



Артём Панькин,

аспирант филологического факультета МГУ им. Ломоносова, г. Москва

«БЫК–КОРОВА»

Словесная игра

Словесные игры непосредственно связаны с чтением. Понятно, что читающий ребёнок осилит «Быка–корову». Но и наоборот! Игра будет учить ребёнка читать! К тому же в словесные игры можно играть где угодно и когда угодно: и во время прогулки, и за какой–нибудь механической работой, и в палатке во время дождя, и в поезде–электричке–самолёте–теплоходе, в очереди и даже за едой...

Сначала рассмотрим игру **более чем двух участников**. Один из них (по жребию) загадывает слово определённой (заранее оговоренной) длины, чем она меньше – тем проще игра. Впрочем, двухбуквенных слов так мало, что их можно просто перебрать, что не представляет интереса. Загадавший записывает слово на бумажке и кладёт её в общедоступном месте, но так, чтобы остальные игроки не могли заглянуть в неё втайне от него и других (о том, что признаётся *словом русского языка*, читайте в описании игры «Балда» в предыдущем номере журнала).

Остальные игроки в порядке, разыгранном по жребию, называют слова той же длины. На каждое из них загадавший даёт ровно один из четырёх ответов: «бык», «корова», «мимо», «есть».

«МИМО» означает, что множество букв загаданного слова и множество букв названного слова не пересекаются. Конечно, такой ответ даёт довольно много информации угадывающим.

«КОРОВА» означает, что эти множества пересекаются хотя бы на одну букву и вплоть до полного совпадения (в случае анаграмм типа «рост» – «трос»). Однако ни одна из букв не занимает одинаковое место (порядковое) в обоих словах.

Если же хоть одно такое совпадение по месту наблюдается, загадавший отвечает «БЫК». Это более сильное утверждение, чем «корова». Количество совпадений по месту может быть от одного и более (например, «соль» – «соло»). Если же оно достигает количества букв в слове, то, значит, слово названо верно, и загадавший отвечает «ЕСТЬ!», на чём раунд и заканчивается.

При любом ответе, кроме «ЕСТЬ!», ещё одно слово той же длины называет следующий по порядку игрок, а потом все остальные и далее по кругу. Все игроки слышат каждый ответ и делают из совокупности ответов определённые логические выводы, на основании которых находят слова для своих ходов.

Побеждает в раунде и получает одно очко тот, чьё слово вызвало ответ «есть». Публично открывается бумажка и проверяется, что действительно было загадано именно это слово. Назвавший его игрок и загадывает новое слово следующим.

Варианты. Либо игра ведётся заранее оговоренное количество раундов, с тем, чтобы победителем объявить того, кто в результате наберёт наибольшее количество очков. Либо игра ведётся до тех пор, пока один из игроков не наберёт заранее оговоренное количество очков, тем самым становясь победителем.

Игра **двух игроков** отличается тем, что в каждом раунде они считают количество названных слов. Конечно, чем их меньше – тем более успешной признаётся игра угадывающего (в роли которого игроки строго чередуются).

Варианты. Либо игра ведётся оговоренное чётное (чтобы игроки одно и то же количество раундов загадывали и угадывали) количество раундов, а победителем объявляется тот, на чьём счету по сумме раундов оказалось меньшее количество попыток. Либо игра ведётся до тех пор, пока на счету одного из игроков не окажется заранее оговоренное количество попыток, однако теперь уже этот игрок, конечно, объявляется проигравшим.

