

## Города с небывальщиной

Участники рассаживаются по кругу и определяют (например, считалочкой), кто будет начинать. Тот произносит, например, следующее: «Я поеду в Смоленск», – и, повернувшись к соседу, спрашивает: «Зачем?». Сосед быстро отвечает, но так, чтобы ответ начинался с той же самой «буквы» (то есть *звука*) что и названный город (то есть с «эс»). Например: «Стрекоз ловить!» или «Стекла есть!» (Известно, что стекла нигде не едят, но для данной игры это неважно, напротив, *несообразности, чепуха и небывальщина* вносят в неё дополнительное веселье.)

Ответив соседу «из Астрахани», он говорит, куда поедет сам: «Я поеду в Муром!» – и тут же спрашивает соседа: «Зачем?» Тот, допустим, отвечает: «Мешки продавать!.. А я поеду в Вологду. Зачем?»

Ну и так далее.

Тот, кто ошибся – не смог назвать город или ответить на нужную «букву» – платит *фант* или выбывает из игры. А его сосед продолжает игровую эстафету.

Если дети полюбят эту игру, то они за один кон начинают в быстром темпе совершать по несколько кругов ...

Вариант игры «Города с небывальщиной» см.: **Откуда и куда (почта)**