

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр внешкольной работы»

Интеллектуальные игры «Лайфхак. Играем дома»



Составитель:
педагог-организатор отдела РМЖ
Мещерякова Е.А.

Тамбов, 2020

Семейный досуг «ЛАЙФХАК. Играем дома».

Цель: популяризация интеллектуального досуга в условиях самоизоляции.

ПРИВЕТ, ДРУЗЬЯ!

Сегодня я хочу предложить вашему вниманию несколько увлекательных интеллектуальных игр, которые разнообразят семейный досуг. Эти игры доступны каждому, не зависимо от возраста и пола и особенно актуальны в условиях самоизоляции.

Современные учёные доказали, что интеллектуальные игры тренируют память, развивают мышление, логику, к тому же, способны разнообразить семейный досуг.

Как известно, истинный лайфхакер постоянно находится в поиске чего-то нового и интересного. Надеюсь, предложенные игры станут для вас одним из любимых семейных лайфхаков.

Игра «КОНТАКТ».

Количество игроков: от 3-х игроков.

Цель игры: отгадать слово, задуманное ведущим.

Правила: ведущий игры загадывает слово, существительное в именительном падеже, и объявляет всем первую букву этого слова.

Например, задуманное слово «КАТАСТРОФА». Первая буква «К».

Каждый из других игроков придумывает слово, начинающееся с этой буквы, и пытается объяснить другим, что именно он задумал.

Например, придумано слово «КОШКА», объяснить которое можно так: «та, что гуляет сама по себе» или «четвероногое хвостатое».

Если кто-то из игроков понял, какое слово задумано тем человеком, который объясняет, то он говорит «**Есть контакт!**», и оба (объяснявший и откликнувшиеся), начинают вслух считать до 10, а затем говорят каждый своё слово.

Если слово совпало (**один, два...десять, кошка!**)), то ведущий называет вторую букву слова, и игра продолжается дальше, но теперь нужно придумывать

и объяснять слово с уже заданными начальными буквами, в моем примере на «КА» (потом на «КАТ», «КАТА» и т.д.)

Если же слово не совпало (**один, два...десять кошка\коза**»), то игроки продолжают пытаться придумать и объяснить новое слово.

При этом ведущий тоже может прервать счёт словами: «**НЕТ, ЭТО НЕ ...**» (*кошка*, в данном случае). Тогда счёт останавливается, и игроки вынуждены или объяснить слово по-другому или придумать новое слово.

Если слово угадано командой, то ведущим становится тот игрок, который первый назвал загаданное ведущим слово. Если команда сдается, победу одержал ведущий, он загадывает новое слово.

Игра «ДАНЕТКИ».

«ДАНЕТКА» - это словесная головоломка. Запутанная или странная история, часть которой ведущий рассказывает, а остальные должны восстановить последовательность событий.

Количество игроков: от 2-х игроков.

Цель игры: отгадать и пересказать историю.

Правила: ведущий рассказывает историю, остальные должны восстановить последовательность событий. Задавать можно только односложные вопросы, то есть те, на которые можно ответить только «Да» или «Нет». Правильный ответ равен 1 баллу. Кто наберет больше баллов - побеждает.

Предлагаю несколько вариантов историй. Разгадки (правильные ответы) будут представлены в конце.



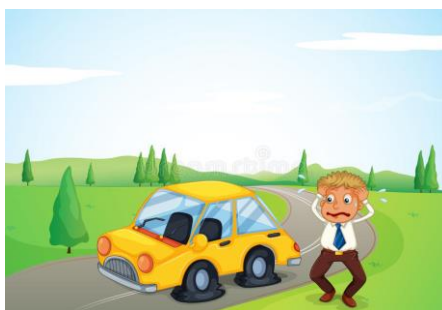
Первая история «Человек и самолёт».

Человек прыгнул из самолёта без парашюта, но остался жив.



Вторая история «Время спать».

Маша смотрела кино. Внезапно она услышала серию взрывов и крики людей. Потом наступила тишина. Она выключила телевизор и пошла спать.



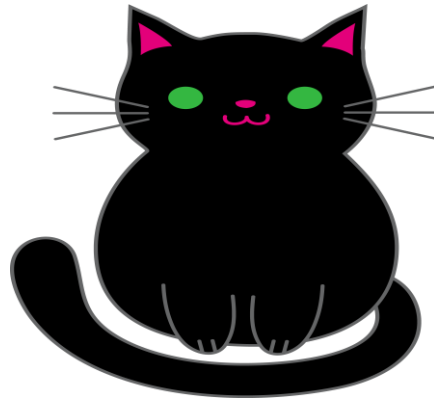
Третья история «Спущенное колесо».

Мужчина собирается ехать на работу на автомобиле, но обнаружил, что одна из шин спущена. Ничего не предпринимая, он сел в машину и поехал 20 км. до работы, а затем обратно с работы до дома, без малейших затруднений. Как ему это удалось?



Четвертая история «Груша в бутылке».

Всем известно, что есть способ поместить в бутылку модель корабля. Но как поместить в бутылку спелую грушу, не повредив грушу и бутылку?



Пятая история «Чёрная кошка».

По улице шла чёрная кошка. Фонари не светили. Навстречу кошке ехал автомобиль, у которого не работали фары. Однако кошка осталась невредимой.



Шестая история «Таксист».

Женщина просит такси отвезти её домой. Всю дорогу болтает. Водитель говорит ей: «Прошу прощения, но я глухой и нечего не слышу из того, что вы говорите». Женщина замолчала, но когда вышла из автомобиля, поняла, что шофёр не был глухим.



Седьмая история «Похожие устройства».

Два распространённых устройства выполняют одну и ту же функцию, но одно из них имеет огромное количество движущихся частей, а другое не имеет ни одной. Что это за устройства?



Восьмая история «Брызги».

Борис плыл на парусной лодке, его часы упали в воду. Он был опытным дайвером, однако достать часы так и не смог.

Правильные ответы:

1. **«Человек и самолёт».** Самолёт стоял на месте.
2. **«Время спать».** Это была новогодняя ночь. Маша ждала, когда кончится салют, чтобы пойти спать.
3. **«Спущенное колесо».** Шина была спущена на запасном колесе, которое лежало в багажнике.
4. **«Груша в бутылке».** Груша выращивалась в бутылке, которую привязывают к ветке после того, как плод завяжется.
5. **«Чёрная кошка».** Автомобиль объехал кошку, потому-то было светло.
6. **«Таксист».** Шофёр услышал адрес, по которому нужно отвести пассажира.
7. **«Похожие устройства».** Одно из этих устройств – песочные часы, а другое – солнечные часы. Оба устройства предназначены для измерения времени. Даже в малых песочных часах обычно находится более 100000 песчинок.
8. **«Брызги».** Борис плыл по мёртвому морю. Из-за высокой концентрации соли он не смог нырнуть достаточно глубоко, чтобы дотянуться до часов.

Подобные истории вы можете придумывать сами или посмотреть на сайте:
<https://yesnogame.net/>

Надеюсь, вам было интересно! Не скушайте! Играйте! Развивайтесь!