

Откуда и куда (почта)

Каждый из присутствующих громко называет какой-нибудь город или другой *известный всем собравшимся* населенный пункт (например, соседний поселок или хутор). Надо только, чтобы выбранные названия не совпадали у разных игроков.

Начать игру может любой, произнеся звуки почтового колокольчика: «Динь-динь-динь». Кто-нибудь тут же спрашивает: «Кто едет?» – «Почта», – «Откуда и куда?» – «Из Калуги во Внуково», – может ответить, к примеру, начавший игру, если он перед этим себе выбрал Калугу, и помнит, что один из играющих выбрал себе Внуково. Теперь уже говорит обязательно тот, кто выбрал себе Внуково:

– А что делают в Калуге?

– Все ходят с зонтиками под дождем, – может ответить «приехавший из Калуги».

Сразу все играющие, кроме приехавшего, начинают изображать, как в Калуге ходят во время дождя под зонтиками. Кто не сможет этого изобразить, с тех берутся *фанты*, которые после игры будут разыгрываться (см.: **Выкуп фантов**)

Затем игрок «из Внукова» говорит: «Динь-динь-динь!» и т.д. Иногда игру повторяют до тех пор, пока не соберут условленное перед началом «почты» число фантов.

ПРАВИЛА.

1. «Приехавший» может назвать только выбранные играющими населенные пункты и не должен искажать их названий. В противном случае он платит фант и передает право начинать «почту» другому игроку. Поэтому игроки просят названия населенных пунктов произносить в начале игры отчетливо и громко. Нерасслышавший может попросить, чтобы название было повторено.
2. Отказавшийся изображать названное действие платит фант. Но и даваться задания должны разумно. Играющие могут потребовать у дающего задание, то есть «приехавшего», чтобы он сам выполнил его, а если не сможет, то взять с него фант. Правда, в игре можно всегда найти шутивную форму выполнения. Можно даже специально отличить самое остроумное задание или способ его выполнения. Например, именно этому игроку дать право вести в конце игры разыгрывание фантов или «назначать» (затевать) по его выбору новую игру-упражнение.

Заметим, что игра может приобретать и особую познавательную функцию, если дети начнут увлекаться придумыванием заданий, соответствующих особенностям названных мест. Например: в Мурманске – ловят рыбу, в Астрахани – едят арбузы, в Вологде – делают масло и т.п. Ну а для затруднительных случаев всегда есть универсальные для играющих действия –

плясать, петь, смеяться, скакать на одной ножке, «разговаривать» на иностранном (то есть тарабарском) языке и т.п.