

Прокудин Евгений
21Л1714Б

5 игр на логику и мышление для компании.

- Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита. Ведущий предлагает представить всем, что они клавиши печатной машинки. На этой удивительной машинке можно печатать слова. Для этого “клавиши” должны по очереди хлопать в ладоши. Возьмем слово “дом”. Чтобы его напечатать, должен вначале хлопнуть человек, у которого буква “Д”, затем тот, у кого буква “О”, и наконец, тот, у кого буква “М”. Чем быстрее они справятся с заданием, тем лучше.
- Ведущий предлагает все более длинные и сложные слова и предложения.

"Печатная
машинка"

- Участникам предлагается назвать слово в один слог, потом в два слога, три, четыре и т. д. Побеждает тот, кто последним назовет самое многосложное слово.
- Игра может проводиться в компании от 4 до 10 людей. Чем больше людей, тем игра сложнее.

"Многосложны
е слова"

"Немое кино"

- Все участники делятся на две команды. Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков противоположной команды. Задача избранного - не издавая ни звука, только жестами, мимикой и пластикой движений изобразить загаданное слово, чтобы его команда смогла отгадать, что же было задумано. После успешного отгадывания команды меняются ролями. После некоторой практики данную игру можно усложнить и сделать на порядок интереснее, загадывая не слова, а фразы.

"Сосчитай до 30"

- Цель игры отражена в названии. Надо всего лишь сосчитать до 30. Но это не так просто, как кажется на первый взгляд. Считать надо по определенным правилам: числа надо называть последовательно (1, 2, 3...), порядок произнесения не должен обговариваться заранее, т.е. кто-то (кто первый захочет) говорит "один", затем следующий игрок (а может и тот же самый) произносит "два" и так далее до 30. Но, если два человека произнесут число одновременно, то все начинается заново. Предупреждаем, сосчитать до 7 довольно сложно, а до 15 — это высокий класс.

"Две буквы"

- Первый участник говорит слово (существительное, желательно в единственном числе). Следующий участник на две последние буквы этого слова придумывает свое, но не говорит его, а объясняет другими словами. Третий игрок понимает, что это за слово (он может задавать наводящие вопросы), но не говорит его вслух, а на две последние буквы этого слова придумывает свое слово и объясняет его следующему игроку. И так продолжается, пока не надоест. Кроме того, если на две последние нельзя придумать слово (метель), то нужно придумать на две предпоследние (ел) и так далее.