



Артём Панькин,

аспирант филологического факультета МГУ им. Ломоносова, г. Москва

Один из игроков (по жребию) загадывает произвольное слово (например, *крокодил*), записывает его на бумажке и кладёт её в общедоступном месте, но так, чтобы остальные игроки не могли заглянуть в неё тайне от него и других (о том, что признаётся словом *русского языка*, читайте в № 3, 2014. – *Прим.ред.*).

Затем он говорит остальным игрокам первую букву слова – К. Остальные игроки в порядке, разыгранном по жребию, задают вопросы загадавшему. Для этого каждый сначала придумывает слово, начинающееся с названной буквы, формулирует нечто вроде определения (характеристики) соответствующего понятия и вставляет его вместо многоточия в вопрос вида «**Это, случайно, не ...?**». Например, «Это, случайно, не традиционное русское блюдо?» спрашивает игрок, имея в виду *кулебяку* и надеясь, что это трудное слово загадавший не знает и тогда ему придётся «расколоться» на следующую букву.

Если загадавший знает это слово, то он просто говорит вслух: «Нет, это не *кулебяка*», и ход переходит к следующему игроку. Но он может придумать и любое другое слово, обозначающее понятие, которое тоже подходит под данное определение, но в голову спрашивающему не приходило. И тогда он говорит, например: «Нет, это не КАША», и ход опять же переходит к следующему игроку.

В случаях разногласий по поводу того, подходит ли слово под определение, решение принимается голосованием остальных отгадывающих или независимой экспертизой.

Если же загадавший:

- 1) назвал неподходящее слово или
- 2) не смог назвать слово или
- 3) не захотел назвать слово, так как именно оно и было им загадано, а других подходящих он не нашёл, – то загадавший должен сказать остальным вторую (в общем случае – следующую) букву зага-

данного слова (КР), а ход остаётся у того же игрока. (В этом случае ему уже приходится задавать вопрос типа «Это, случайно, не ...», вставляя вместо многоточия определение, например, слова *крокет*.)

Однако прежде тот игрок, который задал вопрос, должен сам назвать слово, которое он имел в виду, и если вдруг окажется, что оно также не будет признано *подходящим*, то известная часть загаданного слова остаётся неизменной ввиду некорректности вопроса, а ход просто переходит к следующему игроку.

С того момента, как ведущий называет **очередную букву** загаданного слова, игроки должны в своих вопросах иметь в виду слова, которые начинаются с **известной им части загаданного слова**. С этой же части должны начинаться и слова, фигурирующие в ответах ведущего.

Так, все игроки, кроме загадавшего, по очереди задают ему вопросы и постепенно выясняют, какое слово он загадал, **буква за буквой**. Естественно, чем длиннее это слово, тем труднее приходится и им, и ему. Тот, кто не готов в свою очередь сформулировать вопрос, пропускает ход, но тем самым понижает свои шансы на выигрыш раунда. Игрок может также напрямую назвать конкретное слово и спросить, не оно ли было загадано. Если так и есть, загадавший должен в этом признаться, в противном случае ход переходит к следующему игроку.

Выигрывает тот, кто задал последний вопрос, после которого **загаданное слово стало известным**, то есть: либо назвал само слово, либо задал такой вопрос, что загадавший, не ответив на него, назвал последнюю букву загаданного слова. В обоих случаях публично открывается бумажка и проверяется, действительно ли было загадано именно это слово. Выигравший игрок получает одно очко и следующим загадывает слово.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «КРОКОДИЛ»

Словесные игры непосредственно связаны с чтением. Понятно, что читающий ребёнок осилит нашего «Крокодила». 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 на даче во время дождя, и на пляже, и в поезде-электричке-самолёте-теплоходе, в очереди и даже за обедом...

