







одушный зелёный **огр**, персонаж дет-
«Шрек» (Shrek), 1990), а также снятой
серии анимационных фильмов, соул-
терных игр, комиксов, наборов стие-

Teenage Mutant Ninja Turtles) — это
четырёх черепах-мутантов, которые
своим сеньем, крысой-мутантом,
ываясь от общества в канализации
со злом на улицах города.

тмен (в пер. с англ. человек летучая
наж изданий DC Comics (англ.), супер-
яду с Суперменом и Человеком-пау-
ых и известных героев. Бэтмен был
ейном в соавторстве с писателем
о Кейн выступает официально авто-
верного мстителя скрывается Брюс
ник, плейбой и филантроп. После
убить его родители, он занялся тре-
до полного совершенства, изобрел
преступниками. В отличие от многих
какими-либо сверхчеловеческими
полагается на ум, смекалку, техни-
е, Бэтмен входит в состав...

(Midway Manufacturing Company). Мортал Комбат начинал, как серия игр для аркадных игровых автоматов. Компания Акклэйм Энтертейнмент (Acclaim Entertainment) занималась созданием портов игр для домашних консолей. Сейчас Мидвей создаёт новые игры серии исключительно для домашних приставок. Мортал Комбат особенно известен тем, что при создании первых игр серии использовались спрайты сделанные из видеосъёмки живых актёров, чем МК очень отличался от других файтингов того времени, которые использовали рисованные спрайты. Также Мортал Комбат отличается от других игр своего жанра уровнем жестокости и крови. Наиболее ярким примером жестокости в МК является система кровавых добиваний: фаталити, требующая нажатия специальной последовательности кнопок. Добивания были настолько жестокими, что помимо прочих причин привели к созданию организации Энтертейнмент Софтвар Рейтинг Борд (Entertainment

Прототипами персонажей Мортал Комбат стали герои популярных актёров этого жанра кино. Например, Johnny Sage — это собирательный образ кино-героев Жана Клода Ван Дамма, а персонаж Sonya* очень похожа на Синтию Ротрон. В главном же персонаже игры, Liu Kang'e просматривается образ легендарного Брюса Ли.

популярность героев по подражанию



В 3 года многие дети умеют считать в пределах 3—5, а некоторые — в пределах 10, знакомы с понятиями «один», «много». Дети с удовольствием же в 3 года многие дети умеют считать в пределах 3—5, а некоторые — в пределах 10, знакомы с понятиями «один», «много». Дети с удовольствием пересчитывают предметы на прогулках, рассматривая коллекционеры.

Распределение подвижных игр по возрасту

3—10 лет

За период 10—12 лет подросток совершает буквально скачок в физически сформированного человека, с уровнем двигательных и психических качеств, стремительно приближающимся к уровню взрослых людей. Создаются объективные предпосылки для выполнения сложных, недоступных ранее, моторных актов, что обеспечивается увеличением мышечной массы и преимущественным развитием мелких мышц верхних конечностей; именно они выполняют...

изводи-
й валик
ической
такая
а быть
чествен-
й фоно-
работа-
ольшое
имели

чейские); собственно «бон» и их суррогатов; а также для находившихся в обращении наравне с денежными знаками облигаций, купонов ценных бумаг, чеков, талонов, ордеров, сертификатов, знаков казино, квитанций, контрамарок, лотерейных билетов, векселей, долговых расписок.

Моделизм

Коллекционирование масштабных моделей насчитывает более 70 лет. Вряд ли французские коммивояжеры, продававшие модели, могли предполагать к чему приведет их изобретение, торговые агенты стали возить с собой точные копии предлагавшихся автомобилей. А самый популярный масштаб 1:43 выбрали после многочисленных консультаций с инженерами, художниками и даже...врачами. По мнению специалистов, модели именно этого масштаба одновременно и наглядны и просты в изготовлении. Со временем появились и другие размеры, кратные или близкие по кратности к 43-1:87, 1:160, 1:24, 1:12.

Скрипфилия
«Скрипфилия» (scripphilia)

факт
Магнитные карты (со встро-
енной магнитной поло-
сой). Встречаются трех ви-
дов: Urmet (Италия), Alcate
(Бельгия) и GPT (Великоб-
ритания). Истать, в Японии
и Бельгии выпускаются с
вои магнитные, магнит-
но-механические теле-
фонные карты. Огромным
минусом таких карт явля-
ется их боязнь электро-
магнитного излучения. Эт
и карты имеют несколь-
ко степеней защиты и явл-
ются относительно деше-
выми в изготовлении.

Мода для кукол:

Куклы Штайнер

За период 10—12 лет буквально скачок в развитии человеческого и психическое приближающихся людей. Создаются посылки для выполнения ранее, моторных плавается увеличение и преимущественным мышц верхних конечностей пределяют способность движениями руками, и о-
рук, что направляет...

факт
Американка Синди
Димекс настолько
меняла свое тело что
создала 29 пластических
операций чтоб быть
похожей на свой идол
Кенну Сарби. В итоге
сказ
у куклы осталась
только нижняя губа.

Человек проводит
во сне 20 лет.

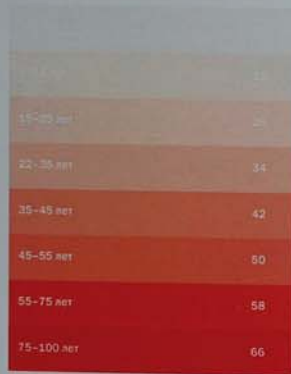
Ни мужчины
ни женщины
не могут достать
языком собствен-
ный локоть.

Если во время
дежурства
пожарный
почистит сапоги,
то обязательно
поступит вызов
на пожар.

75% процентов
прочитавших
эти факты
пытаются достать
языком собствен-
ный локоть.

И Г Р Ы

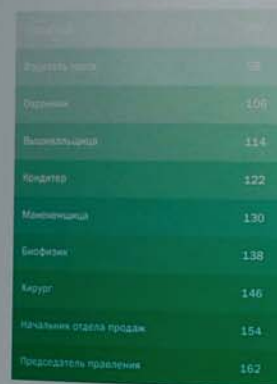
Содержание, правила игры



возраст



пол



профессия



темперамент

▲
1

▲
2

▲
3

▲
4

часть 1

игры для разных возрастов

1-11 лет

18

12-20 лет

26

21-31 лет

34

32-45 лет

42

46-55 лет

50

56-75 лет

58

76-100 лет

66



3–5 лет

**Развитие
телесной силы
и жизнера-
достности
во многом
зависти
от веселых
и живых игр.**

3-5 лет

Кто утром ходит на четырех ногах, днем на двух, а вечером — на трех?

Виды загадок:

1. Прямые загадки

Росло, повзросло,
Из куста повылезло,
По рукам покатилось,
В зубах очутилось.

Поначалу кажется, что под эту формулировку подходит очень многое, но на самом деле — только орехи. Наглядный пример того, как народное творчество оттачивается годами, и в результате — емкий и самодостаточный текст.

2. Загадки-обманки

Кто грызёт на ветке шишку?
Ну, конечно, это ... Мишка

Отличаются тем, что в них подразумевается одно решение, а на самом деле, за игрой слов или другим обманным приемом, кроется совсем другое.

3. Загадки на образное мышление

Что можно приготовить, но нельзя съесть?

Обычно решаются, если рассматривать вопрос не буквально, а образно или широко.

4. Математические загадки

Летела стая гусей, навстречу им один гусь «Здравствуйте, — говорит, — сто гусей!» — «Нет, нас не сто гусей. Кабы было еще столько, да полстолько, да четверть столько, да ты, гусь, так бы нас было сто гусей». Сколько гусей летело?

Ответы

1. Орехи

2. Белка

3. Уроки

4. 36 гусей, так как $36 + 18 + 9 + 4,5 = 67,5$

прибавить столько же (36)

полстолько (18) четверть

столько (9) и (9) орехов

(1) брат родит

001 орехов

История загадки

Изначально, загадка выполняла культовые цели, являясь раскрытием религиозной тайны или одной из форм передачи религиозных представлений – мифов. Первообытный человек, прибегавший к особой иносказательной форме речи, был убежден, что скрывает приготовления к охоте, не называя своих орудий, зверей, намерений. Что, прибегая к иносказанию, он не дает возможности зверям узнать об опасности и тем самым обеспечивает себе удачный промысел.

По убеждению первообытного человека, природа одушевлена, разумна и враждебна. Поэтому ее можно и нужно задобрить, обмануть, обхитрить. А чтобы обхитрить реку, лес, зверей, огонь, дождь и Солнце, нужна тайная, условная речь, которая не будет понятна природе. В первообытных, и даже в развитых племенах и народах, знание условной речи входило в перечень необходимых социальных знаний и умений, без которых представитель племени не мог получить инициацию и стать равноправным членом общины. Помимо физических испытаний, во многих народах инициация включала в себя «испытание мудрости».

В древней Греции и у германских племен, существовали формы единоборства между мужчинами, сводящиеся к разгадыванию загадок и задач. Причем, состязания эти решали насущные вопросы – споры, дележ имущества, и даже вину в суде. Такая форма решения споров была существенно безопаснее поединков, поэтому нередко использовалась вместо них.

Русские крестьянские обычаи предписывали загадывать загадки в определенное время и при определенных обстоятельствах. Например, в народных свадебных обычаях вплоть до XIX века загадки были обязательной частью свадебного обряда. Бытовала даже поговорка в назидание жениху (записанная В. Далем): «Выбирай таного дружку, чтоб загадки разгадывал».

Испытание мудрости до сих пор рудиментарно сохранилось в свадебных обрядах. Право сесть рядом с невестой жених получает иногда только в том случае, если он со своими друзьями разгадает предложенные ему загадки. В настоящее время, этот обряд редуцировался до веселых и условных загадок, зачитываемых гостям тамадой. Впрочем, и сейчас обряд выкупа невесты проходит с использованием загадок свадебной тематики.

Вспомним, что в русских сказках Василиса-премудрая, Кот Баюн, Баба-Яга и другие персонажи часто загадывают загадки героям. Народная сказка акцентирует, что в сражении с внешними силами, силами природы и вселенной, для человека очень важны разум и знания, которые передаются от поколения к поколению. Человек всегда стремился разгадать тайный язык природы, чтобы овладеть ею.

В современном мире, загадка почти перестала играть культовую, мистическую, социальную роль. Однако, художественная и культурная,

образовательная и развлекательная функции остаются. Загадки являются развлечением, применяются в детских играх с образовательными целями, входят в методические пособия.

Загадки глубоко проникли не только в фольклор, но и в мировую литературу, стали неотъемлемой частью культуры народов мира. На эту тему написано множество книг и диссертаций, мы ограничимся кратким перечнем ярких примеров из копилки мировой литературы, несколько истинно поэтических 3. По убеждению первообытного человека, природа одушевлена, разумна и враждебна. Поэтому ее можно и нужно задобрить, обмануть, обхитрить. А чтобы обхитрить реку, лес, зверей, огонь, дождь и Солнце, нужна тайная, условная речь, которая не будет понятна природе. В первообытных, и даже в развитых племенах и народах, знание условной речи входило в перечень необходимых социальных знаний и умений, без которых представитель племени не мог получить инициацию и стать равноправным членом общины. Помимо физических испытаний, во многих

Загадки и степень их разгадываемости у детей от 3—5 лет



народах инициация включала в себя «испытание мудрости» убеждению первобытного человека, природа одушевлена, разумна и враждебна. Поэтому ее можно и нужно задобрить, обмануть, обхитрить. А чтобы обхитрить реку, лес, зверей, огонь, дождь и Солнце, нужна тайная, условная речь, которая не будет понятна природе.

В первобытных, и даже в развитых племенах и народах, знание условной речи входило в перечень необходимых социальных знаний и умений, без которых представитель племени не мог получить инициацию и стать равноправным членом общины. Помимо физических испытаний, во многих народах инициация включала в себя «испытание мудрости».

В древней Греции и у германских племен, существовали формы единоборства между мужчинами, сводящиеся к разгадыванию загадок и задач. Причем, состязания эти решали насущные вопросы — споры, дележ имущества, и даже вину в суде. Такая форма решения споров была существенно безопаснее поединков, поэтому нередко использовалась вместо них. Баба-Яга и другие персонажи часто загадывают загадки героям. Народная сказка акцентирует, что в сражении с внешними силами, силами природы и вселенной, для человека очень важны разум и знания, которые передаются от поколения к поколению.

Виды игрушек для детей 3–5 лет

- ▼ **Игрушки из реальной жизни**
 Электромобиль, музыкальные инструменты, куклы для кукол, говорящие или ходящие куклы, механические машинки, лопатки, ведерки.
- ▼ **Игрушки, помогающие «выжить» в игре**
 Солдатики, водяные пистолеты, мячи, надувные игрушки, резиновые игрушки, скакалки, прыгалки, кегли, вьетнамская стена.
- ▼ **Игрушки для развития фантазии и самовыражения**
 Кубики, матрешки, пирамидки, конструкторы, азбука, настольные игры, разрезные картинки, краски, пластилин, наборы для рукоделия, бумага для аппликаций, раскраски, бумажные куклы, соленое тесто, наклейки, фломастеры, пуговицы, цветные мелки, матрешки, пирамидки, конструкторы, азбука, настольные игры, разрезные картинки, краски, пластилин, наборы для рукоделия, бумага для аппликаций, раскраски, бумажные куклы, соленое тесто, наклейки, фломастеры, пуговицы, цветные мелки.



Игрушки Васи Пупкина,
5 лет, Ростов на Дону.





от 15–25 лет

Если человек
в детстве
не играл
с игрушками,
будьте с ним
осторожны.

Спор — это попытка доказательства собственной правоты. В первобытную эпоху скорее всего людям хватало подручных аргументов, что бы доказать что-то оппоненту. Но постепенно, с развитием торгово-обменных отношений, человек становился хитрее и смекалистее.

Определение

Спор

это попытка доказательства собственной правоты. В первобытную эпоху скорее всего людям хватало подручных аргументов, что бы доказать что-то оппоненту. Но постепенно, с развитием торгово-обменных отношений, человек становился хитрее и смекалистее. Искусство спора, доказательства собственной «правды», привело к появлению особой формы: «пари» — спора на деньги или иную ставку.

Пари

Соглашение между спорящими лицами о выполнении какого-либо обязательства лицом, проигравшим спор. Безобидный пример: выигравший пари дает проигравшему щелбан. Пример посерьезнее: выигравший получает имущество проигравшего. Тотализаторы и букмекеры — лица, либо организации профессионально занимающиеся приемом ставок на определенные события. Причем, чем больше человек был уверен в своей правоте, тем большую сумму он ставил, и тем крупнее мог быть его выигрыш. Первоначально тотализаторы принимали ставки на спортивные события, в основном скачки и лошадиные бега. Позже в сферу их деятельности вошли и другие виды спорта (в том числе и курьезные, например, тараканы бега) и иные события, привлекающие общественное внимание. Например, президентские выборы.

Игра-вызов

форма пари, игры и/или спорта, в которой участники вовлекаются в игровой процесс, влекущий какую-либо степень риска.



Классификация споров по возрастам

Игра-вызов

называется dare games, то есть, экстремальные игры «на слабо». Одной из спорящих сторон здесь обязательно является конкретный человек, а с другой может находиться все, что угодно: от его непосредственного соперника до общественных стереотипов.

10 — 15 лет

Кричалки

Молодые люди, собравшись в общественном месте, начинают выговаривать по очереди какое-нибудь нецензурное слово или фразу, шокирующую обывателей. Начинают с шелота и каждый следующий должен проговорить громче предыдущего. В конце концов, фраза уже не выговаривается, а выкрикивается.

15 — 20 лет

Флешмоб

В общественном месте собирается множество людей и принимается делать что-то бессмысленное в глазах остальных. Сценарии для игры придумывают участники акции. Причем все это участники делают совершенно молча. Через минуту «мгновенная толпа» рассасывается, оставляя очевидцев в недоумении.

20 — 25 лет

Стрекинг

Появление без одежды в общественном месте, не имеет ни чего общего с нудизмом. Делается для получения новых острых ощущений. Играющих не пугает угроза ареста, а иногда они целенаправленно ее добиваются. Иногда стреккинг встречается у болельщиков на футбольных матчах.

Игра-спор

авторитет и признание:

Игры определенных социальных групп, и платой за победу в таком «споре» обычно является признание и авторитет. Расплатой — неприятие, обвинения в трусости, сущность своего рода обряд посвящения.

«Инициация»

Инициация — это совокупность социальных предписаний и ритуалов, посредством которых отмечается поступление индивида в члены группы или изменение его статуса. В современном обществе ритуально-мистическая составляющая отсутствует, но само явление осталось, как и его суть — человек должен уметь выдержать любое испытание.

«Хейзинг»

Распространен, в подростковых сообществах. Целью является утверждение своего превосходства над противником и укрепление авторитета в глазах других членов группы. Выдержавший подобный обряд, принимается в коллектив. Опазавшийся, либо не с умевший этого сделать считается изгоем или отвергнутым.

Более жестокие игры

...

Игры-противостояния

Побуждающими мотивами таких игр являются соперничество, стремление доказать свое превосходство. Причиной — не желание уступить, спор, оскорбление, бравада, горни их уходит в Историю, к временам дуэлей, ритуальных и судебных поединков.

Экстремальный спорт

Нервничая по своей сложности спорт, изначально связанный со смертельным риском или риском получения тяжелой травмы, человек изначально осознает, что подвергает себя такой опасности. Это перешагивание за пределы возможностей человека. Вызова себе и своему инстинкту самосохранения.

Паркур

Городской вид спорта, смесь акробатики, бега и боевых искусств, основанная на философии — нет границ, есть только препятствия. Виртуозное владение телом, умение преодолеть собственные страхи, челнок предстваление о дальнейших действиях — составляющие, благодаря которым возможна такая «прогулка».

Бейс

Полки с парашютом со сверх малых высот — здания, мостов, кранов. Не используются западной парашют, так как он все равно не успеет раскрыться. Время на принятие правильного решения исчисляется долями секунды, важна верная ориентация в пространстве во время прыжка, чтобы нулод мог раскрыться без задержек.

Бейсинг запрещен

Правительства далеко не всех стран разделяет это экстремальное увлечение молодежи. В США бейсинг законодательно запрещен. Нарушителей ждуг, минимум, штрафы. Что, естественно не может остановить тех, кто постоянно рискует жизнью. Появляется дополнительный стимул — противопоставление себя закону.

Флешмоб пугает

Достаточно сложно бывает людям, впервые принимающим участие в флешмоб-акции. Устоявшееся воспитание, внутренние барьеры, вопрос: «в что про меня подумают» делают это занятие не таким уж и простым, как может показаться на первый взгляд. В этом-то и заключается спор: «смогу или испугаюсь? Слабо или нет?»

Паркур как искусство

«Я рисую путь, я художник по бетону и асфальту, деревьям и скалам. Я не стремлюсь пробежать как можно быстрее, ибо ни с кем не соревнуюсь, я на тренировке, которая приносит мне удовольствие от осознания работы над собой. Возможность поразить прохожих не даёт мне права на риск, которому я могу себя подвергнуть, исполняя на их глазах немислимые пируэт.»

Стрекинг как хобби

Впервые подобный случай был зафиксирован в 1804 году. Игрившей оказалась студентка одного из колледжей. Сейчас стреккинг стал у некоторых людей своего рода хобби, и периодически, в средствах масс-медиа проскакивают сообщения о подобных вещах.

Исторические игры-вызовы

Потлэтч это своеобразный вид соревнования в демонстрационном уничтожении собственного имущества.

Гладиаторские бои

На арену выпускались бойцы, называемые гладиаторами. Их противниками могли быть другие гладиаторы или дикие звери. Чаще всего гладиаторами становились военнопленные или осужденные преступники.

Одна из инициаций

Во времена Колумба на некоторых островах Карибского моря обряд инициации для юношей заключался в беге наперегонки по зарослям ананаса. Но, если учесть, что у ананаса очень жесткие листья становятся понятным, что задача эта была не из легких, требовала выносливости и терпения, а после забега участников обычно приходилось лечить.

из которых появились в Англии в XIX веке. Букмекерами называли людей, которые, принимая ставки от игроков, брали на себя обязательство выплачивать победителям премиальные суммы. Букмекеры сами устанавливали соотношения (коэффициенты) между сделанными ставками и суммой премии, не зависимо от того, сколько людей правильно угадают исход состязания. Естественно, прибыль букмекеров напрямую зависела от количества угадавших. Не редко бывало так, что победителей набиралось настолько много, что мелкие букмекеры были не в состоянии оплатить всем их выигрыши и разорялись.

По этому виды ставок постепенно старались совершенствовать. Появились так называемые «аукционные пулы», где право поставить на конкретную лошадь получал только тот, кто предлагал за это наибольшую сумму. Соответственно побеждал только один из игроков, и ему же доставались ставки остальных участников, сделанные ими на других лошадей.

В 1872 парижский лавочник Пьер Олен изобрел беспроигрышный для букмекера вид ставок, названный «пари между собой». Количество участников и ставок в нем никак не ограничивалось. После окончания соревнований выигравшие получали из общей суммы ставок свою часть, пропорциональную.

Виды игрушек для 15–25 лет

▶ **Игрушки из реальной жизни**
Машинки, роботы-игрушки, Машинки, роботы-игрушки, машинки, роботы-игрушки.

▶ **Игрушки, помогающие «выплеснуть» агрессию**
Болончики с красной, мячи, бейсбольные биты, ножи, отвертки, веревки, самокаты, молотки, дротики для метания, подушки, компьютерные приставки, марнеры, жевательная резинка, болончики с красной, мячи, бейсбольные биты, ножи, отвертки, веревки, самокаты, молотки, дротики для метания, подушки, компьютерные приставки, марнеры, жевательная резинка, болончики с красной, мячи, бейсбольные биты, ножи, отвертки, веревки, самокаты, молотки, дротики для метания, подушки, компьютерные приставки, марнеры, жевательная резинка, болончики.

▶ **Игрушки для развития фантазии и самовыражения**
Кубики, матрешки, роликовые коньки.

игрушки Вити Люберецкого
и Даши Букиной,
15 лет, Санкт-Петербург.



часть 2
игры
для разных
полов

74

82

женский пол

Выигравший
никогда
не скажет:
«Это всего
лишь игра».



«Куклы — одна из самых настоятельных потребностей и вместе с тем воплощение одного из самых очаровательных женских инстинктов... Маленькая девочка без куклы почти так же несчастна и точно так же немыслима, как женщина без детей»
Виктор Гюго.

Факт:
Американка Синди Дженсон настолько миниатюрна, что сама тело что-то давила 20 пластических операций, чтоб быть похожей на свой идеал куклы Барби. В итоге сама у куклы осталась только нижняя губа.

Мода для кукол:

Куклы Штайнер

За период 10—12 лет подросток совершает буквально скачок в физическом сформированности человека, с уровнем двигательных и психических качеств, стремительно приближающимся к уровню взрослых людей. Создаются объективные предпосылки для выполнения сложных, недоступных ранее, моторных актов, что обеспечивается увеличением мышечной массы и преимущественным развитием мелких мышц верхних конечностей; именно они определяют способность к тонким и точным движениям руками, и особенно пальцами рук, что напрямую связано с эффективной психомоторной деятельностью.

Куклы Ленчи

В возрасте 11—15 лет происходят существенные сдвиги в развитии способности к восприятию и быстрой переработке зрительной информации, принятию оперативных решений. И если в предыдущем возрасте ребенок пока еще демонстрирует «карликовый интеллект», то в течение последующих лет он обнаруживает свое интенсивное развитие, особенно в отношении так называемого «практического интеллекта», связанного с быстротой восприятия.

Механические куклы автоматы

Изменяющихся ситуаций, оценки их характера и выполнения ответных двигательных действий. Все это имеет место в психомоторной деятельности, состоящей из психически регулируемых моторных операций. Психомоторика характеризует возможно-

Куклы

Возраст самой древней найденной куклы оценивается в 30-35 тыс. лет. Сделана она из мамонтовой кости и имеет подвижные конечности. Но эти древние фигурки вовсе не были игрушками.

Изначально куклы изготавливались для обрядовых целей. Куклы-обереги клались в колыбель младенца, чтобы не подпустить к нему злых духов. Свадебные куклы приносились на брачной церемонии в дар богине плодородия. Были куклы, сопровождавшие умерших в загробный мир.

Нередко кукла «шла в комплекте» с определенным заговором, например, что бы ребенок хорошо спал, над куклой, кладущейся к нему в люльку, шептали: «Сонница-бессонница, не играй с моим дитятом, а играй с этой куколкой!» Сопутствующие кукольному быту игрушечные предметы — кукольная посуда, мебель, оружие, фигурки домашних животных и т.п. появляются в Древнем Египте.

Античные Рим и Греция могли похвастаться изобилием именно игровых кукол: тут и разнообразие животные, птицы, люди. А среди материалов преобладают раскрашенная глина и воск. Состояла в том, что привязанный к дереву зверь превратился на рисунке в смешного маленького медвежонка с круглыми глазами и большими ушами. Сентиментальные американцы немедленно прониклись симпатией к своему президенту и медве-

Японские куклы

Считающиеся исконно русскими куклами матрешка и Ванька-встанька на самом деле пришли к нам из Японии. Небольшая известна там с VI века.

Первая кукла

Первая коллекционная кукла («Petite Dalsseuse») в мире была изготовлена во Франции в 1881 году. Материалом для нее послужил воск. Сейчас эта кукла оценивается почти в 12,5 млн. долларов.

дям. Некий эмигрант из России Моррис Миктом выставил в витрине своего небольшого магазинчика игрушечного медвежонка, сшитого его женой Розой из кусочков ткани и набитого опилками. Рядом с игрушкой он повесил вырезку из газеты. У витрины останавливались прохожие, им нравилась игрушка, многие хотели ее купить. Роза и Моррис стали изготавливать медвежат на продажу. По преданию, когда игрушка уже хорошо продавалась, Моррис Миктом написал письмо Теодору Рузвельту и попросил разрешения назвать медвежонка сокращенным от Теодор именем «Тедди». Разрешение было получено. Так в Америке появилась игрушка — медвежонек Тедди. Вскоре владелец свечной лавки Моррис Миктом открыл игрушечную фирму «Ideal Novelty and Toy Co». Тедди пользовался огромным успехом. В 1903 году крупная игрушечная фирма «Батлер бразерс» (она, кстати, просуществовала до 1984 года) заключила с Миктом соглашение о массовом производстве плюшевых медвежат. С того времени в обиход вошло это словосочетание — teddy bears.. Медведя нашли, доставили и привязали к дереву, посаженному на поляне, чтобы президент как бы невзначай увидел его. Теодор Рузвельт, увидев медведя, мгновенно оценил ситуацию, возмутился содеянным и воскликнул: «Пощадите медведя!». Президент не был способен просто так убить беззащитного зверя. Карикатурист Клиффорд Берриман опубликовал в газете «Washington Post» рисунок, подпись под которым гласила: «Drawing the line in

Кукла Барби

Первая партия кукол «Барби» была сдана своей создательницей Рут Хантлер «под нож» из-за скептических настроений в прессе. Кукла показалась многим слишком вульгарной для того, что бы ее продавать детям.

5 степеней интересов Юлии Нечаевой в 25 лет



5 степеней интересов Юлии Нечаевой в 35 лет





**В играх
без правил
правила нужно
знать особен-
но тщательно.**

МУЖСКОЙ ПОЛ



Овладевание любой игрой — это изучение нового мира, который живет по своим особым правилам. Практически в каждом мире игры необходим определенный набор навыков. Их развитие в безопасной обстановке игры может принести пользу и за пределами игровой доски. Игры могут развивать целый ряд способностей и навыков.

Набор навыков для настольных игр:

Логика

Умение находить связь между причинами и следствиями, определять из множества вариантов развития событий наиболее выгодный. Навык используется практически во всех интеллектуальных настольных играх.

Абстрактное мышление

Умение переводить информацию о реальных объектах в символы, манипулировать с этими символами, находить какое-то решение и это решение опять применять к объектам на практике. Активно используется в любой игре с достаточной степенью абстракции — Го, Шахматы и т. д.

Эрудиция

Ряд игр дает преимущества тем, чей кругозор шире, соответственно, это подстегивает всех играющих задуматься о его расширении (Scrabble, Trivial Pursuit).

Стратегия

Умение мыслить и принимать решение на перспективу. Особенно актуально это для сложных экономических и военных игр.

Дипломатия

умение выстраивать отношения с окружающими и контролировать свое поведение (Diplomacy, Risk, Покер).

Координация

важная составляющая физических навыков человека. Основная составляющая в так называемых dexterity games (Jenga, Pick-up sticks).

Реакция

Атрибут, очень необходимый всем и в реальной жизни (Uno, Table Sport)
Концентрация — умение фокусироваться на текущей задаче (игре, уроке, работе).



игрушки
Юлии Нечаевой,
35 лет,
Новосибирск.



игрушки
Григория
Марченко,
53 года,
Новосибирск.



Часть 3

Игры для разных профессий

Игры для детей	98
Игры для подростков	108
Игры для студентов	114
Игры для учителей	122
Игры для менеджеров	130
Игры для юристов	138
Игры для врачей	146
Игры для сотрудников отдела продаж	154
Игры для руководителей	162



охранник

Игра — В значительной степени основа всей человеческой культуры.



На сегодняшний день викторины — одни из самых «рейтинговых» передач на телевидении. Популярные проекты собирают до 100 тысяч зрителей. Многие из них перенесены на компьютер, мобильный телефон или в иной электронный или настольный формат.

Жанры телевикторин

Индивидуальные телевикторины

В них целью является победа одного человека, как правило, самого эрудированного. Первые появились в США и Великобритании в 1950-х. Из огромного числа существовавших викторин со временем остались наиболее эталонные форматы, интересные для зрителя.

Командные телевикторины

Командные телевикторины — викторины, в которых ответ на вопрос находят сообща, но отвечает, как правило, один из представителей команды. Эти игры происходят от университетских межкомандных игр на эрудицию.

Специализированные телевикторины

Специализированная телевикторина — это телевикторина, охватывающая определенную область человеческого знания, в которой целью является победа одного человека, как правило, самого эрудированного или командное первенство.

Интерактивные телевикторины для телезрителей

Многие телеканалы сделали интерактивные викторины со зрителями обязательной частью своего эфира по двум причинам. Первое — это привлечение и удержание зрительской аудитории, и второе — это неплохой заработок. Для поддержания интереса и стимулирования участия (особенно в ночных программах) ведущий создает иллюзию того, что кроме него зритель программу не смотрит, и е...

«Своя игра»
«О, счастливычии!»
«Слабое звено»
«Поле чудес»

«Брейн-ринг»
«Двойной удар»
«Что? Где? Когда?»
«Сто к одному»

«Угадай мелодию»
«Два роля»
«Умки и умницы»
«Самый Умный»

«Деньги по вызову»
(канал Рен-ТВ),
«Ночные игры» (ПНТ),
«Лови удачу» (MTV),
«Нинюмания» (ТВ-3)
«Ночной клуб» (ДТВ)

увеличивающейся сложности и, соответственно этому возрастающей их стоимости. На каждый вопрос предлагается 4 варианта ответов, из которых игроку предстоит выбрать правильный. Верно ответив на пятый и десятый вопросы, игрок делает своеобразное сохранение результатов, гарантируя себе эквивалентное их стоимости денежное вознаграждение независимо от дальнейшего хода игры. Цена последнего вопроса — миллион (в настоящее время в России 3 млн. руб.). Однако, игрок может не дойти до заветной суммы, «засыпавшись» на промежуточных вопросах или отказавшись от продолжения игры на одном из них. В первом случае сумма выигрыша вернется к «несгораемой» отметке (например, не угадав ответ на девятый вопрос игрок получит приз как за пятый), а во втором игрок получит вознаграждение, равное цене последнего вопроса.

Слабое звено

Выходила на канале OPT с 2001 по 2005 год.
Ведущая: Мария Киселева.

Игра появилась на английском канале BBC Two 14 августа 2000 года. Оригинальный формат составляет команду из девяти соперников, которые поочередно показывают свои знания.

Виды игрушек для профессии охранник

Игрушки из реальной жизни
Нукольный домин.

Игрушки, помогающие имитировать агрессию
Солдатики.

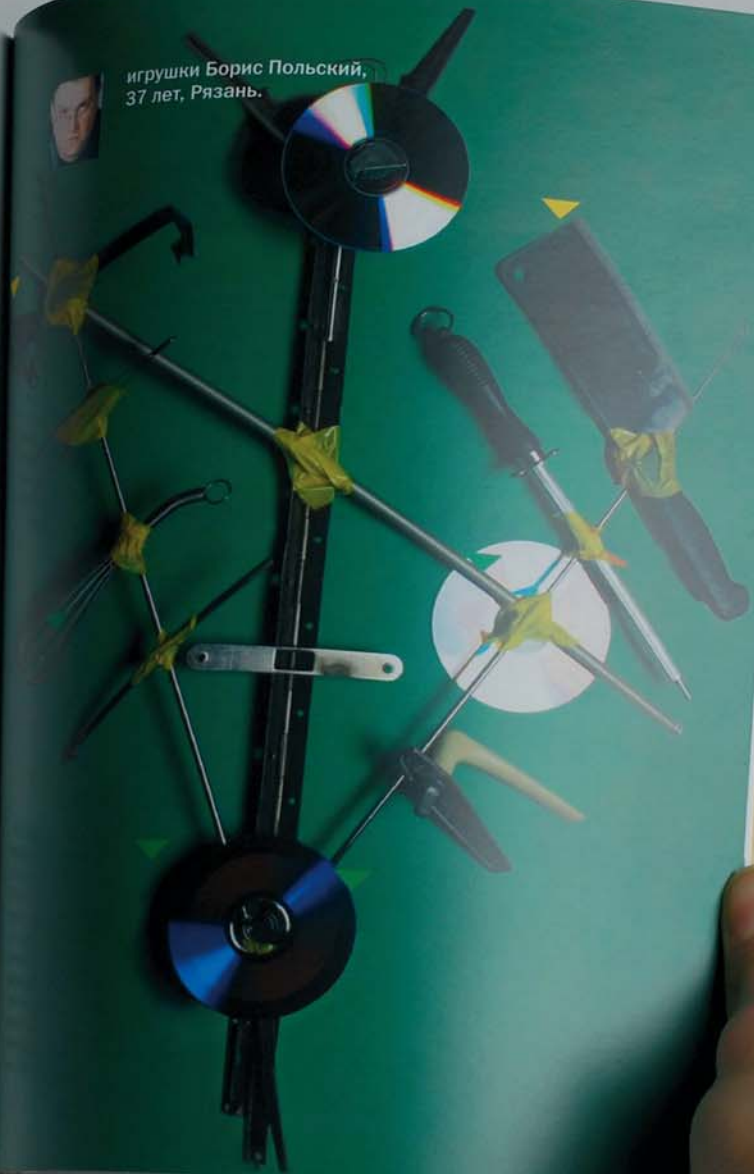
Игрушки для развития фантазии и самовыражения

Кубики, матрешки, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плеер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плеер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плеер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плеер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение.

Факт

Саркастический, на грани оскорбления, тон ведущей — стал «брэндом» передачи. Традиция пошла с английской ведущей Эми Робинсон. В таком тоне она резюмировала результаты команды, умиравшей выбывающих участников за недостаток ума и возможности добиться лучшего результата. Это нравилось зрителям, и подобное поведение стало своеобразной торговой маркой шоу с броской фразой «Вы самое слабое звено — До свидания».

игрушки Борис Польский,
37 лет, Рязань.



Игрушки служат не только для развлечения ребенка, они и способности его развивают.

терапевт



уже в 3 года многие дети умеют считать в пределах 3—5, а некоторые — в пределах 10, знакомы с понятиями «один», «много». Дети с удовольствием уже в 3 года многие дети умеют считать в пределах 3—5, а некоторые — в пределах 10, знакомы с понятиями «один», «много». Дети с удовольствием пересчитывают предметы на прогулках, рассматривая иллюстрации.

Распределение подвижных игр по возрасту

3–10 лет

За период 10–12 лет подросток совершает буквально скачок в физически сформировавшегося человека, с уровнем двигательных и психических качеств, стремительно приближающимся к уровню взрослых людей. Создаются объективные предпосылки для выполнения сложных, недоступных ранее, моторных актов, что обеспечивается увеличением мышечной массы и преимущественным развитием мелких мышц верхних конечностей: именно они определяют способность к тонким и точным движениям руками, и особенно пальцами рук, что напрямую связано с эффективной психомоторной деятельностью.

10–15 лет

В возрасте 11–15 лет происходят существенные сдвиги в развитии способности к восприятию и быстрой переработке зрительной информации, принятию оперативных решений. И если в предыдущем возрасте ребенок пока еще демонстрирует «карликовый интеллект», то в течение последующих лет он обнаруживает свое интенсивное развитие, особенно в отношении так называемого «практического интеллекта», связанного с быстротой восприятия изменяющихся ситуаций, оценки их характера и выполнения ответных двигательных действий. Все это имеет место в психомоторной деятельности, состоящей из психически регулируемых моторных операций. Психомоторика характеризует возможности сознательного приведения в действие двигатель-



подготовки, наличию/отсутствию ведущего, месту проведения (двор, комната, водоем), по элементам разметки пространства, по системе подсчета очков, по игровым прелюдиям и наказанию, по общему сюжету и т.д. В данной статье мы разобьем сходные по каким-либо признакам игры на следующие основные категории. Игры-сцеплялки. Игры, в которых присутствует специфическое построение, сохраняющееся на протяжении всего игрового процесса. Игры на реакцию. Игры-перетягивания. Силловые игры, общей целью которых является необходимость перетянуть противника определенным образом. Догонялки. Всевозможные игры с общей игровой механикой — водящему (или водящим) необходимо осалить (коснуться) убегающих игроков и игры эстафеты.

Игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов. Спортивные игры. Игры по мотивам популярных игровых видов спорта: футбола, хоккея и т.д.

Игры с мячом. Мяч — атрибут множества игр. Наиболее яркие их представители выделены в статье в отдельную группу. Игры на меткость. Различные варианты "войнушки" и стрельбы по мишеням. Дополнительное описание (требуемый инвентарь, место проведения, что развивает и т.д.) прилагается непосредственно к правилам каждой конкретной игры. Правила некоторых игр будут даны в статье с пометкой «авторская». Возможно, в такие

Виды игрушек для профессии терапевт

- ▶ Игрушки из реальной жизни
Кукольный домик.
- ▶ Игрушки, помогающие «выпустить агрессию»
Солдатики.

- ▶ Игрушки для развития фантазии и самовыражения
Кубики, матрешки, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плейер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плейер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плейер, видеокамера, кубики, матрешки, рашения, бисероплетение, макроме, плейер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макроме, плейер, видеокамера, кубики, матрешки.

игрушки Подольской Надежды Ивановны,
50 лет, Оренбург.



часть 4

игры
для разных
типов людей

118

128

138

Филателия

Коллекционирование и изучение знаков почтовой оплаты (марки, конверты, почтовые карточки и открытки). Как область коллекционирования возникла в 1840-е гг. Термин «филателия» был введен французским коллекционером Г. Эрнеком в 1864 г. и образован от двух греч. дано в 1907 г. в С-Петербурге. В настоящее время с 1992 г. действует Союз филателистов Российской Федерации

Филокартия

Коллекционирование иллюстрированных, почтовых карточек (открыток). Открытки с изображениями современных их выпуску исторических, географических, архитектурных и др. объектов, памятников материальной культуры приобретая со временем характер документальных источников, сблизили филокартию со вспомогательными историческими дисциплинами. Приобретая со временем характер документальных источников, сблизили филокартию со вспомогательными историческими дисциплинами. Приобретая со временем характер документальных источников, сблизили филокартию со вспомогательными историческими дисциплинами.

Виды игрушек у флегматиков

Игрушки из реальной жизни
Кукольное семейство.

Игрушки, помогающие «выплеснуть» агрессию

Солдатики, ружья, мячи, надувные игрушки, надувные «груши», дикие животные, резиновые игрушки, солдатики, ружья, мячи, надувные игрушки, надувные «груши», дикие животные, резиновые игрушки, резиновые игрушки, солдатики, ружья, мячи, надувные игрушки, надувные «груши», дикие живот. жив солдатики, ружья, мячи, надувные игрушки, надувные «груши», дикие животные, резиновые игрушки, солдатики, ружья, мячи.

Игрушки для развития фантазии и самовыражения

Кубики, плетение, макраме, плеер, видеокамера, кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макраме, плеер, видеокамера, Кубики, матрешки, роликовые коньки, украшения, бисероплетение, макраме, плеер.



игрушки Анатолия Пушкова,
30 лет, Обнинск.



Список игр



- Спортивные игры**
- Пинбол
 - Пинг-понг
 - Бильярд
 - Бадминтон
 - Горные лыжи
 - Футбол
 - Хоккей
 - Легкая атлетика
 - Бейсбол
 - Волейбол
 - Баскетбол
 - Гандбол
- Логические игры**
- Преферанс
 - Дурак
 - Бридж
 - Шахматы
 - Шашки
 - Каламбур
 - Нарды
 - Поддавки
 - Точки
 - Мировой бой
 - Балда
 - Города
 - Что? Где? Когда?

таблица игр



- Спортивные игры**
- Коррида
 - Мирфинг
 - Лоси
 - Домино
 - Прятки
 - Салки
 - Камень, ножницы, бумага
 - Классики
 - Мазанги-разбойники
 - Игра в фантики
 - Ассоциации
 - Салочки
 - Солс
 - Пейнтбол, Лазертаг
 - Переданка змеи, дельцов
 - Прятание вещей
 - Флирт
 - Блэк-джек
 - Рулетка
 - Игровые автоматы
 - Очко
 - Стратегии
 - Новости
 - Шутер от первого лица
 - Рольевые игры
- Развлекательные игры**

Компьютерные игры