



→ ДЛЯ_РОЗВАГИ

Ми знаємо, як це буває – годинами сидіти в укритті. Тому пропонуємо скористатися нашим списком активностей, які додадуть веселощів і цікавинок, навіть якщо доведеться сидіти кілька годин на одному місці.





ГРА «ТРИЛІТРОВА БАНКА»

У «Трилітрову банку» можна грати навіть удвох, але чим більше учасників – тим веселіше. Всі присутні уявляють собі звичайну трилітрову банку зі стандартним отвором. Завдання гравців – називати по колу предмети, істот, рослини або що завгодно, що може поміститися в цій банці (але щоб названий предмет обов'язково можна було помістити в банку через горлечко).

Правила ускладнює те, що кожен наступний гравець повинен називати слово на одну обрану літеру, до моменту, поки хтось не зіб'ється чи не зможе згадати слово на цю букву.

ГРА «ЇСТІВНЕ - НЕЇСТІВНЕ»

Гравці встають в коло. У одного з них м'яч (або ж будь-що, чим можна кидатися в укритті - аркуш паперу, зім'ятий у кульку, цукерка, м'яка іграшка). Назвавши який-небудь предмет, він одночасно кидає м'яч будь-кому з гравців. Якщо названий предмет істівний, то м'яч повинен бути пійманий, якщо неістівний, то його ловити не можна. Якщо гравець помиляється (ловить м'яч, названий неістівним), то він вибуває з гри. Якщо не помиляється, той сам називає який-небудь предмет і передає м'яч. Перемагає останній, не вибув з гри.

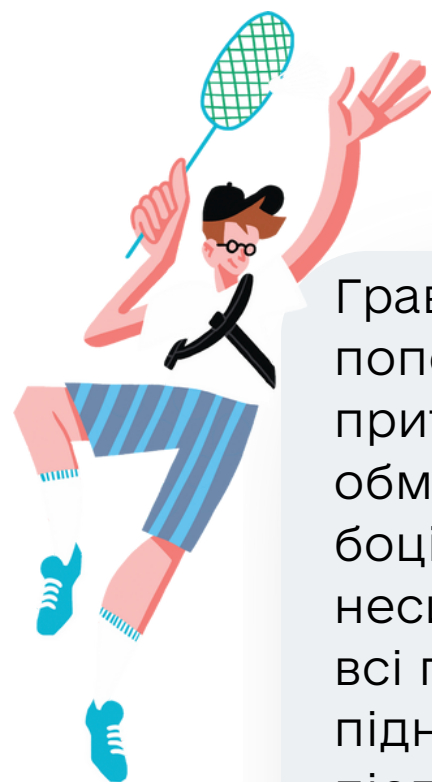




ГРА «ФАРБИ»

Діти вибирають господаря і двох покупців, всі інші гравці – фарби. Кожна фарба придумує собі колір і тихо називає його господареві. Коли всі фарби вибрали колір, господар запрошує одного з покупців. Покупець стукає: «Тук-тук!» – «Хто там?» – «Покупець».
– «Навіщо прийшов?» – «За фарбою». – «Якою?» – «За блакитною». Якщо блакитної фарби немає, господар каже: «Іди по блакитний доріжці, знайди блакитні чобітки, поноси та назад принеси». Якщо ж покупець колір фарби вгадав, то фарбу забирає собі. Йде другий покупець, розмова з господарем повторюється. І так вони проходять по черзі і розбирають фарби. Виграє покупець, який вгадав більше фарб. При повторенні гри він виступає в ролі хазяїна, а покупців гравці вибирають. Покупець не повинен повторювати двічі один і той же колір фарби, інакше він уступає свою чергу іншому покупцю.





ГРА «ЖУЧОК»

Гравці стають у півколо, а ведучий на крок попереду спиною до них. Праву долоню він притискає до правої сторони особи, обмежуючи свій огляд, а ліву – на правому боці, долонею назовні. Хто-небудь із граючих несильно б'є долонею по долоні ведучого, і всі гравці простягають уперед праву руку з піднятим догори великим пальцем. Вхідний після удару повертається до гравців, і він намагається вгадати, хто доторкався до його долоні. Якщо він вгадує, то пізнаний стає ведучим. Якщо ні, то він знову водить.

ГРА «ЛІТЕРИ В УКРИТТІ»

Гравці мають знаходити в бомбосховищі предмети та речі, що починаються на певну літеру. Не менше 10 літер за абеткою на кожного гравця, чи у довільному порядку, аби дитина записувала слова, що починаються на кожну написану літеру (наприклад: Ч - чоловік, черевики, часник (ну раптом, хтось наївся і чути)). Перемагає той, хто назвав найбільше слів, які можна знайти в укритті на свою букву.





ГРА В «П»

Гра для компанії від 4 людей. Один гравець загадує другому слово, яке той повинен пояснити іншим, – але користуватися він може при цьому тільки словами на букву «п» (будь-якими, крім однокореневих). Тобто слово «будинок» доведеться пояснювати, наприклад, так: «побудував – проживаю». Якщо відразу вгадати не вдалося, можна підкидати додаткові асоціації: «приміщення, простір, просте поняття... » І під кінець додати, наприклад, «Періньон» – по асоціації з шампанським Dom Perignon. Якщо гравці близькі до перемоги, то ведучому знадобляться коментарі типу «приблизно», – або, в протилежній ситуації: «погано, подумайте!». Зазвичай після того, як слово вгадано, ведучий придумує нове слово і шепоче його на вухо тому, хто вгадав – тепер ведучий він.





ГРА «АСОЦІАЦІЇ»

Гра для великої компанії знайомих між собою людей. Сусіди по укриттю підходять. так станете ще ближчими. Ведучий ненадовго виходить з приміщення, за цей час інші вирішують, кого з присутніх вони загадають (це може бути і сам ведучий). Гравець повертається і ставить іншим питання – з якою квіткою у вас асоціюється ця людина, з яким транспортним засобом, з якою частиною тіла, з яким предметом кухонного начиння і т. п., – щоб зрозуміти, кого загадали. Питання можуть бути абсолютно різні – це не обмежено нічим, крім уяви гравців. Оскільки асоціації – справа індивідуальна і точний збіг тут може і не статися, прийнято давати на вгадування дві або три спроби. Якщо компанія невелика, можна загадувати спільних знайомих, яких немає в цей момент у кімнаті, хоча класичний варіант «асоціацій» – це все-таки герметична гра.



ГРА «ТИХШЕ ЇДЕШ, ДАЛІ БУДЕШ, СТОП!»

Доки ведучий промовляє ці слова, гравці намагаються тихенько до нього підійти ззаду. Але щойно сказавши "стоп!", він обертається і штрафує тих, хто не встиг завмерти на місці. Гру можна ускладнювати, задаючи смішні або каверзні питання. Якщо той, хто відповідає, похитнеться або не зможе відповісти, він робить два кроки назад.





ГРА «ОГІРОК»

Тут найголовніше правило - захопити з собою в укриття огірок. Ну або відкрити банку маринованих, якщо ви збираєтесь в підвалі, як в укритті. Для гри вибирається один ведучий, а всі інші стають в дуже тісний круг – буквально пліч-о-пліч. Руки гравців повинні знаходитися позаду. Суть гри в тому, щоб непомітно від провідного передавати за спинами огірок і при кожному зручному випадку відкушувати від нього по шматочку. А завдання ведучого – відгадати, в чиїх руках знаходиться огірок. Якщо ведучий вгадав, то спійманий ним гравець стає на його місце. Гра продовжується до тих пір, поки не з'їли огірок. Це дуже весело!

ГРА «КРОКОДИЛ»

Це популярна, практично легендарна гра, в якій за допомогою жестів, рухів і міміки учасники показують загадане слово, а інші гравці намагаються його відгадати. Ведучому забороняється вимовляти якісь слова або видавати звуки, використовувати або вказувати на навколишні предмети, показувати букви або частини слова. Щасливчик, який здогадається, про що йде мова, в наступному раунді сам зображує слово, але вже інше.





ГРА «Я НІКОЛИ НЕ...»

З допомогою цієї гри можна ближче познайомитися з людьми. Фішками цієї гри є будь-які предмети, такі як монетки, зубочистки, сірники, папірці - будь-що, що знайдеться в укритті в достатній кількості. Гра починається так: перший учасник говорить те, що не робив ніколи в житті («Я ніколи не...»). Всі інші учасники гри, які робили це, повинні віддати по одній фішці цьому гравцю. Перемагає той, у кого до кінця гри на руках є найбільша кількість фішок.

