделать замкнутыми, то есть получить в результате кольцо метаграмм: БАРК — БАНК — ПАНК — ПАНИ — ПАРИ — ПАРК — БАРК. Уже использованные слова повторять нельзя, иначе игра потеряет смысл.

Итак, задача «Гигантское кольцо». Соедините метаграммами слова БАРС — РОЗА — ЛИСА — ВОЛК — РОГА — ДЫРА — БАРС. Задача трудная. Решить ее менее чем за 25 ходов вряд ли удастся.

МЕТААНАГРАММЫ

Если при получении анаграмм разрешается менять только порядок букв в слове,

а при образовании метаграмм — только одну букву, то метаанаграммы могут отличаться друг от друга и буквой, и порядком букв в слове.

Найти анаграммы и метаграммы можно не ко всем словам. А метаанаграммы можно подобрать практически к любым парам слов из равного числа букв. Цепочки здесь получаются значительно короче. Например, получить СЛОНА из МУХИ можно всего за 5 ходов: МУХА—ХУЛА—ЛУНА—ЛУНЬ—НОЛЬ—СЛОН.

Составьте аналогичным образом три цепочки метаанаграмм: СВАХА—ТЕСТЬ, ШТОРМ—ШТИЛЬ, РАКЕТА—КОСМОС. Решение задачи допускает в 9, 9 и 8 ходов соответственно. Но наверняка эти решения можно сократить.

Во славу города

Метаанаграммы можно подобрать и к названию города. Правда, это сделать бывает иногда очень трудно, даже невозможно, если название состоит из большого числа букв. (Впрочем, это замечание касается и некоторых коротких слов. Например,

вряд ли можно составить цепочку метаанаграмм к словам ГРЯЗЬ—БЛЕСК.)

Соедините цепочкой метаанаграмм слова ПЕРМЬ—ГОРОД, ПЕРМЬ—БАЛЕТ, ПЕРМЬ—ОПЕРА, ПЕРМЬ—ДРАМА, ПЕРМЬ—ТЕАТР, ПЕРМЬ—СПОРТ, ПЕРМЬ—НАУКА. Все эти задачи можно решить буквально за 2—5 ходов.

Если вам покажется невозможным найти метаанаграмму к слову ПЕРМЬ, не сдавайтесь преждевременно. Ищите варианты: ПЕРЬЯ, ВЕПРЬ, КРЕПЬ... От них потянется цепочка дальше: ДВЕРЬ, ЗВЕРЬ, РЕПКА и др. Найдите ключевую метаанаграмму, позволяющую решать все задачи.

Кадр — кино

Условия игры несложны: побеждает тот, кто соединит начальное и конечное слова наиболее короткой цепочкой. Допустим, первый игрок предложил вариант: КАДР—КЛАД—КЛАН—КЛИН—КИНО; второй: КАДР—КОРА—ПОРА—ПАРИ—ПАНИ—ПОНИ—КИНО—и т. д. Ищите свой вариант.

СЛОВА-МАТРЕШКИ

Некоторые слова как бы вложены в другие, более длинные: ПОЛ — ПОЛК — ПОЛКА, АР — ПАР — ПАРИ — ПАРИК, ЛОТ — ПЛОТ — ОПЛОТ. Цепочки таких слов напоминают семейство знаменитой русской игрушки — матрешки. Принцип тот же: ищем в первом слове — второе, во втором — третье и т. д. Например: ПАРАД — ПАРА — ПАР — ПА. Можно соревноваться в поиске таких слов — это не так уж легко.

Условие игры разрешается упростить: брать любые слова, в которых можно прочитать какое-либо новое слово: так, в слове СОКОЛ можно увидеть СОК, ОКО, КОЛ. За каждую находку засчитывается 1 очко. Побеждает тот, кто наберет больше очков.

Есть еще один вариант игры. В нем позволяется вычеркивать или, наоборот, добавлять не только конечные буквы. Например: КОШМАР — КОШМА — КОМА — КОМ — ОМ. Задача — выделить из одного слова как можно больше новых.

СЛОВА-ПЕРЕВЕРТЫШИ

Некоторые слова любопытны тем, что при прочтении их записи справа налево получается новое слово: МАГ — ГАМ, СОРТ — ТРОС, КЛОП — ПОЛК, РОПОТ — ТОПОР, КОЛЕСО — ОСЕЛОК. Поиск таких слов — дело нелегкое. Начинаящим, думается, можно разрешить брать не только существительные, но и краткие прилагательные, наречия: ГОРОД — ДОРОГ, ГОЛОД — ДОЛОГ и т. п. Итак, кто больше придумает слов-перевертышей?

Цепочки перевертышей

Из слов-перевертышей можно составлять обычные цепочки метаграмм, при условии, что именно эти слова станут начальным и конечным в ряду: ГОД — КОД — КОТ — КОК — ТОК — ДОК — ДОГ; МОТ — МОЛ — ВОЛ — ВОР — МОР — МИР — МИМ — РИМ — РОМ — РОВ — ЛОВ — ЛОМ — ТОМ. Обратите внимание: здесь и метаграммы, и анаграммы, и метаанаграммы, и слова-перевертыши. Каждое слово можно читать и слева направо, и справа

налево. А в целом весь ряд можно читать хоть с начала, хоть с конца — это будет тот же самый набор слов в том же самом порядке.

Выигрывает тот, кто, превращая ГОД в ДОГА, выстроит самую длинную цепочку.

ПАЛИНДРОМЫ

Слова или фразы, которые читаются одинаково и слева направо, и справа налево, называются палиндромами, или перевертеньями: ПОП, ТОПОТ, РОТАТОР.

Вспомниаю забавную историю. Однажды на лекции мы с товарищем увлеклись этой игрой. КА-ЗАК, ЗАКАЗ, ШАЛАШ — кажется, все слова уже названы, а товарищ подтрунивает: «Выдохся? Сдаешься?» — «Ладно, — отвечаю. — Сдаюсь. Называй свое слово».

Нужно сказать, преподаватель у нас был отличный. Он постоянно заставлял студентов вдумываться в содержание лекций, рассуждал

вслух: «А здесь, видимо, у нас получится...» И вдруг слышит громкое: «Шшш!»

Это я, совершенно неожиданно для себя, не удержался и вслух повторил ответ товарища. Разумеется, пришлось тут же принести преподавателю извинения.

Трех- и пятибуквенных палиндромов не так уж, видимо, много. По крайней мере, среди широко употребляемых имен существительных их насчитывается 30—40. Поэтому при игре можно придумывать не только существительные в именительном падеже единственного числа. Примеры окажутся кстати, если кто-то захочет составить из палиндромов целые фразы или даже рассказы. Пригодятся, например, глаголы: ЛАКАЛ, ЛАТАЛ, ЛЕТЕЛ, МИРИМ; существительные в разных падежах: МОТОМ, МОРОМ, МОХОМ, МОЛОМ, ВОРОВ, ВОЛОВ, ВОЗОВ; другие слова и сочетания: ИЛИ, ОКОЛО, ЗАРАЗ, ЗА ГАЗ, ЗА ЛАЗ, ТО ВОТ.

У поэта В. Хлебникова целые стихотворения выстроены из строк-палиндромов:

А что? я лов? Воля отча!
Яд, яд, дядя!
Иди, иди!
Мороз в узел, лезу взором.
Солов зов, воз волос.

Двадцатый палиндром

В свое время автору удалось выстроить ряд из 19 палиндромов: НАГАН, КАЗАК, КАБАК и т. д. Очень хотелось отыскать двадцатое пятибуквенное слово, но и его, и даже следующие подобные слова удалось найти значительно позже.

Квадрат из палиндромов

Начертите квадрат 3×3 и впишите в каждую клетку палиндромы так, чтобы в каждой строке, столбце и больших диагоналях слова содержали:

- а) хотя бы по одной общей букве;
- б) ни одной одинаковой буквы.

Для решения этой задачи понадобится всего 9 слов, но отыскать их непросто. Тем более будет полезным поупражняться в предыдущем задании.

Фразы-палиндромы

Многие любители развлечений со словами увлекаются составлением целых предложений, которые читаются одинаково и с начала, и с конца. Вот наиболее популярные фразы: Аргентина манит негра. И любит Сева вестибюли. Торт с кофе не фокстрот. Удавы рвали лавры в аду. А роза упала на лаву Азора.

Придумайте свою фразу-палиндром. Например, попробуйте продолжить:

Арбуз хоро-о-ош! Тут шо-о-орох зубра.
Топот...
Инок, кони...
Жалко поклаж.
И нет воза. Зов тени...

Можно также составить фразы-перевертыши, когда при чтении предложения справа налево получается фраза, не совпадающая по смыслу с исходной.

ХИТРЫЙ КВАДРАТ

Даны слова РЕКА, СЕТЬ, РЫБА, НИТЬ, БУСЫ, РОТ, СОК, НЕБО, КЛИН. Распо-

ложите эти слова в клетках квадрата 3×3 так, чтобы любые 3 слова, стоящие в одном ряду по горизонтали, вертикали или диагонали: а) имели общую букву; б) не имели общих букв. Если вы играете вдвоем или втроем, напишите слова на карточках. Тот, кто при своем ходе не сможет выполнить требуемое условие, проигрывает.

Фраза-мечта

Недостатком предыдущей задачи является то, что слова в клетках квадрата не составляют единого ассоциативного смыслового ряда, не образуют единого предложения. Попробуйте составить фразу, слова которой можно было бы расставить в квадрате 3×3 так, чтобы любые 3 слова в одном ряду имели общую букву. Может быть, удастся найти такие слова, чтобы в каждом ряду получилось предложение? В такой постановке задача пока ни у кого не получилась, ее решение остается только мечтой.

Кто сделает мечту явью?

ВСЕ 33 БУКВЫ

В одной старинной головоломке требуется найти набор слов, содержащих все 33 буквы алфавита, причем буквы не должны повторяться. Вариант решения: БЫК, ВЯЗ, ЦЕХ, ДИЧЬ, ГНОЙ, ПЛЮЩ, СЪЕМ, ШУРФ, ЭТАЖ.

Подумайте, можно ли сократить число слов в подобном наборе? Нельзя ли подобрать слова, образующие вполне нормальную фразу?

100 ЗНАКОВ В ОДНОМ КВАДРАТЕ

В квадрате 5×5 разрешается вписать любое пятибуквенное слово. Затем, приписывая по букве слева, справа, сверху или снизу, попробуйте образовать как можно больше слов. Слова можно читать в любом направлении: вниз, вверх, направо, налево и по диагонали. Главные условия: любые две соседние буквы слова должны находиться в двух рядом стоящих клетках поля; нельзя дважды использовать букву одной и той же клетки. Считая каждую букву в каждом слове за очко, наберите

для начала 50 очков, а затем рискните набрать 100. Рекорд в этой игре — 157 очков.

НАБОРЩИК

Тем, кому нравится составлять из букв различные слова, придется по вкусу игра «Наборщик».

Выберите любое слово, затем из его букв составьте новые слова. При игре возможны два варианта. В первом при образовании слова буквы можно использовать произвольное число раз. Например, из слова КОЛ образуют слово КОЛОКОЛ. Во втором варианте буквы используются в образуемом слове столько же раз, сколько они встречались в исходном слове.

Выбор варианта — дело вкуса. Но в обоих случаях разрешается набирать только существительные единственного числа в именительном падеже.

Если игра ведется в открытую, то игроки по очереди называют новые слова. Проигрывает тот, кто не сможет этого сделать. Если игра ведется «втемную», то игроки оглашают составленные слова сразу

целым списком. При этом победителя можно определять не только по числу набранных слов, но и по количеству букв, учитывая тем самым длину придуманных слов.

Можно также давать очки за оригинальность слов. В этом случае подсчет ведут следующим образом. Если данного слова нет у одного игрока, то все остальные записывают себе по очку; если слова нет у двух игроков, то остальные получают по 2 очка и т. д.

Игра «Наборщик» является более содержательной, чем это может показаться на первый взгляд. Трудно поверить, но из слова ЛЕКАРСТВО, например, можно составить 180 новых слов.

Игра допускает самые различные вариации, одна из которых — составление слов с заданным каркасом.

Игроки определяют некоторое фиксированное множество согласных. Затем берут в произвольном количестве любые гласные и составляют различные слова. Выигрывает тот, кому удастся составить больше таких слов. Например, если зафиксированы

согласные Т, Н, К, то можно составить слова: ТАНК, КНУТ, КАНАТ, НИТКА, НАКАТ, НЫТИК, ОКТАН и другие.

БАЛДА

Игра в «Балду» достаточно известна. В компании из 3—5 человек она может принести немало веселых минут.

Первый игрок называет любую букву, второй добавляет к ней слева или справа другую (имея в виду некоторое слово). Следующий игрок также сообщает букву, как бы составляя свое, возможно, иное слово. Тот, кто при своем ходе вынужден закончить слово, проигрывает и получает в наказание букву б — первую в слове балда. При вторичном поражении он получает следующую букву и т. д. Игра продолжается до выявления первого «балды», либо до выявления единоличного победителя.

Игрок, на которого падает очередь завершать слово, чтобы избежать наказания, может продлить его. Для этого он называет не одну, а две буквы, показывая тем самым, что словообразование продолжает-

ся. Например, названы буквы Л и Е. Если теперь игрок назовет букву С, то он получит наказание, так как образуется слово ЛЕС. Чтобы избежать этого, он может назвать две буквы СК или СН, показывая, что словообразование должно быть продолжено (например, ЛЕСКА, ЛЕСНИК или ЛЕСНИЧИЙ).

Чтобы игра была динамичней, договариваются: тот, кто затягивает игру, затрудняясь называть очередную букву, также подвергается наказанию, получая очередную букву прозвища «балда».

Мудрый балда

Если в обычной игре среди «нетитулованных» игроков стараются выделить «балду», то в другом варианте, наоборот, вначале каждый игрок является «балдой» и стремится избавиться от этого звания. Поэтому, если в нормальной «Балде» каждый игрок старается не завершать слова при своем ходе, то в этой игре добивается, чтобы словообразование закончилось именно на нем, причем желает сделать это как можно большее число раз.

Такая стратегия объясняется очень просто. За любое слово игроку дается столько очков, сколько в слове букв. Каждые 3 очка позволяют снять очередную букву слова «балда». Тот, кто сумеет первым набрать 15 очков, считается «мудрым балдой». Тот же, кому не удалось скинуть ни одной буквы, считается «несчастливым балдой».

Ходы совершают по очереди. Если один из игроков не видит возможного хода, то передает право на ход следующему игроку. Если никто из игроков не может назвать нового слова, то можно взять другие буквы и начать новый этап словообразования.

Отметим, что при завершении одного слова игру можно продолжить, стараясь из полученного слова образовать новое. Например, слово ЛЕС можно продолжить, имея в виду ЛЕСНИК. Таким образом, максимальное число очков при образовании слова ЛЕСНИК равно $3+6=9$. Для разнообразия можно договориться включать буквы и внутрь имеющегося сочетания букв, а не только приписывать их в

начало и в конец. Например, сочетание ВР (игрок планировал составить слово ВРАЧ) можно превратить в ВАР.

Балда в клеточку

Если в обычной «Балде» буквы приписываются к буквосочетаниям слева или справа, то есть пишутся по горизонтали, то здесь буквы можно писать также снизу и сверху — по вертикали.

Начертите прямоугольник 5×5 , в средней горизонтали напишите слова БАЛДА. Можно писать и любое другое (рис. 3). Новые слова образуются при вписывании букв в свободные клетки. При этом использовать все старые буквы не обязательно, но каждая пара соседних букв составляемого слова должна находиться в соседних клетках либо по горизонтали, либо по вертикали, либо по диагонали. Направление при этом не имеет значения. Но, образуя слово, нельзя дважды проходить по одной и той же клетке. Также нельзя повторять уже записанные слова.

Делая ход, игрок записывает букву и называет слово, в образовании которого

она участвует. Но если при этом обнаружится, что из имеющихся букв образуется и заканчивается новой буквой другое слово, то игрок получает букву Б. Например, игрок записывает букву К, имея в виду слово БАЛКА. Но другие участники игры обнаружили, что на К заканчивается слово БАК. Следовательно, игрок получает первое наказание. Конечно, при игре можно и сознательно рисковать, надеясь, что остальные ничего не заметят.

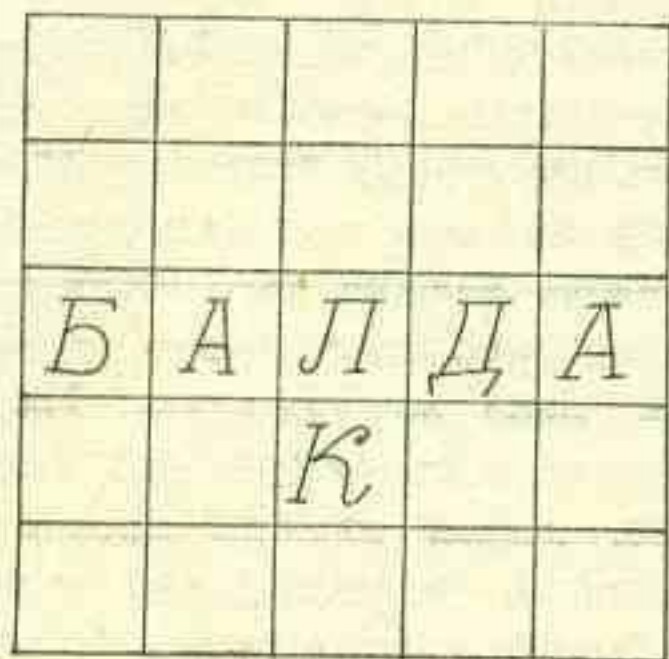


Рис. 3

Игрока также наказывают, если он не смог вписать никакой новой буквы, в то время как остальные сумели это сделать. Игра продолжается до выявления первого «балды».

Примечание. Слова по диагонали обычно не составляют, ограничиваясь столбцами и строками.

СЛОВООБРАЗОВАНИЕ

Словообразование в квадрате

Нарисуйте квадрат (10×10) и в него впишите любые 10 букв алфавита. Первый игрок произносит любую букву, и все участники по очереди записывают ее в клетках квадрата, стараясь образовать свое слово.

Слово разрешается составлять в любом направлении — по вертикали, горизонтали и диагонали (если играют двое или трое, то можно ограничиваться составлением слов только слева направо по горизонтали и сверху вниз по вертикали). Но при этом нельзя дважды проходить по одной и той же букве. Побеждает тот, кто больше на-

берет очков, то есть у кого сумма букв в составленных словах окажется наибольшей.

Можно несколько изменить условия. Например, игроки записывают не одну и ту же букву, а каждый свою. Остальной порядок остается прежним.

Словесное лото

Эта игра во многом схожа с предыдущей. Но здесь каждый игрок имеет свое поле, правда, меньших размеров: 5×5 . Игроки по очереди называют произвольные буквы, а остальные записывают их на полях, стараясь образовать как можно больше слов. Победитель определяется по числу составленных слов или по числу букв в этих словах.

Нетрудно заметить, что эта игра напоминает лото. Только вместо бочонков с числами здесь участвуют буквы. Но если в лото от игрока не требуется никакой изобретательности, то здесь успех зависит от сообразительности, комбинаторных способностей — нужно стараться так располагать буквы, чтобы они входили во многие сло-

ва и чтобы слова имели наибольшую длину.

Эрудит

В некоторых странах получила распространение интересная игра «Эрудит». Комплекты этой игры можно приобрести в магазинах. Ручное ее изготовление достаточно трудоемко, так как требуется сделать свыше 130 фишек. Поэтому ограничимся описанием аналога этой игры на листе бумаги.

Итак, заготовьте игровое поле (рис. 4) и таблицу (с. 38—39).

Правила игры достаточно простые. Имеется банк букв, число и оценка которых неодинаковы. При каждом ходе игрок может взять любое число букв в пределах от 1 до 4. Используя обязательно некоторые из написанных букв, нужно составить из них слово и вписать его. При этом использованные буквы из банка убираются (в графе «Число букв в банке» перечеркивается очередная палочка).

Слова составляют по горизонтали слева направо и по вертикали сверху вниз. За

Таблица к игре «Эрудит»

Буквы	Число букв в банке	Оценка буквы в очках	Буквы	Число букв в банке	Оценка буквы в очках
А	IIIIII	1	Л	IIII	4
О	IIIIII	1	М	IIII	4
Е	IIIIII	2	Т	IIII	4
И	IIIIII	2	Б	IIII	5
Н	IIIIII	2	Г	IIII	5
К	IIIIII	3	З	IIII	5
П	IIIIII	3	Г	IIII	5
Р	IIIIII	3	У	IIII	5
С	IIIIII	3	Я	IIII	5
В	IIII	4	Ж	II	6
Д	IIII	4	Х	II	6

Продолжение таблицы

Буквы	Число букв в банке	Оценка буквы в очках	Буквы	Число букв в банке	Оценка буквы в очках
Ш	II	6	Ц	I	7
Ч	II	6	Щ	I	7
Ы	II	6	Ь	I	7
Ь	II	6	Э	I	7
Ф	I	7	Ю	I	7

4		4		*	*	*		4		4
	3			3			3			3
		2	*		2		*	2		
4				*		*				4
	*		*	*	*	*	*	*		
	3		*	*	*	*	*			3
*		*	*	Э	Р	У	*	*		*
*		2	*				*	2		*
*		*	*	Д	И	Т	*	*		*
	3		*	*	*	*	*			3
	*		*	*	*	*	*	*		
4				*		*				4
		2	*		2		*	2		
	3			3			3			3
4		4		*	*	*		4		4

Рис. 4. Игровое поле к игре «Эрудит»

каждое слово игрок получает определенную сумму очков. Эту сумму легко найти, используя графу «Оценка букв в очках» (см. таблицу). Кроме этого, игрок может получить премиальные очки: число очков буквы, попавшей за клетку со знаком *, удваивается. Сумма очков за слово увели-

чивается в 2, 3 или в 4 раза, если слово попало на клетку с соответствующей цифрой.

Премии за букву и слово засчитываются лишь тому, кто первым занял премиальные клетки. Если при одном ходе образовалось несколько слов (например, по вертикали и горизонтали одновременно), то премии засчитываются за каждое слово. Если слово попало на несколько премиальных клеток с цифрами, то подсчет ведется в порядке чтения слова. Если слово расположено на премиальных клетках букв и слов, то сначала подсчитывается премия за букву, а затем — за слово.

Побеждает тот, кто первым наберет оговоренное заранее число очков. Также по договоренности можно вносить изменения в правила, например, ограничивать время на обдумывание хода, разрешать пропускать ход и т. д.

Примечание. Если игрок затягивает игру, а другие готовы записать очередные слова, то он может быть оштрафован на 10 очков.

ОТГАДЫВАНИЕ СЛОВ

Попробуйте представить, что произойдет, если несколько змей будут одновременно заглатывать с хвоста друг друга. Нечто похожее происходит при игре «Отгадывание слов по кругу».

Каждый из игроков загадывает слово и записывает его крайние буквы, обозначая остальные простыми черточками. Отгадчик называет какую-либо букву, а следующий за ним игрок ставит ее на место черточки — если, конечно, она есть в загаданном слове.

Игрок, у которого отгадали слово полностью, из игры выбывает, остальные продолжают играть. Таким образом, каждый стремится «выбить» из игры следующего за ним игрока, пока не останется кто-либо один.

Чтобы игра не длилась бесконечно, договариваются о максимальной длине загадываемых слов и о числе попыток их отгадывания, например, из расчета по две попытки на каждую неизвестную букву;

так, слово к — — — а (корова) нужно отгадать за 8 попыток.

Если слово названо неверно, то отгадчик выбывает из игры. Он выбывает также из игры в том случае, если не уложился в отведенное ему число попыток.

Если играют двое, то получается аналог известной игры «Виселица», когда за каждую неудачную попытку выносятся наказание в виде построения очередного элемента виселицы.

Отгадывать слова можно и команда на команду. В этом случае названную букву отмечают в своих словах все члены команды противника. При этом команда, потерявшая игрока, теряет право и на его ходы. Если, например, играют шестером, то очередность хода при выбывании, допустим, второго игрока выглядит следующим образом: 1, 3, 4, 5, 6, 1, 3, 4 и т. д.

Отгадай слово по числу букв

Играют двое. Каждый задумывает слово из 5 букв. Чтобы отгадать слово противника, игроки по очереди называют

слова произвольной длины. Противник сообщает, сколько букв задуманного слова встречается в названном. На основе полученной информации игрок старается угадать задуманное слово.

Например, игрок назвал слова: АБРИС, БРОШЬ, БАРИН, КРЕОЛ, БЕКОН и КАРЕЛ. В ответ услышал числа: 1, 1, 2, 3, 3 и 3. Рассуждаем: слова БАРИН и АБРИС имеют четыре общие буквы, при этом первое содержит две буквы задуманного слова, а второе — одну. Отсюда следует, что Н в него входит, а С — нет. Сравнивая слова КАРЕЛ и КРЕОЛ, находим, что А входит в задуманное слово, а О — нет. Так как А входит, то остальные четыре буквы из слова АБРИС не входят. А так как в задуманное слово не входят буквы Б, Р, О, то в него обязательно входят буквы Е, К, Н из слова БЕКОН. Аналогично из слова БРОШЬ входят буквы Ш или Ъ. Таким образом, отгаданы все пять букв, входящих в задуманное слово. Из этих букв можно составить лишь слово КАШНЕ, которое и требовалось найти.

Данный пример служит лишь подсказ-

кой, как искать задуманное слово. Реальная же сфера поиска значительно богаче. Чтобы игра не затягивалась и не была чересчур сложной и неопределенной, лучше всего сразу договориться об используемых словах. Как обычно, задумывать и называть можно имена существительные, нарицательные, в единственном числе.

На первых порах длину задумываемых слов лучше ограничить пятью буквами, причем все буквы должны быть разными. Ну, а в дальнейшем ограничение можно снять. В этом случае появляется некоторая особенность в подсчете букв, входящих в задуманное слово. Предположим, задумано слово ШАЛАШ. Игрок назвал слово ШАБАШ. Первая буква задуманного слова встречается в названном 2 раза, вторая буква — 2, третья — 0, четвертая — 2, пятая буква встречается 2 раза. Итак, в ответ на названное слово нужно дать ответ: «восемь».

Игра «Отгадай слово» допускает участие нескольких человек, в нее также можно играть командой на команду. Тут возможны три варианта.

Во-первых, каждый может играть против всех: то есть на каждое названное слово ответ дают все игроки.

Во-вторых, можно играть против следующего по кругу игрока. В случае выбывания его из игры круг смыкается, и игра продолжается дальше.

В-третьих, можно играть командой на команду, когда члены команд по очереди делают ходы, на которые отвечают все члены команды противника. Если при этом кто-то выбывает из игры, то команда теряет право его хода.

Игра «Отгадай слово» является сложной и трудной, поэтому дадим несколько советов. В начале игры называйте слова, в которых много гласных. (В алфавите гласных меньше, чем согласных, и, следовательно, их легче отгадать.)

Чтобы уточнить, входит ли в состав задуманного слова какая-либо буква, лучше называть слова, в которых эта буква повторяется несколько раз. Любую букву (кроме ъ) можно проверить не более чем за два хода. Для этого попробуйте соста-

вить слово из другого, добавив искомую букву. Если ответ будет прежним, значит этой буквы в загаданном слове нет.

Почти две трети букв алфавита требуют всего одного хода, чтобы убедиться, есть ли они в задуманном слове. Для этого достаточно придумать слова, где подозреваемая буква выделяется среди других числом вложений. Проще всего использовать трехбуквенные слова с двумя одинаковыми буквами. Предварительно составленный словарь таких слов может ускорить темп отгадывания слов.

В игре возникают разные ситуации, и не стоит стремиться во что бы то ни стало проверить наличие какой-либо одной буквы в задуманном слове. Лучше попытаться извлечь большую информацию о слове в целом. Максимальное число букв, которые можно узнать за 1 ход, позволяют угадать слова, в которых одна из подозреваемых букв входит 1 раз, вторая — 2 раза и т. д. Следует иметь в виду, что ответ «нуль» всегда приятен, ибо дает возможность исключить из рассмотрения ряд букв.

Опыт показывает, что для определения задуманного слова из 5 разных букв, как правило, бывает достаточно 5—7 попыток.

КОЛЛЕКТИВНОЕ СОЧИНЕНИЕ

(Игра-шутка)

Играют 4 человека. Каждый задумывает свое слово: первый — прилагательное, второй — существительное, третий — глагол, четвертый — словосочетание, обозначающее обстоятельство места или времени. Затем все эти задуманные слова произносятся по очереди вслух так, чтобы получилось предложение. Первая фраза засчитывается первому игроку, вторая — второму и т. д. Побеждает тот, чье предложение окажется наиболее реалистичным по смыслу.

НЕУЛОВИМЫЕ ЧИСЛА

СОВПАДЕНИЕ ЦИФР

Среди ребят популярна игра в шелбаны. Обычно играют по автобусным билетам, по билетам в кинотеатры и прочим талонам, где есть цифры. Но в аналогичную игру можно играть и по самодельным билетам.

Каждый игрок пишет ряд цифр. Затем полученные записи сравнивают и подсчитывают число одинаковых цифр, стоящих на одних и тех же местах. Так набирают очки на одного из участников игры. Затем аналогичную процедуру повторяют для другого участника и т. д. Кто больше наберет очков, тот и победил.

Например, играют двое. В первом случае сравнивают числа 1458736 и 8479536, а во втором — 7356810 и 4952170. Выигрывает первый игрок, так как у него набрано 3 очка, а у второго — только 2.

Автор предлагает читателям проработать идею, не нашедшую отражения в данном сборнике.

Во многих шашечных играх взятие заключается в перешагивании через шашку противника на свободное за ней поле, то есть путем выхода в пространство. А нельзя ли рубить, не выходя за пределы плоскости, а именно: считать шашку противника взятой, если своей шашкой можно обойти ее и встать на следующее за ней поле? Например, считать (в обычных шашках), что белая шашка с3 берет черную шашку а4, если свободен путь, указанный на рис. 107 стрелками.

УСПЕХОВ И УДАЧИ В САМОСТОЯТЕЛЬНОМ КОНСТРУИРОВАНИИ ИГР!

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ

ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ

В дни школьных каникул время ребят насыщено различными экскурсиями, посещением кино и театров, подвижными играми и прочими развлечениями. Однако у этой поры, особенно в летние каникулы, выполняющей оздоровительные функции и активно влияющей на физическое и психическое развитие ребят, есть и теневые стороны, связанные с резким спадом интеллектуальной деятельности. Отсутствие интеллектуального труда в течение трех месяцев, конечно же, не способствует умственному развитию ребят. За это время у них в известной мере теряются навыки умственной работы, понижаются внимание, усидчивость и некоторые другие учебные характеристики.

Кроме того, лето высвечивает проблему времяпровождения ребят, не уехавших в пионерский лагерь. Думается, что многим родителям знакома картина, когда к сыну (дочери) приходят товарищи: первые минуты, как правило, проходят вполне благополучно и чинно, затем знакомство с игрушками сына начинает приобретать ха-

рактар подвижных игр, от которых становится неуютно вашей мебели. Вы, естественно, предлагаете ребятам сыграть в другие, более тихие игры. Но выясняется, что настольных игр ребята почти не знают, в шашки и шахматы они играть не хотят, так как еще в школе выяснили, кто кого победит. Ребят начинает тяготить «игровой вакуум», они отпрашиваются на улицу, а вы их охотно (от греха подальше) отпускаете, благо погода позволяет. В этой ситуации есть большая опасность, что ребята станут пленниками «улицы», попав под ее, не всегда здоровое, влияние. Возникает проблема организации досуга ребят.

В известной мере решить эту проблему, а также восполнить пробел в интеллектуальной деятельности ребят можно с помощью настольных игр. И задача родителей в таком случае — научить ребят таким играм.

Можно заметить, что ребята, окончившие первый и второй классы, постепенно начинают терять интерес к забавам, в которые еще недавно играли с большим увлечением. Быстро проходит интерес и к вновь приобретаемым игрушкам. Интенсивный рост интеллектуальных возможностей ребят повышает требования к играм. Они должны быть уже достаточно содержательными, дающими пищу для ума, и в

то же время простыми как по организации, так и по правилам. Желательно, чтобы они были динамичными. Пусть игровая обстановка быстро меняется или исход борьбы может быть решен мгновенно.

Нам, родителям, нужно готовиться к летним каникулам, разучивая интеллектуальные игры. Хорошо бы создать достаточно большой их запас, так как ребятам младшего подросткового возраста свойственно стремление к быстрой смене одной деятельности другой.

При этом не следует учить ребят сразу многим играм. Достаточно ограничиться изучением одной-двух игр в неделю, в противном случае ребята знакомятся с игрой довольно поверхностно и не получают от нее достаточной интеллектуальной нагрузки.

Знакомя своих детей с развивающими играми, мы даем им в руки один из способов общения: в пионерском лагере или в школе, или просто с группой товарищей, пришедших в гости. Это, наконец, и способ укрепления контактов между вами и вашими детьми. Так что почаще играйте вместе с ребятами. Не расстраивайтесь из-за проигрышей! Не бойтесь потерять родительский авторитет!

ОГЛАВЛЕНИЕ

К читателям	3
Забавы со словами	9
Неуловимые числа	49
Игры в домино	86
Морской бой, крестики-нолики и их родственники	126
Шашечные игры и забавы	193
Шахматные игры и головоломки	224
Перестановочные игры	286
Законы геометрии и фантазия	306
Различные игры и головоломки	337
Поиграем в кубики	337
Головоломки со спичками	345
Угадай-ка	360
Советы играющим. Как придумы- вать игры	372
Советы родителям. Играйте вместе с детьми	379

Издание для досуга

Анатолий Олегович Бурдин

ИГРЫ В СЕМЕЙНОМ КРУГУ

(Домашние вечера)

Редактор М. Лебедева

Художники Т. Ключарева,

А и Н. Филипповы

Художественный редактор С. Можаяева

Технический редактор В. Чувашов

Корректор З. Селюк