

1. **Воздушные силачи.** Вызываются несколько желающих. Ведущий предлагает им по сигналу надувать воздушные шарик. Побеждает тот, у кого шарик быстрее лопнет.
2. **Кенгуру.** Кто дальше пропрыгает с шариком, зажатым между коленями.
3. **Архитектор.** Нужно построить башню из шариков. У кого использовано больше шариков и чья башня дольше простояла, тот и победил.
4. **Капитошка.** Все участники становятся в круг. Ведущий запускает четыре шарика, наполненных водой. Участники под музыку передают шарик друг другу. Тот, у кого шарик останется в руках после остановки музыки, выбывает из круга. Конкурс повторяется и продолжается до выявления победителя.
5. **Реактивный шарик.** Участники выстраиваются на одной линии. Их задача - надуть шарик и по команде отпустить его. Выигрывает тот, чей шарик улетит дальше.
6. **Эквилибристи.** 1) Кто дольше продержит шарик на носу. 2) Кто дольше продержит шарик на карандаше или указке.
7. **Метание.** Кто дальше метнет воздушный шарик.
8. **Воздушный мост.** Участники команды встают друг за другом. Необходимо передать шарик над головой от первого к последнему участнику, а затем наоборот, но шарик нужно передавать между ног. Задание можно усложнить, передавая сразу несколько шаров.
9. **Жонглеры.** По сигналу первый участник команды бежит до поворотного знака и обратно, удерживая при этом шарик на карандаше. Вернувшись, передает шарик и карандаш следующему участнику.
10. **Галерея лиц.** За определенное время участники должны на шарике нарисовать портрет ведущего, свой портрет, а затем надуть шарик.
11. **Воздушный волейбол.** В качестве мяча служит воздушный шарик, слегка наполненный водой.
12. **Жадина.** Кто больше унесет за раз воздушных шариков?
13. **Сладкая парочка.** С завязанными глазами накормите партнера, у которого тоже завязаны глаза. Побеждают самые быстрые (или аккуратные).
14. **Самый смелый.** Шоколадка (или конфета) кладется в тарелку с мукой. Необходимо ее как можно быстрее оттуда достать без помощи рук.
15. **Самый находчивый.** Нужно развернуть шоколадку (конфету) без помощи рук.
16. **Математик.** Кто быстрее сосчитает общую сумму цифр номера выданной купюры.
17. **Музография.** Звучит фонограмма песни. Задание участникам: нарисовать песню, пока звучит музыка.
18. **В ежовых рукавицах.** В больших рукавицах собрать мелкие предметы (пуговицы, спицы, шарик и т.д.). Кто больше соберет за определенное время?
19. **Реклама.** Кто интереснее разрекламирует обыкновенную сырую картошку (или другой неподходящий для этого предмет).
20. **Одной левой.** В левой руке участники держат лист газеты. Побеждает тот, кто быстрее сомнет его без помощи другой руки.
21. **Баскетбол.** Кто точнее забросит комок газеты левой рукой в корзину?
22. **Мумия.** Для участия в конкурсе вызываются 2 пары. Юноши выступают в роли мумий. Девушки, используя рулон бумаги, обматывают их так, чтобы абсолютно скрыть от глаз зрителей. Кто быстрее?
23. **Конструкторы.** Кто быстрее сложит из бумаги самолет? У кого он дальше улетит?
24. **Изобретатели.** Придумайте себе название для шляпы.
25. **Перетягивание.** Два участника садятся на стулья, расположенные спинками друг к другу. Под стульями протянута веревка. Кто быстрее схватит веревку на счет "три", и перетянет ее к себе, тот побеждает.
26. **Группеншпринг.** Участники делятся на команды и начинают по очереди прыгать в одном направлении (с места). Когда все прыгнут, измеряется длина командного

прыжка Чья команда дальше упрыгала, та и победила. **27. Картофельные игрища**

а) Очистить картофелину так, чтобы кожура образовывала непрерывную ленту. Побеждает тот, у кого лента самая длинная.

1

б) Обрезать картофелину так, чтобы получился куб. Побеждает тот, у кого вырезанный многогранник более похож на куб.

в) Нарезать картофель соломкой определенной длины так, чтобы получилось как можно больше соломок.

28. Коробочные встречи.

а) Пронести коробок, положив его на макушку головы.

б) Пронести коробок, положив его на плечо.

в) Пронести коробок, положив его торцом на сжатый кулак.

г) Пронести коробок, положив его на ногу в районе подъема стопы

д) Пронести коробок, прижав его подбородком к шее

29. Музыкальная карусель. Участники садятся по кругу, определяется первый отвечающий: т.е. поющий. От него и начинается движение по кругу. Далее объявляется тема, по которой нужно вспомнить как можно больше песен. Участник №1 вспоминает одну из песен и передает эстафету следующему и т.д. можно либо пропеть песню, либо сказать ее название или несколько строк из песни. Время передачи хода ограничено - например, 15 секунд. Если за это время участник ничего не скажет, то он выбывает из игры. Темы могут быть такие:

- песни в которых упоминаются названия городов;
- песни в которых упоминается вода (в любом агрегатном состоянии);
- песни в которых упоминаются родственники (мама, папа, бабушка, дедушка и т.д.);
- песни в которых упоминаются домашние животные;
- песни в которых упоминается еда и напитки;
- песни в которых упоминается различное время суток (года);
- песни в которых упоминаются различные музыкальные инструменты;
- песни в которых упоминается слово "песня" и т.д.

30. Мыльная феерия. Это соревнование выдувальщиков мыльных пузырей. Выдувать можно через трубочку или через рамку. В этой игре 5 этапов, которые необходимо пройти участникам.

- самый большой пузырь;
- самый долгоживущий пузырь,
- самый долголетающий пузырь;
- самый точный пузырь (который приземлится максимально близко к обозначенной посадочной точке);
- самое скоростное пузыревыдувание (за определенное время выдуть как можно больше пузырей).

31. Песенная перестрелка. В текстах песен очень часто звучат вопросы, например: "Мой киевский мальчишка, где ты, где ты?", "Поклонник, кому поклоняешься ты", "Неужели это было со мной?" и т.д. Но в тех же песнях порой не всегда находятся ответы на эти вопросы. Значит будем искать ответ, если не в этой песне, то в любой другой. И тогда вышеприведенные ответы обретут такие, например, ответы: ". Там, где душе светло и ясно, там, где всегда весна", " .. Мальвине, чьи ресницы всех ресниц длинней", "... Все обман и, уже не важно, что случилось со мной однажды" и т.д. Играют две команды. Вопросы задаются по очереди. Время на ответ ограничено. Проигрывает та команда, которая не может найти вопроса или ответа.

32. Перестроочный процесс. Эта игра командная. Формируется несколько команд, желательно, чтобы в каждой было по 5-10 человек. Задача очень простая - построиться в одну линию согласно прозвучавшему распоряжению. Самые быстрые получают 10 баллов. Распоряжения по построению могут быть такими'

- построиться по росту в порядке увеличения,
- построиться по весу в порядке уменьшения;
- построиться по размеру обуви в порядке увеличения;
- построиться по длине волос в порядке уменьшения,
- построиться по цвету глаз в порядке увеличения светлости,
- построиться по первой букве имен по алфавиту,
- построиться по количеству пуговиц на одежде в порядке увеличения количества
- построиться по ширине плеч в порядке уменьшения и т д

33 Поэтический кросс В этой игре нужно придумать окончание к предложенной строке в стихотворной форме Чья команда придумала наиболее оригинальное и веселое окончание, та и победила Для рифмования можно предложить следующие строки

- я собрал себе компьютер
- я ходила по грибы
- я купил себе трюмо
- я не понимаю юмор
- я в горах услышал эхо
- я использую помаду
- я сдавать пришел экзамен
- я повесил в доме люстру
- я забил в ворота шайбу
- я включила телевизор
- я сломал сегодня циркуль
- я выращивал подсолнух
- я в кино увидел цаплю
- я сегодня очень храбрый

34 Спортивная тянучка В этой игре 5 видов перетягивания

- Перетягивание мяча (держат обеими руками)
- Перетягивание газеты свернутой в трубочку (держат одной рукой)
- Перетягивание обруча (зацепить за шею)
- Перетягивание полотенца (ухватиться зубами)
- Перетягивание скакалки (намотать на одну руку)

Участвуют две команды по 5 человек Соревнуются парами Для них на земле проводится *черта* Участники встают по разные стороны от черты и упираются в землю ногами, затем получают инвентарь и по команде начинают тянуть соперника на себя Побеждает та команда которая больше раз перетянет другую Игра может закончиться перетягиванием каната

35 Холмс-гейм Для игры выбирается сыщик и преступник Сыщик выходит на некоторое время из комнаты, а преступник тем временем прячет в комнате любой предмет (который до этого был в комнате) Затем приходит сыщик Его задача определить что спрятано где и кто "украл" Для этого он должен задавать свидетелям вопросы - 10 вопросов для того, чтобы выяснить что спрятано 10 - где спрятано и еще 10 - для того чтобы выяснить кто спрятал Причем в вопросах не должно звучать перечисление например "Похищена кукла" или "Похищена кружка?" Независимо от того успел сыщик за 10 вопросов решить задачку он должен переходить к следующему этапу и задавать другие 10 вопросов В конце он должен высказать свое предположение

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРЫ АТТРАКЦИОНЫ '

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КООРДИНАЦИИ ДВИЖЕНИИ 1,

ИГРЫ НА МГНОВЕННУЮ РЕАКЦИЮ 1

] ЗАБАВЫ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРИКАМИ И МЯЧИКАМИ 1<

ИГРЫ И ПОТЕШКИ СО СПИЧКАМИ К

ИГРЫ РАЗВИВАЮЩИЕ ГЛАЗОМЕР 1 ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДОШКОЛЬНИКОВ И

МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ 2
ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ 2
ИГРЫ СО СЛОВАМИ И В СЛОВА 2'
ВЕСЕЛЫЕ СОЧИНТЕЛИ 21
ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ 3
КУКРЫНИКСЫ И МАСТЕРА (веселые рисовальщики) 3
ИГРЫ РАЗВИВАЮЩИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ 3С
ПРОСТО И НЕПРОСТО ВЕСЕЛЫЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ 3
АРТИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ВОООБРАЖЕНИЕ 4
ИГРЫ НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ 4
(ПРОЧИЕ 4

ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ

1. Сорви шапку.

Состязаться могут двое ребят а могут и две команды Чертится круг В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове - шапка Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не позволить снять свою За каждую снятую шапку команда получает очко

2. Что там, за спиной?

Двум соперникам на спины прикалываются четкие картинки (рисунки) и бумажные кружки с цифрами, например 96 105 и т д Игроки сходятся в круге, становятся на одну ногу, другую поджимают под колено и придерживают рукой Задача заключается в том чтобы стоя прыгая на одной ноге, заглянуть за спину соперника увидеть цифру и разглядеть, что нарисовано на рисунке Побеждает тот, кто первым "расшифровал" противника

3. Стаи рыбок.

Игроки делятся на 2-3 равные команды, и каждый игрок получает бумажную рыбку (длина 22-25 сантиметров, ширина 6-7 сантиметров), привязанную на нитке хвостом вниз (длина нитки 1-1,2 метра) Ребята закрепляют конец нитки сзади на поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола У каждой команды рыбки разного цвета По сигналу ведущего игроки бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки "противника" Касаться ниток и рыбок руками не разрешается Игрок, чью рыбку сорвали выходит из игры Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок

4. Мушка.

"Мушка" - старинная русская народная игра, В землю вбивают кол, на него вешают "мушку" Играющие с определенного расстояния бросают биты, стараясь ударить по колу так, чтобы "мушка" улетела возможно дальше Побеждает тот, чья "мушка" улетела дальше всех

5. Победы троих.

Две одинаковые по размеру и толщине веревки по 2 5-3 метра связываются посередине так чтобы получилось четыре одинаковых конца Соревнуются четверо ребят каждый берет свой конец веревки, натягивает его получается "крест" Примерно в двух метрах от каждого игрока, на полу (на земле) кладется приз (игрушка, мешочек с орехами, конфеты и тд) По команде участники тянут свой конец веревки, пытаясь первыми схватить приз

6. Эстафета водоносов.

В состязании могут участвовать несколько команд по 5 человек в каждой У команды должно быть маленькое детское ведро, а если не найдется, то консервная банка с проволочной ручкой Объем ведерок должен быть одинаковым, иначе нельзя будет определить победителя Проводить аттракцион можно на площадке, длина которой 15-20 метров Команды выстраиваются на старте На финише против каждой команды - флажок Те, кто стоит первым, получают по ведрок, наполненному водой По сигналу судьи, выбранного ребятами, первые номера бегут до флажков, огибают их и возвращаются на линию *старта* Цель игры - как можно быстрее добежать до флажка и обратно передать

ведерко товарищу по команде и при этом не расплескать воду Выигрывает команда, затратившая меньше времени и сохранившая больше воды

7. Паук.

На линии старта начертите два круга Разделите ребят поровну на две группы, по 15-20 человек и каждую группу поставьте в круг Теперь обвяжите обе группы веревками получилось два "паука" По команде "марш" оба "паука" начинают наперегонки перебираться к финишу где начерчены два других круга, в которые они должны встать "Пауки" спотыкаются не бегут а еле ползут Все играющие должны быть или босыми или в ботинках

8. Рыболовы.

Для этой игры необходимо иметь 3 удочки длиной по 3 метра К удочкам на леске прикрепляется по проволочному кольцу с внутренним отверстием 25 миллиметров На расстоянии 2-х метров от "берега" ставятся на землю несколько бутылок (кегли) Приглашаются трое игроков Нужно за возможно короткий срок надеть кольцо на горлышко бутылки и "подсечь" ее т е повалить Выигрывает тот кто повалит наибольшее количество кеглей или бутылок в самое короткое время На леску можно привесить большой гвоздь Тогда необходимо опустить гвоздь в горлышко бутылки

9. Сшибалочки.

На земле укрепляют доску длиной 3-4 метра и шириной 4-5 сантиметров поставленную на ребро Двое играющих сходятся на доске и ударами ладоней стараются сбить друг друга на землю Можно также устроить бой подушками на бревне

10. Пройди, не задень.

На ровном месте на расстоянии шага друг от друга ставятся 8 10 городков на одной пинии (или кеглей) Играющий становится перед первым городком ему завязывают глаза повязкой и предлагают пройти между городками туда и обратно Выигрывает тот кто свалит наименьшее количество городков

11 Кто сильнее?

Достаньте крепкую толстую веревку длиной 6 метров Концы ее свяжите прочным узлом У вас получится большое веревочное кольцо Двое участников состязания находясь внутри веревочного кольца растягивают его в разные стороны заведя веревку под лопатки и ухватившись за нее обеими руками Посредине между ними проводят черту По сигналу оба пятясь назад стараются перетянуть один другого за черту

12 Веселые повара

Для этого аттракциона понадобятся два поварских колпака две курточки или два белых халата два фартука Предметы раскладываются на табуретах находящихся на пинии старта на противоположных табуретах ставят по кружке наполненной водой по бутылке с широким горлышком из под кефира кладут по столовой ложке Участники состязания делятся на две команды Они выстраиваются на линии старта По сигналу ведущего первые номера подбегают к табурету надевают колпак куртку и фартук и бегут к противоположным табуретам Затем берут ложки один раз зачерпывают воду из кружки и напивают ее в бутылку после чего возвращаются к своей команде и раздеваются передав второму номеру фартук и колпак Он быстро одевается и выполняет то же задание и т д

13 Сделай пистолетик"

Станьте прямо вытяните руки и правую ногу вперед Сгибая левую ногу в колене присядьте сделайте пистолетик

14 На ощупь

В темный мешок из материала складывается 8-10 небольших предметов ножницы авторучка пробка от бутылки нож от мясорубки катушка ниток наперсток пуговица ложка и т п Надо на ощупь через ткань мешка отгадать что в нем лежит Ткань мешка не должна быть грубой или слишком тонкой

15 Достань коробок

Сесть на табуретку поджать ноги и не касаясь пола ногами и руками достать зубами

коробок спичек стоящий на попе у одной из задних ножек табуретки Крутиться на табуретке можно как угодно

16 Кто быстрее

Ставятся 2 стула спинками друг к другу на расстоянии примерно 2 х метров Под стульями протянута веревка ее концы находятся между ступнями сидящих на стуле ребят Посредине веревки привязан мешочек с орехами (конфетами печеньем семечками) По команде ведущего сидящие на стуле должны вскочить обежать кругом стульев сесть на свои и ухватившись за веревку подтянуть к себе приз который достается тому кто первым сможет это сделать

17 Пары - наоборот

Две три пары привязываются спина к спине (ноги и руки свободные) Эти как бы пары наоборот должны станцевать вальс танго сплясать барыню и пробежать 10 метров туда и обратно как сиамские близнецы

18 Водовозы

Мелом проводятся две параллельные прямые в комнате на расстоянии 10 метров одна от другой (или на земле) Несколько ребят становятся на четвереньки у одной из черт и им на спины ставятся пластмассовые миски наполненные до половины водой Они должны побыстрее перейти на четвереньках через другую пинию повернуть обратно и вернуться к старту Пришедшие первыми получают по два очка а совсем не пропившие воды еще по три Состязаться следует в теплое время года или в теплой комнате

19 Пусть не каплет над головой

К концу полуметровой палки привязать стакан и налить его до верха водой Держать одной рукой палку за спиной за самый ее конец Для курьеза назовем палку зонтиком Итак двое берут зонтики Один задает какой либо вопрос другой обдумывая ответ на него должен пройти туда и обратно по три шага После этого они меняются ролями По окончании игры изменяется количество воды в стаканах У кого ее осталось больше получает три очка Очками оцениваются остроумные вопросы и достойные ответы

20 Попади в звоночек

Подвесить на высоте двух метров два по разному звучащих звоночка Расстояние между ними должно равняться сантиметрам пяти Попадание в один определенно звучащий звонок дает 5 очков в другой звучащий по иному 5 штрафных очков Звоночки можно заменить двумя по разному звучащими пустыми консервными банками или металлическими тарелками Бросать в них небольшим мячиком или камешком Внимательно следите за тем чтобы никто не стоял поблизости от того места куда бросают камешки В 3 5 метрах от звоночков проводится на земле черта за которой становятся бросающие мячик Ребята сами уговариваются, сколько бросков каждый будет делать подряд В этой игре можно разделиться и по командам

21. Кто быстрее "пришьёт".

Две команды ребят должны на скорость "пришить" всех членов команды друг к другу Вместо иглолки используется ложка к которой привязана нитка, бечевка "Пришивать" можно через ремешок, лямку, петлю на брюках словом, через то, что не оскорбит достоинство партнера

22. Бумажная стрела.

Для игры нужна бумажная стрела типа голубка, которую может сделать любой школьник Играть лучше в безветренную погоду Ребята делятся на две равные команды На земле проводится прямая, на которую становится первый игрок бросающий стрелу С того места, на которое упала стрела игрок второй команды мечет в противоположную сторону И снова с этого места, где упала стрела, игрок первой команды бросает ее опять в противоположную сторону Так поочередно, один за другим игроки разных команд мечут стрелу изо всех сил в две противоположные стороны Если при последнем броске стрела упала на проведенную по земле черту, обе команды метали одинаково Если же стрела

оказалась в том направлении от черты, в каком бросала одна из команд, то победила эта команда

23. Не сходя с ребра.

Толстая доска поставлена на ребро и закреплена в таком положении колышками, сбитыми возле нее в землю По одну сторону от доски на землю положено пять одинаковых предметов (например карандашей), а по другую сторону - пять ластиков Игравший должен, проходя по ребру доски и не сходя с него переложить все предмета, лежащие слева, на правую сторону, а лежащие справа - на левую сторону При неудаче нужно начать сначала и повторить попытку еще один раз затем уступить место следующему игроку

24. Гонки на помеле.

Бег верхом на метле (зигзагом) мимо 10 городков поставленных на расстоянии 2-3 метров один от другого Побеждает тот, кто быстрее пробежит все городки, не свалив ни одного

25. Приз в петле.

На столе положены два приза например конфета и яблоко Над ними поставлена табуретка (стул), с нее свисают две петли из тесьмы, в которую надо вложить руку, чтобы взять приз Концы этих петель держит один играющий, а другой игрок пытается схватить призы Очко проигрывает пойманный за руку или его "противник", не успевший затянуть петлю Если же первый игрок затянул петлю до того, как другой коснулся предмета, то он тоже проигрывает очко

26. Лихие шоферы.

На детские машинки ставятся стаканы маленькие ведерочки с водой, налитые до краев К машинкам привязаны бечевки одинаковой длины (10-15 метров) По команде надо быстро наматывать бечевку на палочку, подтягивая к себе машинку Если вода плещется ведущий называет громко номер "шофера", и тот на секунду перестает мотать бечевку Побеждает тот кто быстрее всех подтянул машинку и не расплескал воду Он-то и получает приз

27. Сороконожки.

Игравшие делятся на две-три команды по 10-20 человек и выстраиваются в затылок друг другу Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой равномерно распределяясь по обе стороны веревки Затем каждый из участников аттракциона в зависимости от того, с какой стороны каната он стоит, берется правой или левой рукой за щиколотку правой или левой ноги По сигналу ведущего сороконожки скачут вперед 10-12 метров, держась за веревку, затем разворачиваются и прыгают назад Можно бежать и просто на двух ногах, но тогда следует ребят поставить очень близко друг к другу Победа присуждается команде которая первой прибежала к финишу при условии что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега или прыганья

28. Таблички.

Этот конкурс можно использовать для разминки в клубе Вызывается одна или несколько пар молодых и сильных ребят Каждому из них на спину прикрепляют бумажку с какой-то надписью Правила просты каждый старается посмотреть табличку другого и не показать свою Выигрывает тот кто сумел прочитать табличку противника первым

29. Орел-Решка.

Все участники делятся на две команды Команды выстраиваются в линию лицом друг к другу Расстояние между линиями около 3-х метров Между линиями стоит ведущий, который держит в руках монетку Одна команда называется «орел», другая - «решка» Ведущий подкидывает монету и кричит получившееся название Если у ведущего оказалось «орел» то соответствующая команда пытается послать игроков другой команды Те в свою очередь убегают от них в другую сторону к заветной черте за 7

которой нельзя салить Всех тех, кого посылают, переходят в команду противника Игра повторяется Выигрывает команда, в которой больше народа

30. Деревья-Салки.

Из числа участников выбирается несколько водящих Задача участников - перебежать из одного конца поля в другой, оставшись непосаленным Особенность заключается в том, что все посланные должны остановиться там, где их послали, расставив руки Если пробегающие игроки касаются этих рук, то сами становятся осаленными

31. Ракетка.

Все (или несколько) участников команды встают в очередь друг за другом По сигналу каждый из участников подбегает к бадминтонной ракетке или бите, находящейся где-то на расстоянии 10 метров прижаться лбом к ракетке и прокрутится вокруг нее десять раз Затем участник должен вернуться к своей команде и осалить следующего участника Правда ему это вряд ли удастся Поистине веселая игра

32. Невод.

Определяются границы поля Выбираются несколько водящих После сигнала, их задача послать как можно большее количество людей Тех, кого послали, скрепляются за руки и ловят кого-то другого Таким образом, цепочки растут, а оставшиеся «на свободе» пытаются убежать от этих цепочек

33. Острова.

Эту общую игру можно проводить в лагере или большой комнате На полу стелятся несколько газет, в зависимости от количества участников Звучит музыка Когда она перестает играть, все должны встать на «Острова» - газеты Тот, кто не смог - выходит из игры Затем правила усложняются газеты складываются вдвое, затем еще вдвое и т д (либо газеты убираются совсем)

34. Налил, выпил, "закусил"...

Все участники делятся на две команды Число игроков в команде не должно делиться на 3 идеал - 4 человека Для игры выбирается коридор или просто свободное место длиной метров 8-10 и шириной 1 5-2 метра В конце коридора ставится столик на котором стоят 2(4/6/8) бут газировки, 2 стакана (по 1 экземпляру для каждой команды) и 2 тарелки с печеньем (пряниками и тд), количество которого должно быть пропорционально количеству воды Игра представляет собой эстафету обе команды выстраиваются в колонны в начале коридора, первый человек из колонны добегают до столика и наливают в стакан воду прибегает обратно и касается следующего игрока рукой тот бежит к столику и выпивает из стакана возвращается, передает эстафету третьему, тот бежит и съедает одно печенье, возвращается, передает эстафету следующему тот бежит снова наливает и т д Выигрывает та команда, которая первая выпьет всю свою воду и съест все печенье

35. Кто самый ловкий?

Расставьте фигурки на полу Все ходят по кругу под музыку за ведущим и по свистку или как прекратилась музыка должны схватить фигурку Кому не досталось, тот выходит из игры Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну

36. Пожарники.

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу Под стульями положите веревочку длиной два метра Оба участника стоят у своих стульев По сигналу они должны взять куртки вывернуть рукава, надеть застегнуть все пуговицы Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку

37. Найди место.

В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим Так водящий ходит вокруг стульев стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой, остальные повторяют все за ним Вдруг, в неожиданный для всех момент, Водящий дважды стучит по полу Это сигнал к тому чтобы все немедленно заняли свои места А это теперь не так-то просто, поскольку

стулья смотрят в разные стороны Сам водящий старается занять место одним из первых
Теперь водит тот кому не досталось места

38. На болоте.

Двум участникам дают по два листа бумаги Они должны пройти через "болото" по 'кочкам' - листам бумаги Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами а другой лист положить впереди себя Переступить на другой лист обернуться взять снова первый лист и положить впереди себя И так кто первый пройдет через комнату и вернется назад

39. Картошка в ложке.

Надо пробежать определенное расстояние держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной Бегут по очереди Время бега засекают по часам Если картофелина упала ее кладут обратно и продолжают бег Бежать без картофелины нельзя. Побеждает показавший лучшее время Еще увлекательнее состязание команд

40. Не хуже кенгуру.

Нужно пробежать а вернее - пропрыгать определенное расстояние зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок Время засекают по часам Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его снова зажимает коленями и продолжает бег Побеждает показавший лучшее время

41. Проворная голова.

Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы Необходимо как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров

42. Бабочка.

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков как можно скорее поймать соперника в сачок стараясь не "потерять" шарик

43. Надень колпак.

Бумажный колпак расположенный на длинной палке необходимо надеть на голову соперника Играют два участника стараясь как можно быстрее "околпачить" друг друга "подвижная"

44. Марафон.

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша

45. Два вола.

На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону При этом каждый старается дотянуться до приза который расположен в полуметре от каждого игрока

46. Водолаз.

Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны пройти по заданному маршруту

47. Баба Яга.

Игра эстафетная В качестве ступы используется простое ведро в качестве метлы - швабра Участник встает одной ногой в ведро другая остается на земле Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему

48. Золотой ключик.

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки "Золотой ключик" Вызываются две пары Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио Тот кто лиса - сгибает в колене одну ногу и придерживая ее рукой вместе с котом, у которого завязаны глаза обнявшись преодолевают заданную дистанцию Пара "доковылявшая" первая получает "золотой ключик" - приз

49. Сбор урожая.

Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в

определенное место апельсины

50. Цвета.

Игроки становятся в разброс Ведущий командует 'Коснитесь желтого, раз два три' Игроки как можно быстрее стараются взяться за любой предмет Кто не успел - выбывает из игры Ведущий снова повторяет команду но уже с новым цветом Побеждает оставшийся последним

51. Нарисуй солнышко.

В этой эстафетной игре принимают участие команды каждая из которых выстраивается в колонну "по одному" У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков Впереди каждой команды на расстоянии 5-7 метров кладут обруч Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу выбегая с палками разложить их лучами вокруг своего обруча - "нарисовать солнышко" Побеждает команда которая быстрее справится с заданием

9

52 Скореходы

Участникам предлагается встав одной ногой на основание гантели а второй отталкиваясь от пола преодолеть заданную дистанцию

53. Почтальоны.

Командная игра Перед каждой командой на расстоянии 5 7 метров на полу лежит толстый лист бумаги разделенный на клетки в которых написаны окончания имен (тя ня ля и т д } Другой лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток которые складываются в заплечные сумки Первые номера команд надевают сумки на плечо по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу адресату вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию Вернувшись передают сумку следующему игроку своей команды Команда чья почта быстрее найдет свои адресат побеждает в игре

54. Путешествие в темноте

Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников Игра командная Кегли расставляются змейкой перед каждой командой Команды взявшись за руки с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию не задев кегли У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей та и победит в путешествии Сколько не сбитых кеглей столько очков

55 Космонавты

По краям площадки чертят 6 8 треугольников ракетодомов Внутри каждого из них рисуют круги ракеты но обязательно на несколько кругов меньше чем играющих Все участники встают в круг в центре площадки По команде ведущего идут по кругу взявшись за руки говоря слова Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам На какую захотим на такую полетим! Но в игре один секрет опоздавшим места нет! После этого все бегут к ракетодому и занимают места в ракетах Кто не успел занять место выбывает из игры

56 Поиски айсберга

Весь лагерь делится на команды в зависимости от количества участников лагеря Каждая команда имеет свой пост на территории лагеря откуда регулируются все действия Каждый участник игры получает свой ранг - это карточка на которой написано кто он: капитан штурман офицер, матрос и та пассажир (каждая команда имеет свои цвет карточки) Этой карточкой он может «бить» участников других команд, при этом он забирает или отдает: свои «погоны» (нитку) капитан <бьет> офицера, матроса или штурмана

-офицер «бьет» матроса и пассажира

-матрос «бьет» штурмана и пассажира

-штурман «бьет» офицера и пассажира пассажир <бьет> капитана

Карточку не обязательно носить открыто но по требованию соперника нужно обязательно показывать Участники о той команды могут обмениваться карточками т е менять свои

ранг с целью запутать соперника У каждой команды свой цвет «погон» (ниток)
Участникам не разрешается ходить без «погон» если он и\ лишился он обязан идти в штаб чтобы получить новые Происходит это следующим образом, если двое встретились или один догнал другого то каждый показывает свои ранг побежденный отдает победителю свои погоны

В Шабе сотрудник собирает все принесенные ем\ < погоны> За каждый комплект 5 одинаковых цветов команда получает фрагмент карты используя которую нужно найти тот самый айсбер! (коробка со вкусностями) Предварительно заготавливаются карты по числу команд и каждая разрезается на несколько одинаковых частей
Таким образом задача каждой из команд как мол но быстрее набрать комплекты <погон > одинаковых ниток) и получить все фрагменты карты Как только карта собрана, все вперед на поиски айсберга.

57 Яблоки на ниточке

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают перед сидящими добровольцами
Выигрывает тот кто съест свое яблоко быстрее

58. Лучший шофер

К двум машинкам привязываем длинные нитки а на их концах карандаши троки начинаю! наматывая нитки на карандаши Побеждает тот кто быстрее сматает всю нитку.

10

59. Матрешки.

На стуле лежат два сарафана и две косынки Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку тот победитель

60. Быстрые водоносы.

Участвуют два человека На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке В нескольких шагах стоит еще два стула а на них пустой стакан Кто первый заполнит пустой стакан тот победил

61. Хозяюшки.

Две куклы лежат в кроватках Два участника игры должны разбудить кукол сделать с ними зарядку умыться почистить им зубы причесать убрать постель одеть накормить погулять с куклой поиграть с ней вымыть ей руки накормить умыться раздеть положить в постель и спеть колыбельную песенку Побеждает тот у кого это быстрее и лучше получится

62. Золушка.

Смешайте на столе кучку из гороха фасоли гречки сушёной рябины калины - что найдется под рукой 3-4 разных вида не больше Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее чисто зерен и ягод Если что-то попадет не в ту кучку из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф

63. Смотайте шнур.

На середине шнура завязывают узелок а к концам прикрепляют по простому карандашу
Нужно намотать свою часть шнура на карандаш Кто быстрее дойдет до узелка победитель
Вместо шнура можно взять толстую нитку

64. Путешествие.

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся переплетающихся тропинок разного цвета Игроки выбрав свою тропинку стараются как можно быстрее дойти добраться до конца пути Кто первым окажется у цели победитель

65. Взломщик.

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок

66. Морской волк - 1.

Игрокам предлагается на то четой веревочке завязать по пять узлов как можно туже Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные Когда задание выполнено предлагается развязать узлы Кому это удалось сделать быстрее тот и получает призовое

очко

67. Цепь.

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе

68. Первооткрыватель.

Сначала участникам конкурса предлагается открыть новую планету надуть как можно быстрее воздушные шары а затем заселить эту планету жителями - быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами У кого жителей на планете окажется больше победитель.

69. Морской волк - 2

В игре участвуют две команды по два человека Ведущий дает задание Если на море сильный ветер моряки знают одну хитрость они завязывают ленточки бескозырки под подбородком плотно закрепляя их тем самым на голове Бескозырка одна на команду Каждый игрок выполняет задание одной рукой

70 Разбей горшок

На кол вешается горшок (можно положить его на землю или *на* пол) Водящему завязываются глаза и дается палка Задача разбить горшок Чтобы усложнить игру водящего можно запутать перед тем как дать палку покружить вокруг себя несколько раз

71 Тернистый путь

В 2 стакана наливаются разные напитки (к примеру - Кока-Кола и Спрайт) Игрокам заранее объясняется - у кого какой стакан Затем им завязывают глаза, поворачивают 2-3 раза вокруг своей оси и снова ставят лицом к их стаканам и предлагается дойти до своего стакана и, не разлив, выпить (пить можно только свое) Шутка заключается в том, что стаканы меняются местами

72. Поросяшкн.

Для этого конкурса приготовьте какое-нибудь нежное блюдо - например желе Задача участников -съесть его как можно быстрее с помощью спичек, зубочисток или палочек

73. Порви газету.

Одной рукой - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед свободной рукой помогать нельзя Кто мельче выполнит работу

74. Скульпторы.

Участникам игры выдается пластилин или глина Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы

75. Все наоборот.

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то левой рукой, а кто левша - правой

76. Отыщи друга.

Участникам состязания выдаются клубки, концы которых у кого-то в конце зала Задача конкурсантов -сматывая нить как можно быстрее добраться до того у кого в руках кончик ниточки клубка

77. Водохлебы.

Задача каждой команды с помощью рук заполнить водой дуршлаг У какой команды он переполнится, та и побеждает

78. Колодец.

Участвуют несколько команд Заранее готовятся пластмассовые стаканы по количеству команд нитки и карандаши Вокруг стаканов завязывается прочная нить, другой конец привязывается к карандашу, в стаканы наливается вода Задача, наматывая нить на карандаш и не разливая воду, притянуть стакан к себе

79. Дворник.

Водящий становится в круг диаметром в 3 метра В руках у него веник (или метла) Еще 10 участников становятся вокруг, в руках у них газеты По сигналу игроки начинают

мусорить т е отрывать кусочки газеты и бросать их в круг, водящий соответственно выметает мусор Он считается победителем если по истечении минуты в кругу царит чистота

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КООРДИНАЦИИ ДВИЖЕНИЙ

80. Отдай честь!

Отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом 'Во" Затем хлопнуть в ладоши и проделать то же самое но быстро сменив руки

81. Кегля.

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед останавливается Затем ему завязывают глаза предлагают повернуться вокруг себя один - два раза пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и подняв руку сверху опустить ее на кеглю Выполнивший задание получает приз

82. Сумей сделать!

Предложите кому-либо из детей встать прямо соединив каблук и разведя как можно шире носки Перед каждым носком ноги ребенка положите по монете резинке конфете Пусть попробует поднять эти вещи не сгибая коленей Желавшего поднять с пола конфету поставьте спиной к стене так чтобы пятки касались стены а конфету положите прямо у его ног Это сделать очень непросто

83. А ну, попробуй!

Вытяните вперед руку с раскрытой ладонью Прижмите к ладони мизинец остальные пальцы должны быть развернуты Получилось' Не тут-то было'

84. Наряди елочку!

Делают несколько елочных игрушек из ваты (яблочки, груши, рыбки) с проволочными крючками и удочку с таким же крючком Нужно с помощью удочки повесить на елку все игрушки, а потом той же удочкой снять их Выигрывает тот кто сумеет сделать это за установленное время, например за две минуты Елочкой может служить укрепленная на подставке еловая ветка и даже какая-нибудь сухая ветка с сучками

85. Вращай одновременно.

Попробуйте руку вращать справа налево и одновременно ногу в противоположную сторону Добившись успеха постарайтесь сделать то же обеими руками и ногами

86 Камешки

Это русская игра очень популярная в свое время сейчас незаслуженно забыта Вместе с тем она очень увлекательна полезна развивает ловкость рук и пальцев точную координацию движений Покажите ее ребятам и они потом сами с удовольствием будут заниматься ею Дети играют, сидя за столом или на полу на земле (на гладко утопанной площадке) У каждого должно быть по 5 камешков Сначала определяют, кому начинать Каждый играющий берет в руку свои камешки, подбрасывает их вверх и, быстро повернув руку ладонью вниз ловит на тыльную сторону руки При этом часть камешков падает на землю У кого на руке окажется больше камешков тот и начинает игру Дальше каждый свое упражнение проделывает в порядке очереди (по кругу справа налево) Приводим несколько примерных упражнений

Первое Взять в руку пять камешков Один подбросить вверх, остальные быстро положить и успеть поймать подброшенный камешек той же рукой

Второе Подбросить вверх тот же камешек вновь поймать его, предварительно взяв со стола два камешка

Третье Подбросить вверх находящиеся в руке три камешка и поймать их, взяв предварительно со стола оставшиеся два камешка

Четвертое Держа в руке пять камешков, один придержать большим пальцем остальные подбросить вверх и поймать предварительно положив пятый камешек на стол

Пятое Подбросить вновь эти четыре камешка вверх и поймать предварительно взяв со стола один

Таких упражнений существует много разные варианты упражнений ребята могут придумать и сами

87. Ложку на ножку.

Табуретка переворачивается, спиной к каждой ее ножке становится игрок с завязанными глазами В руках у участников по столовой ложке По сигналу ведущего они делают три шага вперед поворачиваются кругом и стараются поскорее положить пристроить ложку на свою ножку Двое первых кому это удастся, побеждают

88. На одной руке.

Для каждого играющего (их не должно быть больше четырех) подбирается много мелких и несколько больших предметов, которые очень нелегко но все-таки возможно удержать на одной руке Они лежат для каждого играющего отдельной кучкой За один раз нужно перенести их все не придерживая и не уронив, на расстояние 5-7 метров с завязанными глазами Нельзя торопить играющих Все кто выполнит это задание, считаются победителями

89. Послушай, поверь и себя проверь.

Ведущий предлагает игрокам сделать следующее упражнение положить руки на колени по команде хлопнуть в ладоши потом правой рукой взяться за нос а левой за правое ухо Потом опять хлопнуть и поменять руки А вот еще одно упражнение по команде отдать честь правой рукой а левой показать "во!" потом по команде поменять руки В эту забаву можно внести юморинки Ведущий спрашивает у стоящей напротив шеренги ребят

- Настроение каково?

Дети, вытянув правую руку и оттопырив большой палец отвечают

- Во! Ведущий

- Настроение как?

Дети хлопнув в ладоши вновь вытягивают вперед правую руку сложив пальцы в фигу отвечают

- Так! Этот диалог надо делать очень быстро

90. Прыжок с поворотом.

Очертите на земле круг Станьте в центр круга, подпрыгните как можно выше сделайте в воздухе полный поворот и точно опуститесь в центр круга Вот такое простое задание дайте своим ребятам

91. Делай одновременно.

Одновременно отбивайте носком одной ноги два удара а носком другой - три

92. Еще раз, но одновременно.

Предложите детям правой ногой крутить 'от себя' а правой рукой крутить к 'себе' Левой рукой хлопнуть себя по голове одновременно правой рукой гладить свои живот справа налево и слева направо Точно так же можно левой рукой как бы забивать гвоздь молотком а правой гладить что-то утюгом

93. Толстощекий губошлеп.

Для участия в конкурсе требуется 2-3 человека Участвуют игроки по очереди Ведущий предлагает игроку положить в рот 5 карамелек и тут же произнести «Толстощекий губошлеп» Как только он произносит, ему дается еще 2 конфеты и он снова произносит злосчастную фразу Главное - игрок не должен успевать жевать конфеты, все должно происходить довольно быстро Выигрывает положивший в рот наибольшее количество конфет

94. Групповой ритм.

Играющие садятся в круг Ведущий кладет левую руку на правое колено соседа слева, а правую - на левое колено соседа справа Все поступают аналогично со своими руками и соседями Вы отбиваете несложный ритм левой рукой (тра-та-та) Ваш сосед слева услышав ритм, отбивает его правой рукой (на вашей левой ноге) И так далее по кругу Вы хорошо повеселитесь, прежде чем все научатся правильно передавать ритм

95. Бильбоке.

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см Один конец приклейте липкой лентой к шарiku от настольного тенниса а другой - к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки Ваше бильбоке готово Играют несколько человек Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку За это начисляется одно очко Ловить шарик по очереди до промаха Промашнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков

96. Зомби.

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом рука об руку По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик Чья пара вперед -получает очко

97. Кривая дорожка.

На полу проводят мелом кривую, змеевидную черту - дорожку Смотри все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться

98. Курица.

Необходимо написать - "как курица лапой" Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре

99. Мы все дружные ребята.

Участникам игры предлагается как можно дольше попрыгать со скалкой разбившись на пары тройки, четверки игроков

ИГРЫ НА МГНОВЕННУЮ РЕАКЦИЮ.

100. Не подражай!

На стол кладутся пять одинаковых предметов Вокруг стола располагаются играющие (не больше 7) и ведущий У каждого игрока в правой руке не очиненный карандаш Ведущий называет один из предметов и быстро опускает возле него карандаш одновременно с ним возле этого же предмета должны опустить свои карандаши все играющие Неожиданно ведущий называет один предмет, а карандаш опускает возле другого Играющие не должны поддаваться внушению его жеста, а опустить карандаш возле предмета, который он назвал Те, которые ошиблись, на три хода выбывают из игры Темп игры постепенно возрастает и, кроме того, на столе появляются все новые и новые предметы Число их можно довести до 10-15 в зависимости от уровня реактивности участвующих в игре Нужно ведь хорошо запомнить где какой лежит предмет чтобы опускать карандаш одновременно с ведущим С теми кто часто поддается влиянию его жеста следует поиграть отдельно уменьшив на столе количество предметов

101. Смени руки.

Двое ребят садятся друг против друга и держат обе руки ладонями вверх Правой рукой нужно 'осалить' левую руку "противника" а левую быстро убрать когда она может быть осалена Ведущий часто дает команду "Менять!" - это значит, что надо салить левой рукой а правую убирать При следующей его команде "Менять!" - снова саят правой рукой - и так все время руки меняются Для того чтобы усложнить игру, ведущий дает изредка команду "Не менять!", и тогда дети продолжают салить той же рукой, что и прежде Каждый играющий в слух считает, сколько раз ему удалось осалить "противника"

Ведущий

14

прекращает игру одним хлопком, и если после этого кто-либо не остановится он теряет все свои очки (осалил -1 очко)

102. Подсечка и надсечка.

Играющие становятся в колонну по одному на расстоянии вытянутых рук Двое ребят берут за концы метровую палку и быстро идут с обеих сторон колонны лицом к

играющим, "подсекая" ребят палкой *на* высоте 30 сантиметров от земли Дети должны перепрыгивать через палку, при неудаче -выбывают из игры Одновременно из-за спин играющих движутся тоже по обе стороны колонны еще двое ребят, держащие за концы метровую ленту, опуская ее на 10 сантиметров ниже роста играющих Стоящие в колонне должны пригибать головы чтобы лента не задела их, иначе они тоже выбывают из игры Число участников редет, и трое оставшихся в колонне последними награждаются 5 очками (призами) Выбывающие становятся в новую колонну, и игра продолжается Ее можно усложнить, если перескакивающие через палку одновременно должны выкрикивать "Оп", а при опускании головы говорить "Кланяюсь" Подсекающих палкой и проносящих ленту при каждом повторении игры заменяют другими

103. Разбудили - беги!

Из 10-12 играющих составлены две равные команды В каждой ребята рассчитаны в порядке номеров Все дети лежат с закрытыми глазами развалившись поудобнее на матах, ковриках или прямо на земле Ведущий негромко окликает "Третьи!", и третьи из обеих команд моментально вскакивают получают заранее подготовленные задания выучить четверостишие незнакомого стихотворения или небольшой отрывок прозы, запомнить несколько иностранных слов или устно решить несложный арифметический пример Заучивать они должны обегая пять раз круг длиной приблизительно 70-100 метров (Заранее указано по какому кругу бежать, кому по часовой стрелке а кому в противоположном направлении) Тот, кто прибежит первым, получает 5 очков столько же получает и тот, кто выполнил задание Все остальные играющие должны не шевелиться и никуда не глядя, безмятежно лежать на земле За каждое нарушение этого правила они штрафуются на 1 очко

104. Как тебя зовут?

Все встают в круг В кругу два или три ведущих Один из них объясняет, что сейчас начнется знакомство Ведущий подбегает к любому в кругу, кладет руки на его плечи и спрашивает «Как тебя зовут?» После ответа, он начинает сильно кричать «Вася, Вася, Вася, Вася, Вася» (разумеется, названное имя), и в это время перепрыгивать с ноги на ногу Также перепрыгивать должен и тот, к кому подбежали Затем тот, к кому подбежали становится впереди ведущего и подбегает к другому Выигрывает самая длинная цепочка

105. Пиф-Пяф.

Все игроки становятся в круг Игроков должно быть не менее 6-7 человек Сначала ведущий называет имя любого игрока Названный должен присесть А его соседи справа и слева начинают дуэль Ее принцип очень прост Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать "Пиф-Паф" Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо "Пиф-Паф" скажет, например, "Птыж" (что случается очень часто) Если человек имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит т к он оказывается между двумя стреляющими Убитый (проигравший) выходит из круга Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется Нельзя называть имена своих соседей Победители - двое оставшихся в круге При желании можно устроить дуэль и между ними Спорные моменты (если выстрелили одновременно) можно решать следующим образом если игроков много - убиты оба, мало -переигрывается

ЗАБАВЫ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРИКАМИ И МЯЧИКАМИ

106. Не урони мячик.

Отпилите от бревна кругляшек толщиной 15-20 сантиметров и расколите его точно пополам У вас получится пара ножных качалок Надо сделать четыре пары таких качалок Состязания проводятся двое на двое Партнеры становятся на качалках один против другого, на расстоянии трех шагов и по сигналу начинают перебрасывать друг другу мячик Тому, кто роняет мяч на пол, засчитываются штрафные очки У какой пары играющих будет меньше штрафных очков, та и выигрывает состязание

107.Гавайский бейсбол.

Первая команда выстраивается таким образом чтобы каждый ее участник дышал в

затылок своему партнеру по команде Вторая команда кроме ее капитана рассредоточивается по всей площадке Тогда капитан второй команды набрасывает мяч капитану первой и тот что есть силы выбивает мяч как можно дальше, и тут же начинает обегать свою команду допустим 5 раз (количество кругов зависит от численности команды) В это время мяч зависает в воздухе а задача рассредоточившейся команды поймать его с лету, если это получается то капитан первой команды останавливается и команде засчитывается поражение (так как за время полета мяча 5 раз уж точно не обежишь) Если же мяч с лету поймать не удалось а только после удара его о землю тогда вторая команда должна быстро передать мяч своему капитану и выстроиться напротив первой по такому же принципу После этого от капитана до

15

последнего участника мяч передается между ногами (но не бросается!) Как только мяч дошел до последнего участника, тот перебегает на место капитана становясь первым Если это было сделано достаточно быстро и капитан первой команды еще не успел обежать свою команду 5 раз то победа засчитывается второй команде

108. Прокатись на мяче.

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека Каждая "тройка" игроков получает тугой волейбольный мяч По сигналу ведущего один из игроков тройки поддерживаемый под локти двумя другими игроками переступая на мяче, катит его Группа первая дошедшая до финиша побеждает

109. Раздави шарик.

Двум человекам дается по одному надувному шарiku, который они привязывают к левой ноге Правой же ногой надо раздавить шарик соперника Можно играть несколькими участниками

110. Одноногие футболисты.

Играющие все время держат обе ноги вместе и мяч бросают сразу двумя ногами иначе они выбывают из игры на одну минуту без замены Площадка уменьшена до размера волейбольной Длина ворот 3 метра высота 2 метра В каждой команде 5-7 играющих вратарь 2-3 защитника 2-3 нападающих Так как играющие передвигаются только подскоками, тайм продолжается 5 минут, перерыв между таймами 3 минуты Проводить более трех таймов не следует Мяч для игры - медбол (набивной мяч весом 1 килограмм) Правила такие же, как в футболе

111. Крючком за мяч.

Положите на землю обруч Внутрь обруча -волейбольный мяч с петлей или кольцом Двое играющих становятся друг против друга и, взяв каждый по палке с крючком стараются подцепить мяч за кольцо и увести его из обруча одновременно мешая противнику сделать это Кто первый унесет мяч тот выигрывает

112. Необычный волейбол.

Правила игры такие же, как в волейболе Но обычная сетка заменяется сплошным полотнищем сквозь которое не видно играющих другой команды Игра "вслепую" ведет к веселым неожиданностям Второй вариант этой игры - с обычной сеткой, но вместо волейбольного мяча играют детским воздушным шариком, надутым воздухом

113. Книга, мяч, монетка.

Эстафетная игра Первым участникам дается книга, которую они кладут на голову, мяч в руки (или между ног), и монетку которую они должны закрепить вместо глаза В таком положении не поддерживая книги и монетки, они должны добежать до цели, вернуться и передать всю амуницию другим участникам

114. Объем легких.

Надуть воздушные шары за отведенное время без помощи рук

115. Лопни шар.

Конкурсанты получают боксерские перчатки Им дается задание - как можно быстрее лопнуть определенное количество воздушных шаров за отведенное ведущим время

116. Футбол-1.

Два стула служат воротами. Задача участников загнать теннисный шарик в ворота при помощи воздушных шаров, а именно струей воздуха.

117. Волейбол с шаром.

Две группы сидят друг напротив друга, на расстоянии около одного метра. Задача забить шар за ряд противников. Очко засчитывается только в том случае, если шар коснется пола. При этом участники должны обязательно сидеть!

118. Футбол-2

Дети играют в мини-футбол босыми ногами (или в легких чешках). Кроме того, ноги у щиколотки связываются мягким платком. Вместо футбольного мяча берется надувной шарик (рекомендуем иметь в запасе еще пару). Тайм должен длиться минут пять-семь. Футбольным полем может быть классная комната, школьный коридор и т.д. Остальное как в большом футболе: судья, болельщики, две команды не более 5-6 человек, вратари, единая форма (шуточная) и даже спортивный комментатор. Команду-победительницу награждают цветными шарами.

119. Чей шар больше?

16

Состязание предельно просто: участники получают воздушные шарики и по команде начинают их надувать. Тот, у кого шар допнет, выбывает из игры. Побеждает тот, кто надует самый большой по объему шарик.

120. Толкни "ядро".

В несколько воздушных шариков наливается 1/3 стакана воды. Затем шары надуваются до одинакового размера. В комнате (зале) мелом вычерчиваются круги диаметром 1,5 метра. Воздушный шар - "ядро". Участник должен толкнуть как можно дальше, как это делается в легкой атлетике. Побеждает тот, кто толкнул его дальше всех.

121. Волейбол с воздушными шарами.

В комнате на высоте примерно 1,5 метра от стены до стены протягивают веревку. Мячом служат два воздушных шарика, связанных вместе. В каждый из них наливают по несколько капель воды. Это делает их чуть тяжелее, и главное, благодаря перемещающемуся центру тяжести их полет становится очень забавным. По обеим сторонам веревки располагаются команды. В каждой по 3-4 человека. Играющие отбивают "мяч", как при обычной игре в волейбол, стараясь перегнать его на сторону противника и не давая упасть на пол. Побеждает команда, получившая к концу игры меньше штрафных очков.

122. Летящий шарик.

На улице или в помещении очерчивается прямоугольная площадка. Ее размер зависит от количества играющих. Эта забава по правилам напоминает баскетбол. Вместо баскетбольных корзинок по краям площадки установите две стойки, к которым привязаны проволоочные кольца, в эти кольца и надо загнать шарик. Главное - не стараться бить по шару сильно. Достаточно легкого щелчка по нему или простого прикосновения рукой. Тайм не должен превышать 5-7 минут. Побеждает та команда, которая в установленное время сумеет большее число раз забить шарик в кольцо противника.

123. Бег с "капканом".

Участники состязания делятся на две команды. К правой и левой ногам каждого бегуна привязываются по два надутого шара. Это и будут "капканы". По команде ведущего члены команд бегут наперегонки до установленного рубежа. Каждый следующий член команды начинает бег тогда, когда его партнер достиг рубежа. За каждый лопнувший шар команда получает штрафное очко. Соревнование проходит весело, но бежать с "капканом" нелегко, поэтому отмерьте расстояние для бега не более чем в 30 метров.

124. Эстафета с шариками.

В эстафете могут участвовать две-три команды по пять-семь человек. Этапы эстафеты. Первый этап - пронести шарик на голове. Если упадет, остановиться, поднять и вновь

продолжать движение Второй этап - бежать или идти шагом, а шарик гнать по воздуху Третий этап - нести два шарика, прижав их друг к Другу, между ладонями Четвертый этап - гнать шарик по полу, огибая расставленные змейкой городки (кегли, игрушки) Пятый этап - пройти быстро дистанцию с шариком, привязанным метровой ниткой к щиколотке ноги Шестой этап - нести шарик от настольного тенниса на ракетке или в большой ложке Седьмой этап - зажать шарик между колен и прыгать с ним, как кенгуру

125. Прокатись на мяче.

Все участники соревнования выстраиваются на линии старта Каждая группа из трех игроков получает тугой волейбольный или футбольный мяч По сигналу один из участников тройки, поддерживаемый под локти двумя другими играющими, встает на мяч и переступая, катит его Таким образом вся тройка движется к финишу В пути участники тройки поочередно не прекращая движения, сменяют игрока, стоящего на мяче Группа, которая раньше дойдет до финиша, становится победителем

126. Три упражнения с мячом.

Подбросить мяч вверх, опуститься на одно колено и поймать его Стоя ноги врозь, взять мяч в правую руку, отвести ее за спину и подбросить мяч так чтобы он перелетел через левое плечо Поймать мяч спереди левой рукой Держать мяч правой рукой, вытянутой вперед и повернутой ладонью книзу Разняв пальцы выпустить мяч и поймать его левой рукой над самой землей, захватывая сверху

127. Поскачи с мячом.

Зажать между коленями мяч и скакать соревнуясь с кем-либо и не теряя при этом мяч

128. Бег с мячом.

Стать друг против друга и зажать между лбами большой мяч Затем постараться как можно быстрее добежать до цели не уронив мяч При этом один бежит вперед а другой "задом наперед" Мяч можно зажать между плечами, между ушами или спинами

129. Крокодильчик.

17

Пять-шесть участников каждой команды выстраиваются друг за другом в ряд Между каждым участником зажимается мяч который можно держать только спиной и грудью но не руками И в этом случае нужно опять-таки как можно быстрее добежать до цели Точнее доползти как Крокодильчик

130. Поймай сачком.

Метатель и ловец становятся приблизительно на расстоянии 15-20 метров друг от друга Затем метатель делает десять бросков мячом Ловец должен попытаться поймать теннисный или резиновый мяч сачком Количество удачных попыток подсчитывается

131. Мяч на ракетке.

Состязаются двое или две группы Задача пронести на теннисной ракетке мяч определенное расстояние, не уронив его по дороге Выигрывает тот или те, кто выполнит это условие более быстро и ловко

132. Мяч на голове.

Соревнующиеся кладут на голову резиновый бублик сверху футбольный мяч, или с волейбольным мячом на голове необходимо пройти или пробежать определенное расстояние

133. Мяч через голову

Команды встают в затылок друг другу Капитанам вручаются мячи По сигналу ведущего капитаны передают мяч через голову второму игроку Второй - третьему и т д до последнего Последний, получив мяч, должен обежать свою команду встать во главе нее и послать мяч назад точно направив его между ног членов команды Третий, приняв мяч, бежит вперед и снова передает мяч через голову Тут важно не только быстро сменить всех игроков, но и не запутаться в последовательности

134. Удержи мячик.

У каждого участника игры - папочка длиной 40-50 сантиметров У одного она в левой руке

а у другого - в правой Каждой паре дается мячик Трудность в том, чтобы, удерживая мячик палочками, пробежать дистанцию 10-15 метров и, не останавливаясь на финише, вернуться на линию старта Кто сумеет это сделать быстрее тот победил Если мячик упал, его надо поднять и продолжать бег Естественно что каждое падение мяча отражается на скорости бега

ИГРЫ И ПОТЕШКИ СО СПИЧКАМИ

135. Горящая спичка.

Дети сидят в кругу Зажигаются две спички от свечи стоящей в его центре Горящие спички идут по кругу навстречу Их передают, беря за целую основу спички или сгоревшую головку Тот в чьих руках спичка гаснет должен ответить на любой вопрос который зададут ему участники игры исполнить номер художественной самодеятельности рассказать веселую историю, анекдот Так обычная спичка поможет детям сделать игру интересной

136. Спичка-копье.

Знаменитый тренер сборной страны А Гомельский называет эту забаву самой любимой забавой своих "Гулливеров" А забава предельно проста начертить на полу мелом или палкой на земле черту и, не переступая ее, бросать на дальность обыкновенную спичку, как копье Победителя можно определить по трем броскам

137. Колодезь.

Из спичек сложить колодезь Побеждает тот, у кого он самый высокий и простоит дольше

138. Автограф.

Группа ребят по команде одновременно пишет (выкладывает) свои имена и фамилии Побеждает тот, кто сделает это быстрее и качественнее

139 Почтовый индекс.

Из спичек на столе дети выкладывают десять (ориентировочно) прямоугольников с перекладинкой посередине, так как индекс на почтовом конверте Задания играющим могут быть следующие на скорость сложить число слово свою фамилию быстро меняя спички в прямоугольнике (индексе) делая это аккуратно не разрушая спичек

140. Кто поднимет больше.

На стол кладется одна спичка На эту спичку с двух сторон накладываются другие спички головками навстречу Затем сверху все это закрепляется одной двумя или большим количеством спичек Все это "сооружение" надо поднять не разрушив за нижнюю спичку Получается как бы шалашик Для этого важно сохранить баланс

18

141. Рисуем спичками.

Рисуем - значит выкладываем из спичек какие-то заданные или производные фигуры или предметы животных домик птиц человечка кораблик и т п Автор самого остроумного и качественного рисунка становится победителем

142. Спички - материал конструктора или скульптора.

Существуют в мире чудачки которые из спичек сооружают копии замков храмов макеты кораблей и т п Предложите ребятам из спичек, пластилина клея спичечных коробков бумаги сделать быстро и качественно робота куклу корабль лошадь, ежика Кремль и т п

143. Геометрическая задача.

Предложите детям только из шести спичек сложить четыре треугольника (Из трех спичек сделать треугольник, остальные три поставить внутри пирамидой)

144. Дунь в коробок.

Освободите коробок от спичек Выдвиньте его наполовину и, приставив ко рту, сильно дуньте Коробок может улететь довольно далеко Вот и проведите соревнование "воздушных стрелков" Кстати таким вылетающим из коробки бумажным ящичком можно постараться попасть в небольшой очерченный мелом круг сбить легкую, бумажную мишень попасть коробочкой в установленную на полу корзинку, попробовать установить рекорд т е "передунуть" коробочку через какую-то планку

145. Кто быстрее?

Дети делятся на две команды которые садятся на стулья, впрочем, команды могут соревноваться и стоя Ведущий дает два пустых коробка без внутреннего бумажного ящичка Задача быстро передать коробок партнерам по команде носом Если коробок упал его поднимают надевают на нос и состязание продолжается Вроде бы все просто а без ловкости не обойтись

146. Рассортируйте (упражнение на внимание).

Отрежьте ножницами головки у 54 спичек Возьмите из них 18 и разрежьте их пополам Оставшиеся 36 больших спичек разложите на 3 кучки по 12 спичек На 12 спичках вы проведете красные полосы, а на других 12 - синие, а на третьих - черные Возьмите первые 12 штук, на 4-х проведите по одной красной поперечной полоске, на других 4-х - по две полосы, на третьих 4-х - по три полосы Так же необходимо провести полосы синего, а затем и черного цвета Теперь возьмите 36 маленьких спичек и повторите с ними то же, что с 36 большими Материал для сортировки готов В каждой кучке после сортировки должны оказаться спички одного размера, с одинаковым числом полосок одного цвета Так у вас получается 18 кучек Это полезное занятие, так как хорошо развивает внимание Сразу раскладывать спички на 18 кучек нелегко Гораздо проще сначала разложить их на 2 кучки -отдельно большие спички и маленькие Затем каждую из этих больших кучек - на 3 в зависимости от цвета полосок, всего получится 6 кучек Теперь каждую из 6 кучек разложить на 3 кучки в зависимости от количества полосок Так получится 18 кучек Таким комплектом спичек могут один за другим пользоваться 3-4 человека Они замечают по часам, кто быстрее справился с заданием и стараются равняться на него

ИГРЫ. РАЗВИВАЮЩИЕ ГЛАЗОМЕР

147. Изготовим крышечки.

Участникам шры предлагается издать посмотреть на набор банок различной величины и формы Брать в руки их нельзя У каждого игрока - кусочек картона, из которого они должны выстричь крышки так. чтобы они точно совпали с отверстиями банок Побеждает ют. у кого больше крышек точно совпало с отверстиями банок

148. Логово.

Это старинная сибирская игра Играющие с помощью жеребьевки делятся на две партии Одна -прячется другая - ищет Те, кто прячется, ищут себе такое "логово", в котором их не видно, но из которого они могут "вылететь пулей" и поймать кого-то из ищущих Выигрывает группа в которой осталось больше "не запятнанных" игроков Найдя "логово" игроку необходимо тщательно замаскироваться Эта игра помогала сибирским детям вырабатывать глазомер умение прятаться, быстро бегать, выжидать в засаде и т п

149. Проверь, потом отмерь.

Нарежьте газетный лист на полосы шириной 1015 сантиметров и распределите их между играющими Пусть ребята посмотрят на какой-либо предмет поставив его вертикально горизонтально и в наклонном положении и оторвут газетную полосу равную по величине длине этого предмета затем приложат ее к нему чтобы проверить свой глазомер Побеждает тот у кого самое точное совпадение Крышки на банки Ребята садятся вокруг большого стола и рассчитываются в порядке номеров Каждый запоминает свой номер На столе поставлены несколько банок и баночек различной величины и формы Брать их в руки

19

нельзя У каждого из участников игры кусок картона, на котором необходимо сначала нарисовать крышки, затем вырезать их так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок Банки можно выбирать любые какие кто захочет Времени на выполнение задания дается минут десять Вырезав крышку нужно поставить на ней свой порядковый номер, а затем уже закрыть банку снимать крышку для переделки не разрешается Побеждает тот у кого крышки точно совпали с отверстиями банок

150. Определи на глаз количество.

Пусть ребята потренируются и посоревнуются в определении на глазок следующего

- Сколько спичек укладывается в один ряд на дне обычной спичечной коробки'
- Сколько спичек в целой коробке?
- Вынуть из коробки с сахаром один кусочек и определить, смотря на коробку, сколько кусочков укладывается на дне в один слой сколько их в коробке? Проверить
- Сколько приблизительно яблок в корзинке картошек в ведре⁷
- Сколько орехов в банке?
- Сколько поленьев в поленнице, книг на полке?
- Сколько букв в одном газетном листе "Комсомольской правды"?
- Пощупав лист, определить, сколько страниц в данной книге
- В книгу вложены 3-4 закладки Определить, на каких они страницах Взяв одни и те же книги, открывать их на странице, названной ведущим

151. Каков объем сосуда?

Какой только формы не бывают сосуды для жидкостей' Интересно проверить на глаз действительную вместимость некоторых из них Это весьма полезно для различных жизненных ситуаций, например при покупке жидких и сыпучих продуктов в магазине, при подготовке к походам и поездкам и т д Предложите детям проверить свой глазомер, выполняя различные задания дома Затем проведите между ними соревнование Поставьте перед школьниками сосуды различной емкости банки, флаконы, графины, бутылки и даже кастрюли Пусть они на глазок определяют их емкость Затем с помощью литровой банки, мензурки гравированного сосуда или того же стакана, который вмещает 200 мл воды, в присутствии ребят проверьте их данные Награда победителям - стакан сока, молока или кефира

152. Проехали километр?

Столбы вдоль шоссе и железной дороги на которых обозначают километры стоят всегда по одну сторону от полотна Можно в дороге организовать соревнование на проверку глазомера Ведущий, увидев километровый столб, делает знак рукой и все играющие, смотря в противоположное окно, рассчитывают по скорости движения, когда транспорт минует километр Сделав расчет, участник поднимает руку, а ведущий определяет, кто не ошибся и был наиболее точен Потренировавшись в определении одного километра, можно перейти к соревнованию на определение расстояния 2-5 километров

153. Сколько места занимает предмет?

Ведущий быстро показывает ребятам какой-либо предмет (блюде, тетрадь коробочку, безделушку) Играющие, приготовив для себя четыре соломинки или тонкие хворостинки узко нарезанные полоски картона или, наконец, четыре спички без головок ограничивают на глаз с четырех сторон место, на котором должен поместиться предмет Ведущий быстро обходит всех играющих и проверяет точность их прикидки Игра повторяется несколько раз, причем предметы каждый раз меняются, их предлагают сами играющие

154. Сантиметр всегда с собой.

Предложите ребятам максимально раздвинуть большой и указательный пальцы и определить на глаз сколько сантиметров между их концами Пусть ребята сантиметром проверят свои замеры Пусть также определяют на глаз проверят и запомнят, сколько сантиметров между их указательным и средним пальцами, между средним и безымянным между безымянным и мизинцем между большим и мизинцем Сколько сантиметров от конца среднего пальца до локтя, от конца среднего пальца до плеча между концами указательных пальцев, когда руки раздвинуты в стороны Свой рост и шаг в сантиметрах Много еще можно сделать измерений, но все это бесполезно, если не постараться все это надолго запомнить Организуйте групповые или индивидуальные соревнования школьников в точном определении размеров с помощью руки - это не только интересно но и глазомер в результате развивается быстрее Руки человека -его собственный сантиметр

155. Нарисуй, вырежи, проверь.

Ребята разбиваются по двое Друг для друга они рисуют на нелинованной бумаге небольшой квадрат, треугольник, круг и фигуру с несложным, извилистым контуром Нарисовав эти фигуры, дети передают листки друг другу Брать их листы в руки не разрешается Необходимо посмотреть на фигуры и запомнить их размеры Затем на такой же нелинованной бумаге они рисуют фигуры по памяти стараясь сохранить такие же размеры и повторяя неточности чертежей После этого вырезают фигуры по контуру накладывают на те фигуры которые были нарисованы вначале и смотрят у кого получилось точнее Ведущий, обойдя

все пары, говорит, кто лучше использовал свой глазомер Игра может повториться, но рисовать теперь нужно фигуры с более сложными контурами

156. Взвесь на руке.

На 8-10 предметов разной величины наклейте номера, написанные на небольших бумажках, затем взвесьте их на весах и запишите результаты Несколько играющих один за другим прикидывают веса предметов на руках затем расставляют их по весу от самого легкого до самого тяжелого или наоборот Можно записать вес и по номерам Ведущий просматривает эти записки и определяет, кто сделал верные прикидки

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДОШКОЛЬНИКОВ И МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

157. Как тебя зовут?

Все встают в круг В кругу два или три ведущих Один из них объясняет что сейчас начнется знакомство Ведущий подбегает к любому в кругу, кладет руки на его плечи и спрашивает «Как тебя зовут?» После ответа он начинает сильно кричать «Вася, Вася, Вася, Вася, Вася» (разумеется, названное имя), и в это время перепрыгивать с ноги на ногу Также перепрыгивать должен и тот, к кому подбежали Затем тот, к кому подбежали становится впереди ведущего и подбегает к другому Выигрывает самая длинная цепочка

158. Рыбачек и рыбки.

На полу или на площадке чертится большой круг Один из играющих - рыбачек - находится в центре круга, он приседает на корточки Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят "Рыбачек, рыбачек, поймай нас на крючок" На последнем слове рыбачек вскакивает, выбегает из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке Пойманный становится рыбачком и идет в центр круга

159. Водящий.

Общая игра Все становится в круг Один человек выходит за дверь Пока его нет, в кругу определяют водящего Когда доброволец заходит, водящий начинает показывать какое-то движение, при этом все начинают повторять его Через некоторое время, водящий меняет движение, и все подхватывают его Задача добровольца - определить водящего Если ему это удастся, то водящий уходит за дверь

160. Совушка.

Ребята становятся в круг Один из игравших выходит в середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные - жучков бабочек птичек По команде ведущего "День наступает - все оживает" - малыши бегают по кругу Совушка в это время "спит", т е стоит в середине круга закрыв глаза подогнув под себя одну ногу Когда же ведущий скамандует "Ночь наступает -все замирает!", играющие останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в круг Они становятся совушками, и при повторении игры все вместе "вылетают" на охоту

161. Охотники.

Играющие разбегаются по площадке Три охотника стоят в разных местах, имея по маленькому мячу По сигналу руководителя "Стоять" - все играющие останавливаются, и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них "Убитые" заменяют охотников Играющие имеют право увертываться от мяча, но не должны сходить с места Если игрок после команды "Стоять!" сошел с места он заменяет охотника

162. Невод.

Все играющие - рыбки, кроме двух рыбаков Рыбаки взявшись за руки, бегут за рыбкой Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг рыбки руки Постепенно из пойманных рыбок составляется целая цепочка - "невод" Теперь рыбки ловятся "неводом" Последние двое не пойманных игроков являются победителями, при повторении игры они - рыбаки

163. Колобок.

Дети, присев на корточки размещаются по кругу В центре круга находится водящий - 'лиса' Играющие перекачивают мяч - "колобок" друг другу так, чтобы он уходил от "лисы" Водящего сменяет тот игрок, который прикатит колобок так что "лиса" сможет его поймать

164. Берегись, Буратино!

У одного из играющих на голове колпачок Он -Буратино Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с колпачком Однако сделать это не так просто играющие на бегу передают колпачок друг другу Когда водящий запятнает Буратино они меняются ролями

165. Воробьи-попрыгунчики.

На полу или площадке чертят круг такой величины чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности Один из играющих - "кот", он помещается в центре круга остальные играющие -

21

"воробышки"¹ - становятся за кругом у самой черты По сигналу руководителя 'воробышки' начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него а "кот"¹ старается поймать кого-либо из них в тот момент когда он находится внутри круга Тот кого поймали становится котом' а кот - 'воробышком' Игра повторяется вновь

166. Испорченный телефон.

Все садятся в ряд Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо. тот дальше Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло Тот, кто начинал, сообщает, что именно он хотел передать Порой искажения бывают очень забавными По ю каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода"

167. Вопрос соседу.

Все садятся в круг ведущий -в центре Он подходит к любому игроку и задает вопрос например "Как тебя зовут" "Где ты живешь"⁹ и т д Но отвечать должен не тот кого спрашивают а его сосед слева Если ответит тот кого ведущий спрашивал он должен отдать фант После игры фанты разыгрывают

168. Горелки.

Участники игры становятся парами в затылок друг другу Впереди всех пар встает водящий он громко говорит Гори гори ясно чтобы не погасло Раз два три последняя пэра беги' После последнего слова "беги" играющие последней пары бегут вперед (каждый со своей стороны) до условного места а водящий старается задержать одного из бегущих прикосновением руки до момента когда игроки встретятся Тот кого задержали встает рядом с водящим впереди первой пары а второй становится водящим Игра продолжается

169. Петушки.

Глянь на небо Птички летят Колокольчики звенят Играющие (по одному от каждой команды) входят в круг диаметром 3 метра и принимают исходное для боя положение присев на двух ногах или стоя на одной (правая рука держит левую ногу а левая рука согнута впереди и прижата к туловищу или наоборот) Задача вытолкнуть противника из круга

170. Самый ловкий - это ты!

Начертите на земле два круга диаметром до метра Круги расположены рядом В центр круга положите шайбу кубик мячик городок Играть могут двое или две команды из трех-четырех человек По сигналу ведущего дети должны игрушечной шпагой саблей гимнастической палкой этот предмет (предметы) выбить из круга 'противника' защитив

свои Ребята как бы сражаются на шпагах и саблях Побеждает тот или те кто выбив предмет 'противника' не допустил(и) его к своим

171. Брось в кольцо.

В комнате или на школьном дворе подвешивают кольцо на высоте примерно 1,5 метра А в руки каждому участнику дают палочку длиной до 50 сантиметров Надо с расстояния 10-15 шагов пробежать к кольцу бросьте палочку так чтобы она проскочила через него, и вновь поймать ее Если игрок выполнит задание, он выигрывает два очка если не успеет поймать палочку и она упадет на пол - одно очко ну а если бросит так что промахнется, бросок просто-напросто не засчитывается Игра продолжается пять минут Кто набрал больше очков тот и победил

172 Не попадись на удочку.

Для игры нужна веревка длиной 2-3 метра с привязанным на конце грузиком - мешочком с песком Играющие образуют круг в центре которого стоит водящий с веревкой в руках Он начинает раскручивать ее так, чтобы она вращалась над самой землей Ребята перепрыгивают через веревку Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше пока кто-нибудь из участников не "попадется на удочку" т е не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку Попавшийся водит Игра продолжается

173. Прспюйдше др>глер>1а.

Испо 1ьз>Й1е эт> И1 р>, чюбы помочь подросткам испытать радость сп^/кения чр>гим Дайте каждому) ттецу ф^нпы "список", клсочек скотча и карандаш Пусть каждый прикрепит "список" на спип% др\гом\ Ска/ките

"У нас будет соревнование с (ужения У каждую из вас на спине есть "список" задании, коюрыс вы дотжны сделать для вас же Идея в том. что бы превзойти всех других исполняя пмжш списка Ко1да вы исполняете задание ддя кого-то, подпишитесь в соответствующем месте на ею списке Никто не может Оказа1ься от юго. чюбы ему послхжити, а вы можете подписать имько 1ри пункта в списке другою Гели ваш список «аполиеи именами пак]еите сю наперед и про ю ькаше

работать над заполнением списков др\гнх Последний человек со списком на спине - победитель

Готовы¹ Идше стожить¹

Посте игры разожгите дискуссию спрашивая

- Как бы вы описали атмосфер) в комнате, пока вы пытались превзойти др\ги\ в сужении⁷

- На что б\ чет похожа жизнь, если все христиане б)д\т иметь отношение к сложению такое же,

как че ювек которм) нужно бычо выиграть в этом соревновании⁷

ИГРА

Постарайтесь испопнить как можно больше из пунктов вниз) для др\гих в гр\ппе. перед тем как они сделают их все для вас Подпишитесь на тинни после п\нкта, который вы исполнили, на листике др>гого человека

- У меня нет р)К Причеши мне волосы _____

- У меня нет р\к Почеши мне нос _____

- Я потерялся Помоги мне найти мой ст)л _____

- Я еще не научился завязывать шн\рки на об\ви Завяжи их мне пожалуйста

- Я немного плохо себя члвствую Нарислй мне карп., как пройти к туалет)

- Я дальтоник Пожал\йста помоги мне найти кого-ниб)дь в красном

- Я - стеснительный Помоги мне договориться о свидании _____

- Я хочу пить. Нарислй мне карт), как пройги в столовую на кухню

- Я забыл свою Библию Дай мне Библию, котормо я мог бы

использовать. _____

- Я - слепой Поддерживай меня за локоть до конца игры _____

- Я так нэп) ган¹ Держи меня за рук) до конца игры _____

- У меня болят р)ки Сними с меня мои т)фли _____

-Я -новенький Познакомь меня с вед) щим _____

- Я загр\ стил Помоги мне обменяться рукопожатиями с двумя людьми _____

- Я не могу достать Почеши мне спин) _____

174. Ассоциации.

Основной возвращав

(иации.

ой игрок выходит из комнаты а оставшиеся решают кто будет загадан Затем игрок возвращается и пытается угадать человека по его абстрактному описанию Он задает наводящие вопросы Например ' Если бы этот человек был облаком (деревом обезьяной вешалкой Снегурочкой) то как бы он выглядел (бегал, летал играл в хоккей)?' Необходимо сопоставить и угадать У основного игрока есть 5

пппытпк ргпм гуи угыпяп тп мя кпмняты выхплит тпт КТП бкш -чягыпаяи
попыток

Если он угадал, то из комнаты выходит тот кто был загадан

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ 175 Сколько чего?

Ведущий просит ребят осмотреть комнату в квартире, классную комнату площадку, на которой находятся дети и назвать как можно больше имеющихся здесь предметов, начинающихся на букву "К", или Т", или 'С" ^Л можно не только целые предметы но и их детали Ребята могут называть предметы по очереди Далее можно попросить "засечь вниманием" круглые или полукруглые предметы, затем квадратные и прямоугольные Далее - деревянные потом - металлические затем - предметы из стекла Можно обратиться и к цвету окраске предметов черные серые синие зеленые и т п

176. Диктант

Участник берет теннисный шарик или яйцо в рот и диктует команде статью Задача команды услышать и правильно записать

177. Конд)кюр.

И1 рокам раз лаю им ои имы - карючки с нлваниями юродов - т> место нашачения "Кон а> к гор" - вед\щии снрашивае! "Вы якиме в какой с I рапе нахоинся этот юрод⁰" Гсчи владелец йилета с названным городом отвечает правильно, его "билет" "компостируют" Выигрывает тот.) кого больше "прокомпостированных билетов" "на внима[ельнос]ь"

178. Гербальдика.

Рис\нки гербов разных городов, стран разрезаются по горизонтали пополам. Задача > участников - как можно быстрее 01ыскать правильные варианты и предложить их на с\ д ведущего и зри[елей По количеству верных изображений гербов определяется победитель "на внима[ельность"]

179. Литера глроведы.

Участникам конкурса зачитываются эпизоды или цитаты, или отдельные фразы из какого-то литературного произведения Участники должны из множества книг выбрать т), про коюр\ю. по их мнению, идет речь Первый, назвавший правильный ответ, получает титул победителя, "на внима[ельнос]ь"

180. Сачый внимательный.

Играют 2-3 человека Ведущий читает текст Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз Лишь скажу я цифру 3, - приз немедленно бери " Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали и не одну, а целых семь" Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи Возьми и на ночь повтори разок - другой, а лучше 10" "Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом Смотри, на

старте не хитри, а жди команду раз, два марш' " Однажды поезд на вокзале мне 3 часа пришлось прождать " (если не успевают взять приз, его забирает ведущий) " Ну что ж, друзья вы приз не брали, когда была возможность брать " "веселая, на внимательность"

181. Главный бухгалтер.

На большом листе ватмана вразброс изображены различные денежные знаки Их необходимо быстро сосчитать, причем вести счет нужно так один доллар, один рубль, одна марка, две марки, два рубля три марки два доллара и т д Кто сосчитает верно, не сбившись, дойдя до дальней купюры - тот и победитель "на внимательность"

182. Нюхач.

По запаху с завязанными глазами необходимо определить и сказать название цветка

183. Розыгрыш приза на счет три.

Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз Ведущий считает раз два, три ста раз, два, три надцать раз два, три дцать и т д Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет - три

184. Учись читать газеты быстро.

Упражнение рассчитано на развитие внимания и умения ориентироваться в газетной информации Согласитесь, что и то и другое качества очень необходимы сейчас когда так резко выросло число периодических изданий Для проведения игры необходимы 2-3 экземпляра одного номера какой-либо газеты (желательно довольно объемной) Газета раздается двум или трем командам (в зависимости от количества играющих) Ведущий, прекрасно знающий содержание номера, задает вопросы ответы на которые ребята должны отыскать на газетных полосах Например

- В каких статьях поднимаются проблемы войны⁷
- В каких газетных материалах говорится об искусстве"
- В каких заметках слово "хлеб" упоминается не менее двух раз' И т д

Команда, быстрее других определившая материал, по которому задан вопрос, получает очко Выигрывает, естественно та которая наберет больше очков Самый простой вариант игры - задавать вопросы, связанные с заголовками статей Время на поиск ответа не должно превышать 15 секунд Желательно задавать несколько вопросов на одну газетную страницу Можно усложнить игру, составляя вопросы по содержанию той или иной статьи или, например, попросить отыскать слово, неоднократно встречающееся в заголовках корреспонденции Заодно можно попросить ребят пересказать кратко тот материал, который произвел на них сильное впечатление

185. Сосчитаете ли?

Ведущий набирает такие предметы которых всегда много под руками карандаши, ручки ластики, спички (без головок) столовые чайные ложки, вилки, ножи и раскладывает их беспорядочно один за другим Пусть они легли так карандаш спичка карандаш нож карандаш карандаш спичка Нужно узнать, сколько всего ножей спичек и т д , но считать можно только следующим образом первый карандаш первая спичка, второй карандаш первый нож, третий карандаш четвертый карандаш вторая спичка Чтобы так считать тоже необходимо внимание

186. Выполни уговор строго.

Ведущий становится напротив играющих и договаривается с ними о следующем когда он будет кланяться дети должны отворачиваться, когда будет простираť к ним руки, они будут скрещивать их на груди когда будет грозить им пальцем, они ему будут кланяться, когда он топнет ногой, они в ответ тоже топнут Перед началом ведущий проводит с играющими трехминутную "репетицию" После этого тот, кто допустит ошибку, из игры выбывает

187. Действуют трое.

В комнате должна сохраняться полная тишина Трех игрокам завязывают глаза Каждый должен поймать одного из партнеров, но от другого убежать Участники игры прислушиваются к шагам дыханию друг друга и когда считают нужным, называют игрока

по имени и спрашивают "Где ты?" Игрок, которого спрашивают, должен тотчас же ответить "Я здесь" Первый, кому удалось поймать - "противника", становится победителем После этого к игре приступают трое других

188. Различи в шуме.

Каждый играющий ребенок получает от ведущего бумажку на которой написано название какого-либо города Одно и то же название получают 5, 6 7, 8 человек Одни, например, Новосибирск другие - Киев, третьи - Рига и т п Никто заранее не говорит друг другу, что написано на его бумажке По сигналу ведущего каждый должен начать негромко выкрикивать полученное им название,, одновременно прислушиваясь, кто выкрикивает тот же город, чтобы побыстрее соединиться с партнерами в одну группу Ведущий в начале игры объявляет у скольких человек будет написано одно и то же название города Когда вся группа соберется, ребята поднимают руки вверх Успевшие соединиться первыми считаются победителями Если дети захотят повторить игру, то получают у ведущего другие названия городов (цветов, деревьев, животных и т д), написанные на бумажках

189. Обойди спиной.

Поставьте на одной прямой три предмета Играющий должен обойти их змейкой, двигаясь спиной вперед стараясь ни разу ничего не задеть Перед тем как начать движение, он внимательно изучает свой путь Второй раз он должен обойти его гораздо скорее, а третий раз совсем быстро То же самое делают остальные ребята После этого на одной прямой линии ставятся пять предметов, которые ребята также обходят змейкой спиной вперед и с каждым разом ускоряя темп Затем число предметов на линии можно увеличить За каждый вадетый предмет играющим начисляют по одному штрафному очку Для рекордсменов можно поставить предметы по линии большого круга эллипса, квадрата, ромба и др

190. Повтори быстро.

Ведущий договаривается с играющими, чтобы они повторяли за ним любые слова только тогда когда он произносит слово _ "повторите" Далее идет быстрый диалог - "перестрелка" - Ну, начали' Повторите -"стол" Играющие говорят 'Стол" - Повторите -"окно ," Играющие говорят "Окно" - Скажите - "улица" Быстро - "кошка" Вслух - "дым" и т д Тот, кто ошибся, выходит из игры

191. Используй каждую секунду.

Малоизвестную детям картинку прикрепите к куску картона Ведущий вращает этот картон вокруг вертикальной оси так, чтобы картина была видна играющим каждый раз не больше трех-четырех секунд Вращение постепенно ускоряется, но при этом не следует доводить его до того, чтобы картина мелькала перед глазами Достаточно, чтобы ребята увидели ее 10-12 раз После этого играющие должны постараться рассказать, детально раскрыть содержание картины Возможен такой вариант к обеим сторонам картона прикреплены две картины Картон вращается так же как и в первом случае При этом детям можно дать

два различных задания рассказать содержание обеих картин передать содержание только одной из картин стараясь совершенно не уделять внимания второй Можно также разделить ребят на две команды, каждой надо будет выбрать одну из картин и передать ее содержание

192. Умей слушать и слышать многих.

В этой игре-упражнении дети учатся слушать сразу нескольких говорящих Сначала двое игроков говорят одновременно два разных слова Если водящий их различил, говорят трое Затем четверо одновременно и довольно быстро говорят три-четыре разных слова В том случае если водящий способен различить слова пусть двое ребят, а затем трое скажут одновременно две-три разные короткие фразы Прodelайте то же самое перед целой группой играющих и выявите тех, кто обладает такой способностью Похвалите этих ребят

ИГРЫ СО СЛОВАМИ И В СЛОВА 193. Полслова за вами.

Участники игры садятся в круг и перебрасывают ДРУГ Другу мяч При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова тот, кто повит, должен назвать его вторую половину Например, паровоз телефон Бросать мяч можно любому игроку Отвечать нужно быстро За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры Условия ее можно усложнить Ведущий дает (говорит) половину слова каждому сидящему в круге ребенку И каждый должен продолжить вторую половину Не может - штрафное очко Ведущий начинает говорить свою половину слова, например, "теле " Дети продолжают телефон телеграмма телескоп тележка, телеграф, телетайп и т д

194. Алфавит вокруг нас.

Ведущий предлагает детям в алфавитном порядке написать в течение 5-10 минут названия окружающих их предметов и вещей, находящихся в комнате или помещении Можно писать по несколько предметов на одну букву Главная трудность - отыскать предметы на все буквы алфавита Победит тот чей список будет самым длинным К тому же дети должны обязательно показать, где расположен названный предмет

195. Слово наоборот.

Ведущий называет быстро слова Дети должны в уме переставить буквы этого слова наоборот и тут же записать их на доске мелом или на листе бумаги фломастером "задом наперед" Например, ведущий говорит слово "пилот", ребенок пишет "толип" Саламандра - ардиамас Верблюд - дюлбрев и т д Можно начинать с коротеньких слов, заменяя их затем на более длинные

196. Сначала - существительные, потом - глаголы.

Ведущий зачитывает участникам состязания связный текст Ребята внимательно слушают и запоминают сначала имена существительные отдельно глаголы, отдельно наречия и т п А затем стараются их пересказать Это не так-то просто

197. Анаграммы и логарифмы.

Анаграммы - загадки с перестановкой букв в слове для образования другого слова Логарифмы - загадка, в которой задуманное слово получает различное значение от выбрасывания -или прибавления букв

- 1 Легко дыша в моей тени, Меня ты летом часто хвалишь, Но буквы переставь мои -И целый лес ты мною свалишь (Липа - пила)
- 2 Я - дерево в родной стране, Найдешь в лесах меня ты всюду, Но слоги переставь во мне - И воду подавать я буду (Сосна - насос)
- 3 По дороге по пути Весело скачу, А с конца меня прочти -Нож я наточу (Колесо - оселок)
- 4 Вдоль по проволоке мчусь Ночи я и дни, А с конца меня прочтут -Тигру я сродни (Ток - кот)
- 5 Лежу я на земле Прибитая к железу, Но буквы переставь -В кастрюлю я полезу (Шпала - лапша)
- 6 Географию со мной Изучают в школе дети Дай порядок букв иной -И найдешь меня в буфете (Атлас -салат)
- 7 Взлетев, горю звездой в ночи Но угасаю очень рано А переменишь "е" на "и" -И я кустом зеленым стану (Ракета - ракета)
- 8 Известное я блюдо Когда прибавишь м" Летать, жужжать я буду, Надоедая всем (Уха - муха)
- 9 Я крошу, снося с пути Все что мне разрушить надо А с конца меня прочти -Я морским волнам награда (Лом - мол)
- 10 Задачу ты решишь свободно, Я - небольшая часть лица, Но если ты прочтешь меня с конца, Во мне увидеть можно, что угодно (Нос - сон)
- 11 Скрывается мой плод румяный Тенистою листвою А буквы переставь —Я окажусь рекою (Слива -Висла)
- 12 Мы резким голосом кричим И ковыляем так комично, Но вставь нам "л" - и зазвучим Тогда довольно мелодично (Гуси - Гусли)

198. Добавь словечко.

Существуют готовые рифмованные загадки, в которых играющим необходимо отгадать только последнее слово, причем в рифму В качестве примера называем несколько рифмованных загадок Ирины Ефимовой и Елены Григорьевой

- Едет он на двух колесах не буксует на откосах И бензина в баке нет Это мой (велосипед)
 - Когда порою одиноко, вдруг в тишину ворвется звон, и голос друга издалека тебе подарит (телефон)
 - На одной ноге кружится, Беззаботна весела В пестрой юбке танцовщица, Музыкальная (юла)
 - Идет спокойно не спеша -Пусть видят все, как хороша¹ Удобна и прочна рубаха, В которой ходит (черепаха)
 - На столе передо мной Закружился шар земной Арктика, экватор, полюс Уместил всю Землю (глобус)
 - Сто березовых солдат, взявшись за руки стоят Днем и ночью круглый год охраняют огород Те солдаты с давних пор называются (забор)
- Младшие ребята любят рифмованные загадки Так им легче отгадывать, интереснее разгадку говорить хором Давайте вместе сочиним для них такие загадки Короткие простые, веселые Вот такого типа
- Сам он весит десять тонн А зовут беднягу (слон)
 - Нет лучше качелей чем ветки лиан Для этих гимнасток-кривляк (обезьян)
- Можно сочинить загадки про бегемота крокодила, медведя барана, петуха Предложите детям самим сочинить рифмованные загадки они это смогут

199. Рифмы - омонимы - каламбуры.

Омонимы - это разные по смыслу но одинаково звучащие и пишущиеся слова Например "рысь" - это бег и "рысь" - это животное Каламбур - игра слов шутка основанная на комическом обыгрывании сходства равнозначных слов Прочитайте детям стихотворные миниатюры известного переводчика Якова Козловского РАК И ГУСЬ

Раку гусь твердил одно Ты ударь клешней о д н о И на берег из реки Вылезь мудрость изреки! я послушать выйду Рак Рак ответил - Вы Дурак!

200. Ребро Адама.

Адам из глины создан был а д а м а -Творенье Бога из ребра Адама Мир снова погрузился в серебро Свет лунный виден на горе и в поле Благословим Адама все ребро Коль речь заходит о прекрасном поле И предложите рискнуть самим сочинить хотя бы чуть похожие каламбуры

201. Соревнование телефонистов.

Две гр>ппы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрет)) первому в каждой команде По сигнал} руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет. Скороговорки

- Расскажи мне про покупку - Про какую про покупку⁹ Про покупку, про покупку, про покупочку свою,
- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой.
- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все.
- Рапоршвал, да не дорапортовал. а стал дорапортавывать - зарапортовался,
- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь никому нашего чеботаря не перечеботарить

202. Все скороговорки не переговорить, не перевыскоговорить.

Проведите соревнование на чемпиона класса компании отряда семьи

используя русские скороговорки Из соревнования выбывает тот кто ошибся к примеру три раза Скороговорки можно написать на отдельных листочках - экзаменационных билетах Участники тянут билет, читают скороговорку, запоминают ее и повторяют вслух На дворе трава на траве дрова Два дровосека два дровокола два дроворуба

Рапортовал да не дорапортовал а стал дорапортовывать - зарапортовался Во поле-поле затопали кони, от топота копыт пыль по полю летит Архип осип Осип охрип Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках Коси коса, пока роса, роса долой и мы домой Щетинка - у чушки чешуя - у щучки

Собирала Маргарита маргаритки на горе Растеряла Маргарита маргаритки на дворе Три дроворуба на трех дворах дрова рубят

Ходит кошка вокруг мышка вдруг под рундук, мышка вдруг под сундук Сшит колпак да не по-колпаковски надо колпак переколпаковать Наш Полкан попал в капкан Водовоз вез воду из-под водопровода

Милая Мила мылась мылом намылилась смыла - так мылась Мила Ушел косой козел с козой Нисколько не скользко не скользко нисколько У пеньков опять пять опят От топота копыт пыль по полю летит Сшила Саша Сашке шапку Расскажу вам про покупки про крупу да про подкрупки

27

Дед До дон в дуду дудел Димку дед дудой задел Шла Саша по шоссе и сосала сушки Лавировали корабли лавировали да не вылавировали Курьера курьер обгоняет в карьер Мокрая погода размокропогодилась Шел Фрол по шоссе к Саше в шапки играть Угольки поставили в уголки в уголки поставили угольки Ткач ткет ткани на шапку Тане Три свистели еле еле свистели на ели Пекарь Петр пек пироги

Около кола колокола колоколят Бобр добр до бобрят Все скороговорки не переговорить не перевыскоговорить

Неплохо если ведущий попросит ребят объяснить значения слов встречающихся в скороговорках ведь скороговорка история отечества и многие слова той истории уже забыты или потеряли первичный смысл Спросите детей что означают к примеру такие слова курьер свистель лавировать дуда подкрупка колпак рундук сундук щетинка"

ВЕСЕЛЫЕ СОЧИНТЕЛИ

203 Газетная заметка

Из заголовков разных старь х газет и журналов их предварительно необходимо въ резать дети должны составить коротким юмористический рассказ уголовную хронику официальную передовицу фельетон репортаж интервью очерк объявление рекламу и тд Для этого нужны бумага клеи кисточка и чувство юмора Вперед

204 Сказка

Когда у вас собрались не менее 5 10 гостей (возраст значения не имеет) предложите им эту игру Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще тем лучше идеально подходят Курочка Ряба Колобок Репка Теремок и т д) Выберите ведущего (он будет чтецом) Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки включая если позволяет количество человек деревья пеньки речку ведро и т д Все гости тянут бумажки с ролями Ведущий начинает читать сказку и все герои оживают Можно также прочитать сказку на новый лад оставляя от каждого слова по 2 3 начальные буквы Например сказка Репка По де ре (Посадил дед репку) Вы ре бо при бо (Выросла репка большая при большая) Ста де ре из зе тя (Стал дед репку из земли тянуть) Тя по тя вы не мо (Тянет потянет вытянуть не может) И т д

205 Перевод

Попросите ребят сделать перевод строки песни стихотворения рассказа на другой язык Сохранив смысл необходимо заменить слова в строке на другие сходные

Я помню чудное мгновенье Передо мной явилась ты Как мимолетное виденье Как гении чистой красоты

Как ныне собирается вещей Олег Отметить неразумным хазарам Их села и нивь за буйный набег Обрек он мечом и пожаром

Скажи ка дядя ведь недаром Москва спаленная пожаром Французу отдана' Ведь были ж схватки боевые Да говорят еще какие Недаром помнит вся Россия Про день Бородина Можно использовать канцеляризмы официозные слова из старых передовиц старославянские или мертвые слова применить сленг Хорошо бы в завершение выступил учитель словесности или литератор и прошелся по переводам защищая великий могучий русский язык бессмертной поэзии Пушкина и Лермонтова

206 Мы любим кино

Можно попросить ребят составить детективный или веселый рассказ воспользовавшись названиями кинофильмов Главное он должен быть коротким интересным и складным

207 Из начала и конца

Предложите ребятам начало и конец истории которые могут стать рассказом сценарием фильма пьеской сказкой Важно чтоб первая и последняя строчки предложенные автором как бы не сть ковались В этом вся загвоздка задания Например Шла собака по роялю Город был взят Летели гуси вьсоко Шпион давал показания до утра Кошка заболела вечером Эскадра уходила в ночь У клоуна был рьжий парик Мину взорвали в песчаном карьере итд

208 Частушки

Пусть дети сочинят частушку так чтоб в одном куплете соединились не очень совместимые слова тусовка карбюратор печенка президиум ремешок авианосец почтальон колбаса любовь бульдозер и др Существуют частушки в которых рифмуются вторая и четвертая строки а первая и третья могут не рифмоваться Например Коля утром на уроке ой ой ой съел учебник вместе с булкой футы грех какой В русском фольклоре много частушек с рефреном (повторяющаяся часть куплета) К примеру Мы в поход вчера ходили там из лужи напились В животе у нашей Лили три лягушки завелись Рефрен Елочка-сосеночка зеленые пахучие, школьные припевочки веселые, колючие Пусть дети попробуют сочинить частушки по образцу вышеназванных

209. Торжественная речь.

Предложите ребятам сочинить речь которую надо произнести на открытии фестиваля клоунов, на премьере нового фильма "Без пушки на Луну" на открытии памятника Ивану-дурачку, на митинге, посвященном Всемирному дню змееловов, на празднике сборщиков вторсырья, на аукционе где продаются зубные щетки Речь должна быть краткой и желательна остроумной

210. Невероятная история.

Необходимо сочинить совершенно невероятную новогоднюю историю про свою школу, друзей и самого себя Но с одним условием - она должна быть веселой Кстати, история может быть первоапрельской, или про праздник 8 Марта, или про выпускной бал

211. Пишем оду.

Рискните предложить детям сочинить оду, восхваляющую какую-то известную личность или посвященную какому-то важному событию К примеру пусть дети посвятят свою оду пушкинскому Балде, или Остапу Бендеру, или бабе Бабарихе, или вареной колбасе или эскимо на палочке Можно написать оду и посвятить ее "Юморине" в городе Одессе, выставке кошек, "тяжелому понедельнику" или даже банному дню Впрочем, надеемся, что повод для этого обязательно найдется

212. Письмо Ваньки Жукова.

Дети должны написать письмо от имени чеховского Ваньки Жукова, используя его выражения, из летнего лагеря, лагеря труда и отдыха международного круиза на борту лайнера, из школы, где преподавание ведется на английском языке из музыкальной школы и т п

213. Бестолковый словарь.

Берете в обыкновенном словаре слово, которому нужно придумать остроумное значение

Пусть дети включат его в свой личный "бестолковый словарь" и прочитают его друзьям, сравнив свои "бестолковые" слова с другими забавными трактовками слов Упражнения с такими словами развивают прекрасное чувство юмора Предлагаем вам слова для примера

Сторож - митинг

Бездарь - человек, которому в день рождения не сделали подарка

Горизонт - пляжный зонтик

Ублюдочная - столовая

Вампир - официант

Тягач - вороватый кладовщик

Дерюга - зубной врач

Соковыжималка - бабушка

Забрало - милиционер

Изверг - вулкан

Селезенка - подруга селезня

Химера - учительница по химии

Лукоморье - неурожай лука

Банкетка - любительница вечеринок

Рыло - экскаватор И т п

214. Словарь неологизмов (новых слов).

Пусть дети возьмут известные слова, чуть-чуть их изменив Необходимо переставить буквы или вставить новые чтобы получилось веселое слово с новым смыслом Например главарь семьи, положительный обзыв убыткомбинат, рыководитель, дым культуры, зубастовка, мимоносец, блудильник, автомогильная дорога и т п

215. "Праздничные" призывы.

Много лет перед праздниками в газетах публиковались призывы к людям, сухие идеологические выражения как говорится "ни уму, ни сердцу" Сегодня они объект для юмористов значит и для ребят Пусть ребята придумают свои веселые или сатирические призывы вот такого типа

- Да здравствует первое, второе третье четвертое и тридцать первое мая¹
- Братский привет иноземным народам, борющимся за наше снабжение!
- Дети разных народов СНГ в эти грозные дни живите одной мечтой¹
- Трудящиеся Берега Слоновой Кости грузите апельсины бочками а мандарины ящиками¹
- Допотопные политики после вас хоть потоп топайте вперед и дальше¹

29

216. Меняем букву, чтобы улыбнуться.

В языке людей бытует много образных выражений Необходимо изменить одну букву можно слово, можно несколько слов чтобы смысл стал иным, шутивым К примеру

- Не бреши против истины!
- Побойся дога
- Свободно репетируемый рубль
- Скромность укрощает человека
- Бедность не порог
- Деньги на дочку
- Деньги не пухнут

Это творческая задачка посильна школьникам, ценящим и уважающим юмор

217. По заявкам.

Надо сочинить, вспомнить кинофильмы которые будут демонстрироваться по заявкам музыканта нянечки, футболиста бухгалтера хирурга охотника, коллекционера двоичника следователя и т п Например фильм по заявке врача - "Укол зонтиком" историка - "У истоков времени", змеелова - "Дело пестрых" учителя - "Горе от ума" директора школы - "Покаяние", милиционера - "Берегись автомобиля" и т д Можно составить программу концерта по заявкам пожарника парашютиста рыбака и т д Например по заявке лучшего

сборщика вторсырья Васи Иванова будет исполнена ария "Люди гибнут за металл", по заявке классного руководителя песенка "Не сыпь мне соль на раны" и др

218. Телеграммы.

Телеграмма - самое лаконичное послание людей друг другу Дети должны придумать тексты телеграмм известным людям страны Юрию Никулину - директору независимого цирка Михаилу Задорнову - писателю-сатирику, Геннадию Хазанову - артисту эстрады Егору Гайдари - известному экономисту, редакции журнала "Мурзилка" крокодилу Гене и старухе Шапокляк персонально Чебурашке Михаилу Боярскому - певцу и актеру Ну и, скажем, психотерапевту Кашпировскому 'Смотрел вокзале теле сеанс тчк мой поезд ушел зпт чемодан увели зпт прошу вывести состояния транса тчк Кошкин" Телеграммы можно "посылать" и своим друзьям

219. Гороскоп.

А что если составить гороскоп на крокодила Гену Филю и Хрюшу Карлсона и Буратино Бабу Ягу и Дюймовочку Ребята-авторы зачитают эти гороскопы своим друзьям

220. Афонаризмы.

Есть афоризмы есть и афонаризмы Их авторы переделывают известные выражения на свой лад и они сразу приобретают другой смысл Предложите школьникам попробовать себя в таком творчестве Можно даже устроить соревнование

- Рожденный ползать легко и быстро продвигается
- Рыба ищет там где чише
- Не в свою лужу не садись
- Майна - Виа
- Не выноси сыр из избы
- Кашей бессменный
- Не имей сто рублей, а имей в сто раз больше

221. Объявления.

Мы живем в эпоху индивидуальной рекламы и пестрых объявлений Миллионы бумажек висят на столбах и заборах Их авторы ищут емкие слова которые должны дойти до сердца читателей Предложите учащимся придумать свои короткие объявления бесспорно шуточные о нижеследующем потере совести на трамвайной остановке продаже кактуса двухметровой величины, обмене двух колорадских жуков на одного майского купле индивидуального броневедомоцикла репетиторстве на дому по языкам Аляски и Командорских островов наборе на годовые курсы водителей самокатов и трехколесных велосипедов пропаже белой мышки Муськи открытии домашнего музея истории копченой колбасы И т д

222 "Диссертация".

Это научное исследование в какой-то области и отрасли Диссертацию защищают по научному докладу или реферату Школьники должны защитить в течение 5 минут свои 'диссертации' на такие примерно темы "Влияние звонка большой перемены на нервную возбудимость третьеклассника" "К вопросу о роли чеснока на повышение аппетита отстающего по тригонометрии" ' Концепция истоков ревности Отелло к Дездемоне в связи с ее удушением", "Баба Яга как образ светлой русской женщины, живущей в однокомнатной избушке на курьих ножках". "Идеологические взаимосвязи и противоречия Печкина и старухи Шапокляк" и т п

223. Одна строчка, но в рифму.

Стихи пишут все по крайней мере почти все Предложите ребятам сочинить только одну строчку -вторую А первая будет предложена заранее Мы даем начало двустишия которое надо закончить Концовка может быть разной, главное чтобы соблюдалась рифма Итак попробуем Дуракам закон не писан Имеется вариант второй строки Подсказываем Дуракам закон не писан, - сказал осел, встречаясь с лисом Предлагаем первые строчки веселых двустиший Шла корова по луне Килька плавала в томате Сварен суп из топора Стрекоза на шляпу села Оторвали хвост собаке Мы

спросили попугая

224. Коллективное приветствие.

Еще совсем недавно существовала практика приветствий в адрес участников съездов, слетов, праздников и т.п. Дети, воины, учащиеся ПТУ входили стройными рядами в зал и читали свои приветственные тексты, обычно стихи. Пусть дети представят себе, что они солдаты, или молодые рабочие, или пионеры, или воспитанники детского сада. Пусть сочинят свое "торжественное приветствие" в адрес инопланетян с планеты Уран, туземцев с острова Пасхи, съезда оленеводов Чукотки, участников конференции телепатов и экстрасенсов, делового совещания кооператоров, делающих кнопки и скрепки и др. Конечно, следует придумать элементы общей формы, плакаты и другую атрибутику.

225. У нас все можно.

Уходит время старых табличек "запрещается", "нельзя" которые висели и стояли в наших городах и селах на клумбах, на столбах, на домах "нельзя сорить", "нельзя курить", "нельзя входить", "нельзя влезать". Необходимо сочинить свои современные таблички со словом "можно" например "На уроках можно пересаживаться с места на место, удивляться и смеяться", "Можно не обижать младших и помогать старым", "Много есть мороженого, можно, но осторожно".

226. Дни недели.

У них традиционные названия. А что, если их переименовать по-новому, найти новые названия этим дням соответственно школьной жизни "каникуляр" (январь), "игрунь" (июнь), "дождень" (август) и т.п.

227. Смена названий и вывесок, улиц, скверов, парков, учреждений.

Можно рискнуть заменить на свои, веселые названия всем или некоторым улицам, паркам, проспектам, заодно и учреждениям, расположенным в том районе, где живут дети. Существует же местная традиция все переименовывать по-своему. Сейчас вообще идет волна переименований. Включите в нее ребят. Названия, наверное, должны учитывать какие-то местные особенности и лукавые подходы. Пусть ребята сделают такую работу. Нарисуют свою карту микрорайона с новыми обозначениями и проведут по ней экскурсию для своих друзей. Им и карты в руки. К примеру: проспект Маркеса, проспект Мима, Дармоедовский аэропорт, Белоузский вокзал и т.п.

228. Досье на друзей.

Все, конечно, смотрели фильм про Штирлица Мюллера и других героев Семнадцати мгновений весны. Значит, все помнят досье на стойких арийцев "не замеченных в порочащих связях". Вот по этому "образцу" можно составить свои личные досье друг на друга, на друзей и знакомых. Досье должны быть короткими, остроумными, необходимыми и объективными.

229. Каков вопрос, таков ответ.

Мы в жизни постоянно задаем друг другу вопросы, иногда серьезные, иногда курьезные. Вот на последние детям следует научиться отвечать, и тоже с юмором. Пусть поупражняются, у них это получится. Например:

- Где найти синюю птицу? - В любом продовольственном магазине полно синих кур и уток.
- Где конец света? - На четвертом этаже школы там перегорели все лампочки.
- Правда ли, что у японцев нет чувства юмора? - Правда! Это единственное, чего у них нет.
- Понятно! А теперь пусть школьники рискнут ответить на наши не очень простые вопросы:
- Что нужно для того, чтобы стать миллионером?
- Что делать, чтобы не уснуть на уроке?
- Существует ли ключ к сердцу девушки?
- Что необходимо сделать, чтобы не сойти с ума?
- Как избавиться от лишнего веса, не ограничивая себя в еде?
- Что делать, когда одни строят козни, а другие воздушные замки?
- Как поступить, если одни тянут резину, другие - все, что плохо лежит?
- Что предпринять, если одни ученики работают с Прохладцей, другие отдыхают до

седьмого пота' И др Можно состязаться по командам вопрос - ответ, ответ - вопрос

230. Дайте совет.

Он может быть новогодним восьмомартовским, первоапрельским, но обязательно - необычным Совет можно придумать для учителей, родителей, друзей по классу Можно обратиться с советом к людям разных профессий можно к историческим личностям можно к персонажам сказок А можно дать шуточные советы

"М

по телефонам "01", "02", "03", "07" и т д Например, "совет 01" "Пожарные при пожаре звоните по телефону 01 или лучше заходите В ночь на Новый год не оставляйте себя без присмотра и не разрешайте себе играть с огнем Прячьте от себя спички продающиеся по талонам Погорельцы"

231 Веселый тост.

Тост - короткая застольная речь, здравица в честь кого-либо чего-либо Говоря тост выступающий поднимает бокал с вином Можно поднимать бокал с молоком квасом вишневым сиропом Можно поднимать рог и даже вилку с пельменем Главное, что и как сказать Мы предлагаем ребятам начало тоста пусть они придумают его окончание

- Я поднимаю этот пельмень
- Свою кружку с простоквашей я хочу поднять
- В моем бокале обыкновенный кисель но я хочу сказать необыкновенное слово
- Этот стакан с капустным рассолом я поднимаю
- В моих руках стаканчик мороженого и я поднимаю его на уровень губ чтобы
- Чашу с соком кокосового ореха я поднимаю на уровень пальмы, потому что
- Я предлагаю выпить соленую морскую воду из этой раковины за здоровье

232. Необычные анкеты.

Мы живем в эпоху массовых опросов Газеты и специальные службы, ученые и работники кино опрашивают людей чтобы выяснить какие-то интересующие их вопросы Придумайте с ребятами веселые анкеты для друзей и родных Вопросы должны быть неожиданными и озорными Например

- В каком веке ты хотел(а) бы родиться и почему?"
- Если у тебя сильно чешется спина что ты делаешь"
- Ты пьешь молоко из горлышка бутылки из пакета из стакана? Объясни - почему' Вот в таком духе и придумывайте'

233. Кто есть кто, что есть что?

В такую забаву школьники играют давно Надо взять известные названия книг, пьес, фильмов и подобрать к ним синонимы (одноименные слова, понятия, близкие по смыслу) К примеру "Герой нашего времени" - отличник ' Горе от ума" - двойка за подсказку

"Свой среди чужих, чужой среди своих" - перевод ученика за грехи в параллельный класс

"Книга жалоб и предложений" - дневник ' Хождение по мукам" - экзамены

Предлагаем ребятам придумать синонимы к следующим наименованиям книг, сказок фильмов "Али-баба и сорок разбойников", "Колобок", "Много шума из ничего"

"Капитанская дочка" <Война и мир", "Богатые тоже плачут", ' Пираты XX века" и т д

234. Новые "кооперативы" и "биржи".

Их в настоящее время очень много, у них, как правило, звучные "инострантные" названия, не всегда соответствующие сути деятельности Предложите ребятам придумать свои кооперативы биржи, брокерские конторы Найти для них названия, которые бы отражали суть деятельности можно придумать и небольшие рекламы Предлагаем следующие индивидуальные "учреждения" "Кооперативы" по установке и оборудованию собачьих будок по продаже мыльных пузырей по обмену некрасивых фамилий на красивые по настройке нервной системы по заточке коренных зубов по окраске ушей и носов по изготовлению электронных зубочисток, по ремонту якорных цепей для авианосцев по обучению езде на верблюдах и др "Биржи" по трудоустройству в районах крайнего юга по распространению лотерейных билетов внутреннего займа пищевых талонов, по

переселению в черноземные районы Сахары по продаже партии уцененных подводных лодок и т.п. "Брокерские конторы" - конторы по совершению посреднических сделок между учителями и двоечниками, между неандертальцами и питекантропами, между снежными людьми (йети) и колдунами, между муравьями и стрекозами, между анархистами и монархистами, между женоненавистниками и ревнивцами итд

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

235. Скороговорки разной длины (слуховая память).

Для начала предложите детям повторить за вами наизусть скороговорки в которых количество слов увеличивается в прогрессии

Шел Шура по шоссе к Саше в шашки играть (9 слов)

Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка белая губа была тупа (10 слов)

В поле затопали кони От топота копыт пыль по полю летит (11 слов)

У Маши в каше мошка Сложила кашу в плоску и накормила кошку (12 слов)

236. На ком оборвется? (слуховая память)

Число играющих должно быть четное Все садятся в круг и рассчитываются на первый-второй Первые -одна команда, вторые - другая Начинает любой играющий он говорит какое-нибудь слово, сидящий рядом с ним повторяет его и называет другое слово, не связанное по смыслу с первым, третий повторяет первые два слова и говорит свое (например крыша булка, Иван и тд) Так говорят по кругу все подряд, пока кто-либо не забудет последовательности слов, и тогда его команда проигрывает Игра начинается снова, и первым говорит тот, кто сидит рядом с проигравшим

237. Увидел, услышал - запомни! (слуховая и зрительная память)

Память на числа очень часто нужна на практике Играющие садятся вокруг стола Кто-то записывает для себя пять однозначных чисел, затем один раз четко их произносит После этого каждый должен написать их на своей бумажке в том же порядке Продиктовавший числа проверяет их у всех Затем его сосед, написав 5 других однозначных чисел, показывает их играющим в течение 5-7 секунд Когда его бумажка уже спрятана, каждый пишет эти числа у себя и вновь происходит проверка Затем один за другим играющие последовательно пишут 6, 7 однозначных, 3, 4, 5 двузначных, 2, 3, 4 трехзначных числа все время чередуя тренировку зрительной и слуховой памяти Игра проводится в течение 7-10 минут

238. Цвет и форма (зрительная память).

У каждого играющего несколько листков бумаги и цветные карандаши Кто-то, отойдя в сторону, быстро чертит на листке две незамысловатые пинии разного цвета и в течение 5-10 секунд показывает остальным играющим свой рисунок Все должны возможно точнее его скопировать Трое, сделавших это лучше других поощряются Теперь другой игрок за несколько секунд делает свой рисунок другие копируют его по памяти Игра продолжается до тех пор, пока то же самое не сделают 5-8 человек, причем рисунок должен с каждым разом становиться чуть сложнее и, если нужно, на его рассмотрение и копирование дается больше времени

239. Движение по памяти (зрительная память).

Двое играющих чертят сами для себя на полу или на земле одну зигзагообразную линию Один чертит два метра, другой продолжает эту линию тоже на два метра Они могут несколько минут изучать ее, чтобы хорошо запомнить, и после этого пройти по ней из конца в конец спиной вперед Один движется по линии, а другой громко считает, сколько раз тот с нее сошел, затем они меняются ролями

240. Запомни фигуры.

Для этой игры лучше всего иметь обычную школьную доску, но можно использовать и любой фанерный щит Главное, чтобы на нем было удобно рисовать мелом (белым или цветным} Ведущий рисует одну за другой (стирая поочередно) 6 простых геометрических фигур Каждая из них демонстрируется секунд семь, затем стирается, и на ее месте рисуется новая Условия игры просмотрев все 6 фигур, ребята должны в течение 5 минут

на своем листке бумаги восстановить по памяти увиденное Игру можно усложнить, *разделке* всех играющих на две команды и устроив соревнование, какая из них быстрее и точнее выполнит задание (Как вариант - все фигуры могут быть нарисованы заранее на отдельных листах и показываться ребятам по очереди Основное условие игры - все фигуры должны быть просты для запоминания и их количество не должно превышать 16) Какие это могут быть фигуры? Равносторонний треугольник, квадрат, окружность, вписанная в квадрат окружность описанная вокруг равностороннего треугольника, квадрат с крестиком внутри квадрат с одной диагональю, окружность с вписанным в нее крестом, маленький круг внутри большого, крест и т л

241. Где стереть? (зрительная память)

На классной доске или листке бумаги каждый ребенок должен нарисовать "рожицу" Затем, замурившись или закрыв глаза повязкой, стереть в той последовательности и только те которые попросит ведущий например сначала левый глаз, затем подбородок, волосы

242. Скопируй позы.

Двое ребят становятся лицом друг к другу Один принимает на 5 секунд какую-либо позу, затем возвращается в исходное положение, после этого другой должен точно ее повторить далее они меняются ролями Затем выходят две пары и тоже становятся лицом друг к Другу Оба игрока одной пары принимают на 2-3 секунды каждый свою позу, любой участник другой пары по знаку ведущего должен показать их одну за другой И вновь пары меняются ролями Победителем считается тот или те, кто точнее воспроизвел позы После этого трое выходят против троих, четверо против четверых пятеро против пятерых и т д , и игра продолжается по тем же правилам

243. Восстанови память (зрительная память).

Для игры нужно заранее приготовить один большой лист разлинованной в клетку бумаги и маленькие листы по количеству участников с таким же количеством клеток, как и большой (Можно нарезать их из тетради в клетку) На большом листе зачеркнуто несколько клеток в разных местах Смысл игры заключается в том что играющие в течение минуты должны запомнить, какие именно клетки зачеркнуты на большом листе и после того как большой лист убирается, зачеркнуть на своих листочках те же самые клетки Выигрывают те ребята которые выполнили это задание правильно Игру при желании можно

усложнить зачеркивая клетки на большом листе разными цветами В этом случае участники игры должны не только запомнить, какие клетки зачеркнуты но еще и то какого они цвета

244. Вспомни, не глядя (зрительная память).

Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в комнате, где он живет в классе, где учится⁷ Внезапно, никого не предупредив, проведите соревнование, кто точнее скажет, сколько картин на стене какие занавески на окне какой рисунок на обоях кто выше - Коля или Витя и т п

245. Рисование со слов (слуховая и зрительная память).

Для проведения игры необходимо, чтобы один из играющих схематично изобразил на бумаге что-то не очень сложное, например дом из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы Ведущий показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее Тот, кто ее увидел шепотом рассказывает второму, что на ней изображено Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т д Последним узнает содержание картины тот кто будет ее изображать То что им нарисовано сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней в котором участвовали все играющие

246. Рука все помнит (сенсорная память).

Ведущий раскладывает на столе 6-10 различных предметов, которые необходимо запомнить за 20-30 секунд Он завязывает глаза одному из играющих, называет два предмета и предлагает ему поменять их местами, запомнив новое место их расположения

При этом надо безошибочно положить руки на те предметы, которые называет ведущий. При первой же ошибке водящий лишается права продолжать игру. Если же он справился с заданием, правильно ему предлагают поменять местами следующие два предмета и т.д. Победит тот, кто сумеет переложить большее количество предметов.

КУКРЫНИКСЫ И МАСТЕРА (веселые рисовальщики)

247. Испорченный факс.

Данная игра является модификацией всем известной игры "испорченный телефон". Принцип игры заключается в следующем: игроки каждой команды (желательно не меньше 4 человек в каждой) строятся в затылок друг другу. Перед первыми в колоннах кладется чистый листик и ручка. Затем ведущий подходит поочередно к последним игрокам в колоннах и показывает им заранее подготовленную несложную картинку. Цель каждого игрока нарисовать на спине впереди стоящего то, что он увидел. Потом тот, кому рисовали на спине, пытается осознать, что же ему там так коряво нарисовали, и осознав, пытается изобразить аналогичную картину на спине следующего. Так идет дальше до первого в колонне, который рисует окончательный вариант на лежащем перед ним листике. Выигрывает та команда, чей рисунок будет хоть издали напоминать оригинал.

248. Слон.

Ведущий предлагает по листу бумаги командам, на котором коллективно рисуется слон, с закрытыми глазами один рисует тело, другой закрывает глаза и рисует голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и похожее нарисует - получает очередное очко.

249. Автопортрет.

На листе ватмана сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

250. Дизайнеры-модельеры.

Задача участников - как можно быстрее с помощью брызгалок, наполненных растворами разных цветов, разукрасить футболку майку - "Аля авангард¹". Чей "проект¹" неотразимее, определяют зрители. Все игроки получают эти футболки на память.

251. Плакат.

Дети рисуют плакат по "заказу" работников городского транспорта, в котором осуждаются "зайцы" - пассажиры, не покупающие билеты. И заодно придумывают свой текст. Хотя бы такой: "На этот плакат смотрите, зайцы, ну погодите!". Предложите ребятам придумать и нарисовать, к примеру, веселые плакаты на следующие темы: о переходе улицы пешеходами в любом месте; о значении жвачки для развития челюстей; о подписке на юмористические журналы и газеты; о гласности и согласности; о роли семейной обуви; о загрязнении окружающей среды плохими словами; о культуре поведения в очередях и т.д.

252. Кто по?

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища. снова прячут рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

253 В природе этого нет

Можно нарисовать и необычно раскрасить несуществующих в природе животных, птиц, насекомых, рыб, цветы, деревья и т.д., а затем придумать им остроумные названия.

254 Модель

Предложите школьникам придумать новую модель головного убора, почтовой марки, обуви, закладки для книг, зубной щетки, музыкального инструмента, специального кресла, спортивного снаряда, домика для птиц, школьной формы, велосипеда и т.п. При этом нарисовать общий вид или чертеж своей модели и сочинить к ней короткое объяснение.

255 Открытка

А еще можно нарисовать особую открытку которая якобы выпущена в связи с полной отменой оценок в школе введением обязательного для девочек макияжа установлением Всемирного дня сладкоежек запретом на бороды и усы бесплатным проездом в любом виде транспорта транспорта и т п

256 Иллюстрация

Пусть ребята попробуют изобразить рисунком загадку пословицу поговорку Каждому мальчику по темному чуланчику (перчатка) Стоит Антошка на одной ножке всяк пройдет и его сорвет (гриб) Один с сошкой семеро с ложкой Куда иголка туда и нитка Смех без причины признак дурачины Надулся как мышь на крупу Впрочем темой рисунков могут быть и иные образные выражения

257 Двумя руками

Двумя руками надо одновременно изобразить на двух листочках бумаги кошку и собаку Левой рукой кошку правой собаку

258 Большой фломастер

Привяжите к лыжной палке фломастер на другой конец палки повесьте кед или ботинок Теперь таким длинным фломастером не кладя его на плечо пусть юные художники нарисуют быстро веселого человечка или Чебурашку или что угодно Рисовать можно глядя в зеркало Хорошо сочинить к нему эпиграмму Можно рисовать друзей можно любимых артистов кино или певцов

259 Необычные ' краски

С помощью пластилина (клея) надо нарисовать шаржи на друзей используя спички пуговицы металлические пробки от бутылок соломки чешуйки от шишек ракушки мелкие камушки листики ягоды на фанерке или картоне Можно нарисовать пейзаж архитектурные сооружения вообще что угодно но только одними красками либо соломкой либо пуговицами либо пробками либо значками либо цветной проволокой либо кнопками или скрепками либо марками либо ягодами либо семечками либо всем вместе взятым

260 Робот

Разрежьте на полосы (отдельно лоб отдельно глаза отдельно нос отдельно рот отдельно подбородок и т д) портреты с обложек или репродукции журналов плакатов одинакового размера желательно цветных И пусть дети как это делают криминалисты соединят полосы в новый портрет робот Придумают ему имя профессию биографию И выставят на веселый вернисаж Синтетический портрет

261 Одеть портрет

Найдите нейтральный портрет (политических исторических деятелей брать неэтично) наклейте его на картон или рамку с плотным материалом и как это делает художник Илья Глазунов предложите ребятам одеть своего героя С помощью аппликативного материала (цветная бумага фольга лоскуты мех и т п) Необходимо сделать головной убор (кокошник шляпу платок и др) сотворить украшения если на портрете женщина девушка (бусы ожерелья серьги броши и др) придумать свой костюм (бальное платье сарафан фрак и т п) Сочинить название картины имя и биографию своему герою

262 Реклама

Реклама двигатель торговли Необходимо нарисовать свои обертки для жвачек или конфет этикетки для спичечных коробков эмблемы для почтовых конвертов на любую тему Отдельно нарисовать этикетки для консервных банок и упаковок для следующих продуктов жареные плавники акул и присоски осьминогов в собственном соку лягушачьи лапки в томатном соусе с майонезом редька с вишневым вареньем под шубой маринованные каштаны с чесноком и медом соленые рога и копыта с яблоками и сливами

263 Скульптура

Многие скульпторы - авангардисты создают свои шедевры из предметов вышедших из употребления Предложите ребятам создать свои скульптурные композиции из старых утюгов лампочек колес игрушек вентиляторов и т п Необходимо найти чем связать

скрепить эти разрозненные предметы Выставку можно торжественно открыть дать слово искусствоведам критикам

264 Фант-проект

Придумать рисунок и чертеж в разрезе самолета нового типа воздушного шара подводной лодки автомобиля корабля вездехода космической ракеты аэросаней летательного аппарата для одного человека самоходных лыж и даже сапог-сороконожек - очень интересное дело Сконструировать на бумаге или из бумаги подводный жилой дом или даже город движущийся тротуар фантастический дом для людей на Луне школу далекого будущего летний лагерь или детский городок тоже увлекательная задача Найти научные объяснения своим проектам и защитить их публично за 5-7 минут увлекательная творческая игра для ребят Кстати пусть они будут готовы ответить на любой каверзный вопрос оппонентов экспертов или прессы

265 Новые куклы

Куклы - лучшие партнеры для игр вечные спутники жизни ребят Предлагаем открыть дома в школе во дворе в летнем лагере мастерские по изготовлению и изобретению новых кукол из пластиковых сосудов для моющих средств сосудов для краски тары для продуктов и т.д. (их необходимо тщательно вымыть и высушить) из спичечных и сигаретных коробков хорошо монтируются куклы роботы из мелких бутылочек для лекарств перегоревших лампочек пробирок (хорошо все отмыть) шишек желудей каштанов орехов картошки а также спичек проволочек которыми их можно скреплять из репейников засохших цветов лукович корешков и палочек из гальки и ракушек а также клея или пластилина из пустой яичной скорлупы из коробочек для духов одеколона чая конфет из тюбиков от зубной пасты клея сапожной мази старых бигуди катушек для ниток пуговиц цветных ниток проволоки кусочков меха цветной бумаги и лоскутков материала из старых сломанных разорванных кукол можно сочинить совершенно новую необычную куклу Остается подкрасить одеть куклу придумать ей имя

266 Консервные банки (а также банки из-под пива)

Не надо их выбрасывать Сначала отмыть соскоблить бумажные этикетки обрезать или сточить все острые зазубрины а затем сотворить или декоративную игрушку или полезную вещь для дома подсвечник светильник походную кружку подставку для цветов утюга или сковородки кормушку для птиц пуговичницу колокольчик карандашницу пенал и др

Необходимо любую вещь раскрасить покрыть лаком Из консервных и пивных банок можно сделать удивительные шахматы солдатиков орден военную технику игрушечное оружие и т.п. А сколько можно соорудить полезных пенальчиков для хранения гвоздей шурупов гаек проволоки иголок кнопок пуговиц и других мелких предметов и материалов В таких закрытых баночках можно хранить семена корм для рыбок соль сыпучие продукты рыболовные принадлежности Можно провести смотр поделок из консервных банок лучших изобретателей наградить жетонами медалями значками игрушками тоже сделанными из консервных банок

267 Рисунок пальцами

Двое или несколько ребят становятся напротив друг друга и поочередно рисуют в воздухе различные предметы животных машины Соперники должны угадать и назвать рисунок

268 Рисуем вместе

Для состязания необходимы два листа бумаги и фломастеры Две группы ребят садятся напротив друг друга и помогают рисовать рисунок фантазию Представитель команды на листе соперников рисует или чертит любую закорючку Члены команды должны продолжить эту закорючку линией своей деталью чтобы впоследствии получился осмысленный рисунок Вот так по очереди ребята друг у друга на листе фантазируют усложняя рисунок уводя его от складывающегося образа Команда должна в любом случае закончить свой необычный рисунок и дать ему название

269 Испорченный телефон

Многим известна эта старинная игра Играющие по цепочке передают друг другу замысловатую фразу Пока она доходит до конца цепочки многое в ней изменяется пропускается или дополняется что делает ее неузнаваемой Художникам можно предложить аналогичную игру в которой передается не фраза а рисунок Первый игрок рисует на бумаге произвольную фигуру Второй смотрит на нее пока первый считает до 10 повторяет нарисованное по памяти на своем листке затем показывает его третьему и т д Самый последний рисунок надо сравнить с первым

ИГРЫ. РАЗВИВАЮЩИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

270 Что за спиной"

Двое ребят становятся спиной друг к другу и берутся под руки Они вь ходят на середину комнаты и начинают медленно вращаться вокруг себя Один круг они делают в течение целой минуты Главная

Ч)

задача как можно подробнее разглядеть все, что находится в комнате, постараться заметить мельчайшие детали различных предметов Так в течение трех минут они в молчании делают три круга, затем останавливаются Первый выбрав какой-либо объект, становится к нему лицом, затем вновь продолжая вместе с собой вращать стоящего за спиной "противника", просит его рассказать поподробнее, что находится в данное время у него (второго) за спиной После этого первый задает еще два вопроса, спрашивая о том, что сам видит, а "противник" должен вспоминать то. о чем спрашивает его первый Наконец пришла очередь и второго Он выбирает подходящий объект и, став к нему лицом, задает три вопроса первому При желании соревнующиеся задают друг другу еще по три вопроса, но полезно предварительно снова осмотреть комнату, для этого сделав еще один круг Ведущий эту игру-упражнение решает, у кого ответы были более удачными Такое же упражнение интересно провести на лоне природы двум соревнующимся а также двум небольшим командам (по 3-4 человека) которые становятся двумя шеренгами спиной друг к другу и соединяются руками На вопросы одной команды может отвечать по желанию любой игрок другой команды могут отвечать и все по очереди

271. Близкие знакомые.

Собираются вместе 10-12 близких друг другу ребят-друзей, знакомых Хорошо ли они знают друг друга? Пусть проверят это с помощью игр на наблюдательность Каждый желающий может провести по одной игре, временно становясь ведущим Хотя бы такие 1 Самый высокий и самый маленький Двоих, наблюдательность которых будут проверять, ставят спиной ко всем присутствующим Остальные становятся по росту в одну шеренгу Ведущий задает вопрос то одному, то другому

- Кто из присутствующих самый высокий?

- Кто самый маленький?

- Назовите всех начиная с самого высокого до самого маленького поочередно

- Назовите всех в обратном порядке - от самого маленького до самого высокого

Первая проверка закончена, выходит новый ведущий, с ним двое новых водящих, которые стоят ко всем спиной, так же, как и в первом упражнении

2 Цвет глаз и волос Ведущий предлагает ребятам вспомнить и назвать какого цвета глаза и волосы у каждого из присутствующих

3 Описать костюм (платье) в котором каждый пришел сегодня Здесь возможны такие вопросы

- У кого из присутствующих на верхней одежде есть пуговицы? Погончики? Ремешки? Значки?

- В чьей верхней одежде присутствует красный (желтый черный голубой и т д) цвет?

- У кого из ваших товарищей одинаковый фасон одежды?

У кого есть веснушки, родинки? Можно поискать и другие общие или индивидуальные приметы Надо набрать побольше монет разного достоинства - от одной копейки до двадцати, пятидесяти копеек, прокипятить их в течение пяти минут и вручить двум

играющим так, чтобы каждый получил денег на одну и ту же сумму, скажем по 1-2 рубля. Обоим ребятам завязывают глаза, и первый на ощупь вручает второму какую-либо монету, которую тот должен разменять. Затем они меняются ролями - второй просит первого разменять ему деньги, потом первый - второго и т.д. Все время они проверяют друг друга. Когда между ними возникает недоразумение его разрешает ведущий, у которого глаза не завязаны. Через условленное число ходов игра заканчивается и ребята развязав глаза проверяют, какая сумма денег у каждого. Если суммы по-прежнему одинаковые, то выигрывают оба, в противном случае и тот и другой проигрывают.

272. Слово к слову.

Играющие рассчитываются в порядке номеров и садятся полукругом против ведущего. Он говорит им первые попавшие в голову слова скажем "комната" и "поле" - и дает минуту на то, чтобы они про себя вспомнили предметы, явления, звуки, запахи и т.д., связанные с этими словами или понятиями. Например, что можно вспомнить о поле: траву, цветы, ураган, сражение, пение самолет и т.д. Начав игру, ведущий вызывает любого из присутствующих и просит его мгновенно "расшифровать" другими словами, предложенное слово-образ, то есть вспомнить и перечислить все, что накоплено в его памяти прошлыми наблюдениями.

273. Успейте подхватить.

Ребята сидят вокруг квадратного или круглого стола, положив обе руки на его край. Все играющие рассчитаны по порядку номеров. У первого хорошо отточенный карандаш, острый кончик которого он ставит на середину стола (покрытого газетой), указательным пальцем придерживая карандаш сверху. Играющий называет какой-нибудь номер и одновременно перестает придерживать пальцем карандаш. Вызванный должен подхватить его до того как тот упадет на стол. Если это ему удалось, ставит карандаш перед ребятами и продолжает игру, в противном случае ее возобновляет первый ведущий. Обе руки играющих когда их не вызывают, должны лежать совершенно неподвижно на краю стола. Здесь важны внимание, наблюдательность и хорошая реакция.

ПРОСТО И НЕПРОСТО ВЕСЁЛЫЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ

274. Актеры.

37

Вызывается 3 добровольца. Вместе с одним из ведущих они выходят из комнаты. Ведущий говорит им, что сейчас они должны проявить актерское мастерство и сидя на стуле перед всеми, показать какое-либо действие. Те, в свою очередь, должны угадать, что он показывает. Например, одному говорится, что он должен показать, что он едет на мотоцикле, другому - смотрит футбол, третьему - едет на скоростной машине и т.д. В это время в зале другой ведущий объясняет, что добровольцы - хорошие актеры и сейчас они показывают как они обычно выполняют домашнее задание.

275. Достань яблоко.

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

276. Фанты.

Старая добрая детская игра. Ведущий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на бумажке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются, и ведущий не глядя вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек которому принадлежит вытянутый предмет должен выполнить задание, написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание.

277. МПС.

Двум добровольцам предлагается расшифровать аббревиатуру МПС (мой правый сосед). Всем остальным участникам игры она известна. Вся компания садится в круг, а

добровольцы в середину Они должны задавать вопросы кругу о МПС (к примеру какого цвета, размера, длины, запаха), а тот, кому задали вопрос - отвечает на него, естественно, применительно к своему правому соседу.

278. Сосчитай до 30.

Цель игры отражена в названии Надо всего лишь сосчитать до 30 Но это не так просто как кажется на первый взгляд Считать надо по определенным правилам числа надо называть последовательно (1, 2, 3), порядок произнесения не должен обговариваться заранее, т е кто-то (кто первый захочет) говорит "один", затем следующий игрок (а может и то же самый) произносит "два" и так далее до 30 Но, если 2 человека начинают произносить число одновременно, то все начинается заново Предупреждаю, сосчитать до 7 довольно сложно 15 - это высокий класс При мне был установлен рекорд 23

279. Ходьба с препятствиями.

Вызываются 3 добровольца Им говорят, что им предстоит с закрытыми глазами пройти определенный путь На пути будут поставлены бутылки Их задача — не сбив ни одной бутылки дойти до конечной цели и взять что-то При этом ведущий и зрители могут помогать ем/ своими возгласами Суть в том, что когда будет участвовать третий игрок, все бутылки и предмет тоже убирается, и зрители с радостью подсказывают игроку, куда он должен идти и куда поворачивать А тот никак не может понять, почему же он не достигает конечной цели

280. Музыкальное Караоке.

Нескольким добровольцам дается текст известных песен и одеваются наушники При этом звук должен идти через колонки Когда доброволец поет фонограмму в колонках убирают так что остается только пение добровольца Он, конечно, не должен слышать, когда убирается фонограмма Выигрывает спевший лучше свою песню

281. Рыжая обезьяна.

Добровольцу (их может быть несколько) предлагается выйти из комнаты Один из ведущих объясняет ему что он должен будет зайти в комнату и спросить «Кто здесь рыжая обезьяна?» После этого все, кроме одного человека, будут громко кричать «Я!!!» и бить себя в грудь Его задача - определить, кто не будет кричать В это время другой ведущий объясняет всем в комнате что сейчас будет сыграна шутка Когда войдет доброволец все должны кричать «Я¹¹¹» и бить себя в грудь Причем на кого бы не показал доброволец тот человек должен согласиться, что это он не кричал Тогда доброволец меняется ролями с этим участником участник выходит за дверь а доброволец садится на его место После этого все с умным видом выбирают того кто не будет кричать Суть в том, что когда вышедший спросит «Кто здесь рыжая обезьяна?» все должны сделать вид, что они начнут кричать, но при этом все молчат Вероятнее всего что закричит один доброволец, не знавший этого прикола

282. Повсшеньс.

На-гпачаюся два добровольна - парень и девушка Они рачводяюя в разные комнаи.1 и им объяснякчес и\ роли Парню говоря], чю он должен б}дет войти в комна!. вчяп> С1\л, и дсла!ь вид. чю собирается вкру|шь лампочку. Ему также сообщается, что ею напарница будс! ему всячески мешать, но он должен)бсдшь ее. что так надо. Девушке говори!ься, чю ее партер

38

сейчас б\дег вешаться она до]жна опозорить его о] этого Все это естественно доля но происходить бе! снов \ частники запускаются в комнату где аудитория у>1 е знает оба)адания

28^ Веребочка

Необходимо чтооы боцьшинство собравшихся до этого в нее не играли В т стой комнате оерется шишая веревка и натягивается табиринг так чтобы чеювск проходя где то присел где-то пересилил Пригласив очередного игрока из соседней комнаты ему объясняют что он должен е завязанными пазами пройти этот лабиринг перед этим запомнив

распопжение веревки Зрите ш будут ему подсказывать Когда игрок\ завяжут паза веревка
\бираегся И1рок отправтается в тть переступая и подтазя под нес\ шествмошмо веревку
Зрите 1еи заранее просят не выдавать секрет игры

284 С табтичкамп

При входе каждь и гость получает свое новое имя ему прикрепляется на спину бумажка с
надписью (жираф бегемот горный орел бульдозер хлебoreзка скалка огурчик и т д)
Каждый гость может прочитать как называются остальные гости но естественно не может
прочитать как называется он сам Задача каждого гостя на протяжении вечера узнать у
остальных свое новое имя Гости на вопросы могут отвечать только Да или Нет Побеждает
первый узнавший что написано на его бумажке

284 И|ра-ш>тка

Все юсти становятся в круг и кладут р\ки друг др\гу на течи Ведущий каждым) на УХО
говорит)тка или ГУСЬ (в разброс)тка сказать большем) чиспу игроков) Затем объясняет
правила игры Ести я сеичас скажу Г)сь - то все игроки которых я так назвал поджимают
ОДНУ ног\ А если Утка то игроки которых я назвал Уткой поджимают обе ноги Куча мала
вам гарантирована

286 Породисты

БУДУЩИМ певцам выдаются карточки на которых написаны фамиции политических
лидеров разных чет (Горбачев Ленин Сталин Брежнев Ельцин Жириновский и т д) Задача
игроков -исполнить песню в том образе который указан на карточке 1ексты песен которые
пред шгаются дця испотнения должны быть хорошо знакомы а еще лучше напечатаны на
карточках с обратной стороны

287 С часами

Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы дця проведения конкурса
Получив их он предлагает участник) конкурса завязать глаза затем раскладывает часы по
пути сте давания конкурсанта и предтагает игрок) пройти с завязанными глазами
дистанцию не наступая на разложенные часы Осторожно ступая участник продвигается по
дистанции а ведущий перед ним убирает часы Вышагивание игрока старающегося не
наступить на часы вызывает смех у окружающих После завершения маршрута часы
возвращакмся хозяевам

288 Смжои

Посредине стола ктадут надувной шарик Объяв 1ается конкурс а смысл его гаков двум
учасшикау! завязываются паза и они садятся за сто I Им предпа!ается посоревноваться в
передувании этого шарика Аккуратно убирают шарик и на его мест кладут тарелку
обильно напoпненную м)кои Кoпа они начинают дУТЬ с силой на эту таретку то прихо (ят
в изумление а когда им развязывают глаза они приходят в неописуемый восторг Р 8
Лучше всего иметь при себе наготове фотошпараты Весе шгесь т ! юровье'

289 С ведром

Скоро Новый 1 од и эюг прикот мол но в! почип в сое I 1в ка! о! о 1ибо ноУ1ера
шбоиепотни!ь оттельпо Во время выступ |сния вегущего В О онфер 1НС1 е) вфм и) и ку
шс на сцену ш [ходит уборщица V (еипии ха пт швабра по тс фч во и I и ф) и на по том
ссьрос. тчинаа мпп сцену (по наеюящему')

В ЧЮВП 1СТ1СТС У Нас Л е В11С1УП 1СНИС¹

У - А у меня работа¹ Ходют тут всякие, следят только а потом пропадает все тут - и
продолжает свое, ворча под нос В пожимает плечами и пытается продолжить
выступление, время от времени посматривая на У У нисколько не смущаясь моет в ведре
тряпку и пару раз протирает шваброй сцену В процессе ведро переставляется по всей
сцене и в какой-то момент на миг скрывается от глаз зрителей за кулисами В этот момент
необходимо быстро заменить его на такое же наполовину заполненное конфетти Как ни в
чем не бывало У подходит к краю сцены и с размаху быстро "выливает воду" на зрителей
Последние ПЫТАЮТСЯ УКЛОНИТЬСЯ с визгом и воплями, а им достается ЗВЕЗДНЫЙ
ДОЖДЬ а затем ВЗРЫВ СМЕХА (проверено')

290. Кенгурл.

Выбирается доброволец Один ведущий уводит его подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестах мимикой и т п , но не издавая ни звука а все остальные должны догадаться что за животное он показывает В это время второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас жертва будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что же за животное им показывается Надо называть любых других животных но не кенгуру Это должно быть что-то типа "Ой, значит оно прыгает" Так Наверное это кролик Нет" Странно ну тогда это обезьяна" Если через 5 минут имитатор еще не будет бросаться на всех с криками то у него поистине стальные нервы

291. Страх.

К стене ставятся три стола, таким образом, чтобы средний стол немного отступал от стены В этом провале садится человек, так чтобы торчала его голова (его нужно замаскировать) Ее накрывают каким-то платком Затем на стол ставятся различные предметы (мяч, кружка) и также накрываются платками Входящему добровольцу говорится, что он должен за максимально возможное время назвать все предметы лежащие на столе Делать это он будет так ведущий показывает на накрытый предмет, участник открывает его и произносит его название В последнюю очередь ведущий показывает на накрытую голову В тот момент, когда участник снимает платок, «голова» издает дикий крик Эффект обеспечен Шутка в том что последний доброволец лицо подставное Он входит в комнату со стаканом воды И в тот момент когда «голова» хочет издать победный вопль, на нее выливается стакан воды

292. Доска.

Вызывается доброволец (или несколько) С одним из ведущих он выходит из комнаты Добровольцы заходят в комнату по очереди Когда доброволец заходит, ему говорится, что сейчас ему завяжут глаза, поставят на доску После этого двое ребят будут поднимать доску Чтобы доброволец не упал, он будет спереди держаться за плечи ведущего Задача добровольца - прыгнуть с завязанными глазами на пол Суть в том, что доску никто поднимать не будет (ее нужно только покачивать), а в это время ведущий, за плечи которого держится доброволец, должен приседать Таким образом У человека стоящего на доске создается ощущение Что его поднимают Затем ведущий отходит, и добровольцу предлагается «прыгнуть» Желательно, чтобы в этом конкурсе участвовали девушки

293. Свисток.

Выводятся 3 добровольца которые не знают правила игры Все участники садятся в круг в середине круга стоит ведущий, к которому сзади прицеплен свисток Суть в том, что доброволец должен угадать, у кого находится свисток Ведущий становится спиной поочередно около каждого из сидящих в кругу участник берет свисток, привязанный к спине ведущего и свистит в него Таким образом, доброволец никак не может определить, у кого же сейчас свисток

294. Путешествие в Занзибару.

Для этого конкурса вызывается 5 добровольцев, желающих совершить путешествие в чудесную страну Занзибару Первым в этой цепочке становится сам ведущий Затем ведущий говорит, что в Занзибару можно попасть, только взяв с собой е-е (мячик, отскакивающий от пола) При этом, человек, который берет его, должен показывать это (движения рукой, похожие с ударом мячика об пол) Первым его берет ведущий и затем предлагает его взять второму участнику Потом - дальше Участники могут поторговаться, прежде чем взять е-е, но взять все равно должны Затем ведущий говорит, что нужно взять футбольный мяч (удар ногой, как будто по мячу) После это все участники показывают одновременно е-е и мяч Затем берут обруч (движения всем телом) и часы - кукушку (руки ставятся домиком на голове и говорится «Ку-ку») Дождавшись пока все участники будут одновременно показывать все эти предметы, ведущий спрашивает у них хотят ли они еще в Занзибару после чего все, как правило отвечают, что нет Победителей нет, главное -

веселье которое вам обеспечено

295. Ки |.

Все становятся в круг и берутся за руки Желательно чтобы поблизости не было бьющихся острых и т п предметов Ведущий говорит на ухо каждому игроку названия двух животных И объясняет смысл игры когда он называет какое либо животное то человек, которому сказали это животное на ухо должен резко присесть, а его соседи справа и слева наоборот, когда почувствуют что их сосед приседает должны не допустить этого, поддерживая соседа под руки Все это желательно делать в довольно быстром темпе не давая передышек "Прикол" заключается в том что второе животное которое ведущий говорит игрокам на

40

ухо, у всех одно и тоже - "КИТ" И когда спустя минуту-другую после начала игры ведущий вдруг произносит "Кит" то все неизбежно должны резко присесть , что приводит к продолжительному валянию по полу

296. Бурый медведь - Белый медведь.

Соревнуются два игрока Необходимый реквизит - Кока-кола, Спрайт, 2 стакана В стаканы игроков наливается кола Это бурый медведь Его надо превратить в белого Это делается следующим образом Игрок делает глоток, а жидкость в стакане доливается до прежнего уровня Спрайтом Игрок снова делает глоток - уровень снова возвращается к первоначальному вливанию Спрайта Так повторяется до тех пор пока жидкость в стакане не станет белого цвета Если игроки еще в состоянии продолжать игру, то она идет в обратном порядке Отпивается Спрайт - доливается Кола пока стакан не станет полностью бурым

297. Мудрость не знает границ языка.

В языках многих народов немало одинаковых пословиц и поговорок, сходных по смыслу Например, есть финская пословица "Тот не заблудится, кто спрашивает" В русском языке существует ее перевод "Язык до Киева доведет" Предлагаем ряд пословиц разных народов, пусть ребята "переведут" их на язык пословиц русского языка Сын леопарда - тоже леопард (Африка) Куда лопата ведет, туда вода течет (Тибет) После обеда приходится платить (Англия) Ошпаренный петух от дождя убегает (Франция) Все хорошо в свое время (Англия) Маленький горшок хорошо нагревается (Англия) Верблюда под мостом не спрячешь (Афган) Прежде чем сказать поверни язык семь раз (Вьетнам) Бойся тихой реки, а не шумной (Греция) Большая рыба живет в больших водах (Испания) Молчаливый рот - золотой рот (Германия) Сваренной рыбе вода не помогает (Бельгия) Пика не кладется в мешок (Польша) И др

298. Подними "противника".

Участники состязания садятся на пол друг против друга, упираясь подошвами, и обеими руками держатся за палку которая находится под носками По сигналу оба начинают тянуть палку на себя, стараясь поднять "противника" Кто поднял, тот и победил Но мы не сказали самого главного на голове у этих ребят на резиновых колечках - алюминиевые миски с водой Значит, нужна не только сипа, но и ловкость и координация, и чувство юмора в случае если миска свалится

299. Салочки с шариками.

На площадку выходят две команды по 3-5 человек У ребят к поясам привязаны по два шарика У одной команды - красные у другой - зеленые По команде ведущего дети бегут за "противником", стараясь прихлопнуть руками надувные шарики Тот у кого шарики лопнули, выходит из игры Побеждает та команда, у которой шары сохранились Пользоваться острыми предметами (гвоздик, иголка) нельзя

300. Барыня.

Это музыкальная *забава* Класс, иной коллектив ребят, аудитория делятся на три хоровые группы Первая поет фразу "в бане веники моченые" Вторая группа поет сразу "веретена не толченые" Третья поет свою "партию" "а мочала не сушеные" Все вместе ребята поют

припев "Барыня, барыня, барыня-сударыня" Хоровые группы свою строчку поют на разные голоса (высокие, низкие) и в разном темпе, который задает дирижер-ведущий Вот и все Но зато все поют весело, чуть-чуть дурачась

301. Может быть? Не может быть?

Ребята сидят в кругу, например, у костра Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок пакет, газету и т п) Каждый придумывает новые назначения этого известного предмета Например, утюг использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения предмета Он может "гулять" по кругу пока для него придумываются новые назначения

302. С конца до начала.

Две группы соревнующихся читают друг другу одинаковый по объему и сложности веселый текст Он читается с конца до начала и довольно быстро Задача группы - пересказать текст правильно, уловив смысл, и по возможности передать его как можно ближе к содержанию

303. "Хотите верить, хотите проверьте".

Объявите присутствующим что вы любого можете поставить так, что он не поднимет своей ноги 1а, Желающего опровергнуть ваше заявление поставьте плотно к ровной стене так, чтобы его пятки касались нр стены Желательно чтобы она была без плинтуса Если в комнате такой стены нет, то используйте для це этого дверь дверцу шкафа и т п Предупредите что никаких покачиваний тела быть не должно При таком ми условии все попытки поднять ногу будут безуспешны В таком положении никто не сможет поднять ногу, если не перенесет тяжести своего тела на другую ногу

304. Перепрыгни! "

Спросите у ребят смогут ли они перепрыгнуть веревочку лежащую на земле" Конечно утвердительно ответят все Тогда положите ее вдоль стены и предложите перепрыгнуть

41

305. Игра-шутка.

Предложите двум детям выполнить следующую задачу Пусть они встанут на колени, и каждый правой рукой возьмется за свою правую ногу, слегка приподняв ее от пола В левой руке играющих должны быть кружки Одному из них кружку наполните водой, и пусть он постарается перепить воду в кружку товарища, не пролив при этом ни одной капли воды Затем участники меняются ролями

306. Головой, рукой и ногами.

Это небольшой кросс для группы ребят Надо пройти дистанцию в 50-100 метров, положив на голову книжку в переплете, держа в левой руке стакан, полный воды, в правой - метлу, подгоняя ногами небольшой мяч Пришедший первым получает 20 очков, вторым - 15 и третьим - 10 очков Но у играющих отбирается по очку за каждое падение книжки с головы и за воду, пролитую из стакана

307. Эстафета "Фантазеры".

Есть эстафеты чисто спортивные (дистанционная, встречная, комбинированная, театрализованная, смешанная и тд) В эстафете главное - интересный этап который надо преодолеть за наиболее короткое время, соблюдая все необходимые правила передача эстафеты (палочка игрушка, предмет) партнеру преодоление препятствий выдумка скорость Вот примеры таких этапов Дети бегут с горящими свечами закрывая пламя одной рукой Погасла свеча, бегун останавливается И пока она не будет зажжена, стоит на месте Бег на четвереньках Бег с кочаном капусты на голове Бег "задом наперед" Бег прыжками боком Бег прыжками на одной ноге Бег по-лягушачьи (руки вперед и на землю, прыжок ногами из положения на корточках) Передвижение "тачкой" один участник держит другого за ноги, а тот идет на руках, как тачка Бег с двумя стаканами один с водой, другой пустой Бегун на ходу переливает воду, стараясь не разлить хотя бы половину стакана Бег с карточкой на которой пример с арифметическим действием

Решить его надо на отрезке своей дистанции Скакать, держа левое колено двумя руками
Бег с ложкой, в которой яйцо Бег с кувyrками на ходу Бег вдвоем, обнявшись
Придумайте веселые этапы на ловкость фантазию, двигательную выдумку

308. Волейбол всадников.

На площадку, размером не менее 10x5 метров ведущий вызывает две команды по 6-8 мальчиков Площадка делится пополам сеткой (высотой 2 метра 40 сантиметров) По сигналу судьи три-четыре мальчика младших классов садятся на плечи старшекласникам и располагаются на своей половине поля Начинается игра Вместо мяча - надувной шар Пара, стоящая на задней линии или во втором ряду делает подачу а далее действуют правила

волейбола (игроки команды имеют право касаться шара не более трех раз) Игра продолжается два тайма, каждый по 3 минуты Побеждает коллектив набравший большее количество очков за 6 минут

309. Лучший нос.

Для веселой тренировки обоняния положите е одинаковые пакетики разные пахучие вещества апельсиновую корку кусочек яблока, сыр, перец, горчицу, рубленый лук, нафталин, обмакните тряпочку в керосине, подсолнечном масле, нашатырном спирте, одеколоне Давайте нескольким ребятам на небольшом расстоянии обнюхивать один пакет за другим Кто первым определит, что в них находится тот и победитель

310. Шуточные вопросы, забавные загадки.

Сколько яиц можно съесть натощак⁷ (Одно, остальные не натощак)

На какое дерево садится ворона во время проливного дождя⁷ (На мокрое)

Сколько минут надо варить крутое яйцо - две, - три, - пять' (Нисколько, оно уже сварено)

Какие часы показывают верное время только два раза в сутки⁷ (Которые стоят)

Где вода стоит столбом? (В стакане)

Что будет с красным шелковым платком если его опустить на 5 минут на дно моря' (Будет мокрым)

Какой болезнью на суше никто не болеет⁷ (Морской)

Когда руки бывают местоимениями' (Когда они вы-мы-ты)

Что у человека под ногами, когда он идет по мосту' (Подошвы сапог)

По чему часто ходят и никогда не ездят' (По лестнице)

Как далеко в лес может забежать заяц' (До середины леса, дальше он уже выбегает из леса)

Что случается с вороной через три года' (Ей идет 4-й год)

Под каким деревом прячется заяц во время дождя' (Под мокрым)

Что нужно сделать чтобы отпилить ветку, на которой сидит ворона не потревожив ее⁷ (Подождать пока она улетит)

У семерых братьев по сестре Сколько всего сестер⁷ (Одна)

Ворона летит а собака на хвосте сидит Может ли это быть' (Может, т к собака сидит на земле на своем хвосте)

Если кошка влезла на дерево и хочет слезть с него по гладкому стволу, как она будет спускаться головой вниз или хвостом вперед⁷ (Хвостом вперед иначе она не удержится)

Кто над нами вверх ногами' (Муха)

На что похожа половина яблока' (На вторую половину)

43

Можно ли в решете принести поды' (Можно когда она замерзнет)

Летели три страуса Охотник одного убил Сколько страусов осталось? (Страусы не летают)

Какая птица состоит из буквы и реки"? ("И"-Волга)

Что находится между городом и селом? (Союз "и")

Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)

Когда черной кошке легче всего пробраться в дом? (Когда дверь открыта)

Сын моего отца, а мне не брат Кто это? (Я сам)

В комнате горело семь свечей Потушили две свечи Сколько осталось? (Две, остальные сгорели)

АРТИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ВОООБРАЖЕНИЕ

311. Идея!

Эта общекомандная игра для людей с артистичными способностями Двум командам предлагается после небольшой подготовки (5-10 минут) показать свое отношение к определенным заданным идеям Выразить идею команды могут любыми способами (спеть песню, проинсценировать и т д)

312. Крокодил.

Все участники делятся на две команды Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков противоположной команды Задача избранного - не издавая ни звука, только жестами мимикой и пластикой движений изобразить загаданное слово так, чтобы его команда смогла отгадать что же было задумано После успешного отгадывания команды меняются ролями После некоторой практики данную игру можно усложнить и сделать на порядок интереснее, загадывая не слова, а фразы

313. Иди сюда!

А С Макаренко свидетельствовал, что он стал считать себя мастером, когда научился говорить эту фразу с 1В различными интонациями Предложите это сделать детям Эта фраза может быть произнесена с различными оттенками восклицательным, вопросительным, удивленным, ошеломленным, ироническим, сатирическим уничижительным, любовным, доносительным, безразличным, саркастическим, патетическим, униженным, насмешливым, прокурорским, жестоким, командирским, пренебрежительным, просительным, презирающим снисходительным и т л Ребята, сидя по кругу, произносят фразу "Иди сюда¹" (или любую другую) с различной интонацией

314. Изобрази без предмета.

Предложите детям, проявив воображение проделать публично следующее

- 1 Вдеть нитку в иголку
- 2 Пришить пуговицу
- 3 Подбросить и поймать мяч (напоминаем - без мяча)
- 4 Перебрасываться с товарищем мячом
- 5 Наколоть дрова
- 6 Обстругать доску рубанком
- 7 Заточить карандаш
- 8 Остричь ногти ножницами
- 9 Перенести предмет с одного места на другое
- 10 Перелистать книгу стойкими страницами и альбом с толстыми
- 11 Развернуть и сложить газету
- 12 Несколько раз перелить воду из одного стакана в другой
- 13 Плеснуть в кого-либо водой из стакана и суметь уклониться от того, чтобы тебя облили
- 14 Поднять вещи весом в 1 2,3,4,5 и 10 килограммов
- 15 Брать поочередно в руки очень холодный, теплый и горячий предмет
- 16 Ощупывать бархат, шелк, шерсть
- 17 Поставить несколько тарелок одна в другую, не производя при этом ни малейшего шума
- 18 Понюхать яблоко, апельсин, розу, гвоздику, лук, нашатырный спирт
- 19 Разрезать на ломти арбуз и съесть один кусок

315. Конкурс поэтических жанров.

Участники конкурса подбирают по своему усмотрению стихи разных жанров (сонет, элегия баллада, эпиграмма эпитафия) и читают их всем присутствующим Зрители конкурса определяют жанр произведения и пишут ответы на листочках подписывают

свою фамилию и тут же сдают их жюри В конце конкурса определяются правильные ответы, раскрываются псевдонимы (если кто-то подписывался ими вместо фамилии) награждаются победители (и чтецы и зрители)

316. Конкурс "анонимных" поэтов.

Участники конкурса выбирают несколько стихотворений известных поэтов читают эти стихи и предлагают всем остальным определить авторов

43

317 Конкурс поэтических чувств

Участникам конкурса дается задание отыскать стихи в которых ярко выражены те или иные чувства Какие именно определяют организаторы конкурса например гордость радость ненависть печаль Участники конкурса читают соответствующие стихи Жюри определяет и оценивает произведения наиболее отвечающие поставленному заданию

318 'Сурдоперевод'

Одни школьники ведут рассказ читают стихи поют песенки Другие переводят находясь рядом как специальные дикторы телевидения изображая руками и УИМИКОЙ содержание литературных текстов Понятно что это чистая импровизация но зато какой в ней скрыт простор для выдумки¹

319 Театральные режиссеры

Предложите школьникам за 15-30 минут сочинить и поставить спектакль текст которого состоит всего из четырех строчек Например Однажды в студеную зимнюю пору Я из лесу вышел Был сильный мороз Гляжу поднимается медленно в гору Лошадка везущая хворосту воз Наша Таня громко плачет Уронила в речку мячик Тише Танечка не плачь Не утонет в речке мяч В лесу родилась елочка В лесу она росла Зимой и летом стройная Зеленая была (Можно взять любые другие известные четверостишия)

Поставить спектакль импровизацию силами творческой группы (труппы) по жребию следует в жанрах оперы оперетты цирка фильма ужасов мюзикла драмы мелодрамы комедии детектива документального кино эстрады и т д Может получиться интересный и смешной спектакль

320 Кинооператоры

За очень короткое время вместе с детьми поставьте снимите небольшой сюжет по законам немого кино Напоминаем актеры в таком фильме слов не произносят а роли изображают мимикой жестами позами В качестве сюжета для немого кино можно взять сказки Курочка Ряба Колобок Три медведя Красная Шапочка Можно сыграть басни Крылова Волк и ягненок Квартет Ворона и Лиса Стрекоза и Муравей и др Можно снять немое кино на сюжеты известных мультфильмов Простоквашино Ну заяц погоди¹ Маугли Приключения бобренка

321 Музыканты

Шумовой оркестр любимый ребятами жанр в 20 30 х гг Играть в таком оркестре можно на любых инструментах которые звучат бутылках расческах кухонной посуде игрушках полешках металлических предметах свистульках дудках даже учебных предметах из кабинета физики или химии Советуем в состав оркестра включить одного из участников который будет играть либо на баяне либо на пианино либо на балалайке скрипке или гитаре т е вести музыкальную тему Но' Оркестр должен иметь свое лицо отличающееся темой исполняемых 2 3 музыкальных произведения костюмами режиссурой и составом музыкальных инструментов Предлагаем жанры шумовых оркестров веселые повара магазин игрушек пожарная часть Бременские музыканты Шехеразада рынок птичий двор ресторан лесорубы школа садовый участок и т д Придумайте свои жанр свое лицо свои инструменты Они могут быть только из дерева металла стекла кирпича камня полимеров и др

322 Артисты пантомимы

Организуйте свой театр пантомимы Пусть артисты миманса под музыку или без музыки изобразят

- 1) кофемолку дверной замок отбойный молоток голубятню часы с кукушкой часы с боем трактор в поле мотоцикл военную сирену и т.п. Вы конечно заметили что все объекты звучащие значит кроме пантомимы нужен и звук
- 2) можно изобразить предметы и без звука например горящую свечу мигающую лампочку тупые ножницы горячий утюг спадающие с носа очки испорченный телевизор неработающую зажигалку велосипед с восьмеркой Придумайте свои выразительные предметы Артисты миманса на сцене в зале могут рискнуть изобразить
- 3) дирижера который руководит управляет оркестром народных инструментов симфоническим оркестром эстрадным коллективом военным и другими воображаемыми оркестрами которые исполняют соответствующие песни и музыкальные пьесы Кстати зрителям следует отгадать что исполняется вальс военный марш симфония народная или эстрадная песня
- 4) парикмахера который бреет клиента подстригает большую бороду делает сложную женскую прическу завивку и т.п. Кстати прически можно делать по настоящему но на заданный фасон хвост мустанга квадратно гнездовая русское поле Пеппи Длинный Чулок Эльбрус и др
- 5) ситуацию из жизни Повар делает обед Хирург проводит операцию Зубной врач выдергивает зуб Хозяйка чистит окуней Шофер чинит автомобиль лежа под ним и т.п.
- 6) Объект для изображения разозленный кот голодный поросенок ленивый пингвин говорящий попугай гордый петух злая собака трусливый кролик надменный индюк ночная сова красавец павлин страус и т.д. Здесь главное передать характер животного или птицы Изобразить его(ее) походку голос манеры поведения Сделать все это надо весело с душой
- 7} Еще объекты для мимического изображения пешеходы неторопливо гуляющие по улице или очень спешащие куда-то люди У них разные походки разные выражения лица Можно изобразить старушку с

44

собачкой на поводке, постового милиционера, у которого жмут ботинки, влюбленного, у которого болит зуб, человека по неосторожности пнувшего картонную коробку, в которой лежал кирпич, девушку в мини-юбке, у которой в руках зонтик, а ветер сильный многодетную маму с кучей разбегающихся детей

8) Кстати, можно попросить ребят показать "походку" курицы утки индюка гуся пингвина Они весьма индивидуальны Их надо "схватить" и попробовать повторить Очень своеобразно прыгают животные Пусть ребята попрыгают, как тушканчики лягушки кенгуру, зайцы, кошки, собаки А можно предложить детям показать как ползет по земле змея или крокодил как взбирается на дерево медведь пантера и обезьяна Как ведут себя рассерженный петух, кошка, встретившая собаку, лиса, сидящая в "засаде", заяц, прячущийся под кустом, ворона, отбирающая у воробья кусочек хлеба, и т.п.

323. "Рассказать" жестами.

Двум (трем) группам даются небольшие сюжетные тексты (рассказ, сказка), необходимо прочесть этот текст и <пересказать> его жестами, мимикой Соперникам надо быстро догадаться, о чем идет речь, перевести жесты на язык слов

324. Кто как бежит, ходит, прыгает.

В этом состязании любой участник должен показать свою наблюдательность и продемонстрировать, к примеру, как ходят гуси, верблюды, трясогузки, павлины, утки, кошки, слоны коты, жирафы, прыгают лягушки, кузнечики, зайцы, кенгуру, пантеры бегают лошади, бегемоты, собаки, индюки ползают раки змеи крокодилы

325. Хоровые ансамбли.

Ребята могут исполнить один или два куплета известной песенки, например "Голубой вагон", "Рыбачек", "Черный кот" В траве сидел кузнечик", так как эту песенку исполнили бы хор имени Пятницкого, грузинский ансамбль "Ореро" вокальная группа детского сада, хор ветеранов сцены, военный ансамбль песни и пляски, африканское племя "Лумбу-

Мумбу", клуб собаководов и т.п. Можно изобразить и другие "творческие" коллективы

326. Оркестры.

Группы ребят изображают движениями и звуками оркестр духовной музыки, военный оркестр, оркестр народных инструментов, симфонический оркестр, ансамбль скрипачей, эстрадный оркестр, джаз, духовой оркестр. Главное вспомнить состав инструментов и показать, как на них играют. Далее остается изобразить оркестр как можно правдивее, интереснее и веселее.

327. Танцоры.

Все дети любят танцевать. Предлагаем провести танцевальный концерт с предметами. Под известные мелодии "Яблочко", "Казачок", "Калинка" и другие любимые ритмы и мелодии пусть ребята станцуют с яблоком (шариком, мячом, маленькой подушкой) между лбами, верхом на метлах, со стульями или табуретами с лейками и швабрами, с рюкзаками за плечами. Придумайте другие "танцевальные" предметы.

328. Сидя на стульях.

А еще можно танцевать или плясать, сидя на стульях. Не вставая¹ Можно делать это по одному, можно вдвоем. Мелодии естественно, должны быть разными: ламбада, вальс, танго, русский перепляс, лезгинка и т.п. Можно предложить танцевать какой-то танец со связанными ногами. Их надо связать чем-то мягким, например, шарфом, ремнем, полотенцем.

329. Театральные артисты.

Предложите детям представить себе, что они артисты театра Древней Греции, или театра времен Шекспира, или японского театра "Кабуки", или дореволюционного провинциального театра времен знаменитого Волкова, или театра авангардного искусства, или показать что они - артисты МХАТа. А играть ребятам надлежит спектакль по мотивам сказки "Красная Шапочка". Текст может быть симпровизирован. Роли, костюмы, реквизит необходимо быстро придумать и сделать.

330. Артисты цирка.

Скажите школьникам, что они - дрессировщики. Пусть придумают и покажут номер со слонами, тиграми, пантерами, морскими львами, собачками, обезьянами, попугаями, кошками, мышками, кенгуру. Изображать этих животных будут, естественно, они сами. А вы будете укротителем. Если не струсите. Дети как бы жонглеры. Работать они будут с камушками, мячами, пластмассовыми тарелками, кольцами и даже с картошкой. Естественно, номер надо придумать и поставить. Балансировать можно гимнастической палкой, шваброй, метлой, кием от бильярда. Скажите детям, что они - клоуны-пародисты. Им нужно выступая на манеже, рассмешить зрителей, изображая фокусника, иллюзиониста, гимнаста, дрессировщика, жонглера, силового акробата, наездника и т.д. А то и просто подурочиться. Может быть, придумать себе смешной номер⁵.

331. Четоточки.

45

Наверное, все ребята смотрели фильм "Зимний вечер в Гаграх", где популярные киноартисты Евстигнеев и Панкратов-Черный исполняли роли артистов четоточников-ритмачей. Четоточник прекрасно чувствует ритм мелодии и выстукивает его ногами, обычно очень быстро. Пусть школьники попробуют себя в этой роли и простучат подошвами своих ботинок, туфель, Ковырялочку, Дроботушки, Лезгинку, Топотушки и просто любую ритмовую мелодию. Но задорно, с выдумкой.

332. Малые хоры

Участниками таких хоров могут быть лишь дети, у кого карие или скажем голубые глаза, брюнеты или рыжие, курносые или те, у кого греческие носы, те, кто родился либо зимой, либо весной, либо летом, либо осенью, кто родился под тем или иным знаком зодиака. Можно в один хор ввести холериков или сангвиников, меланхоликов или флегматиков. Можно соединить в одну капеллу ребят с прямыми или кудрявыми волосами, невысокого, среднего и высокого роста. Наконец, в одном малом хоре вместе будут петь друзья и

сотоварищи А вот что они будут петь? Очевидно что то необычное и способом тоже необычным Предложите детям следующие варианты

1 Исполните азбуку не пропуская ни одной буквы Спойте азбукой аб в гдигт грузинскую песенку Сулико Дан приказ ему на запад Во поле березка стояла По военной дороге другие известные мелодии Наверное можно вставлять союзы и а но хотя лучше бы обойтись без них

2 Возьмите известное стихотворение К примеру пушкинскую Песнь о вещем Олеге Участники должны рискнуть спеть это стихотворение на мелодии разных песен Громче музыка играй победу Варяг Предложите другие варианты

3 Хоры могут состязаться в исполнении одного куплета или даже строчки песен в которых упоминаются женские имена или слово любовь или русские ягоды или города России или море(река) птицы деревья насекомые Словом это своеобразный малый фестиваль песен о собаках или несчастной любви сказочных персонажах или дорогах

333 Песня, в которой есть ответ на любой вопрос

В тексты многих песен авторы заложили тот или иной вопрос Вспомните хотя бы популярную песенку где вопрос звучит требовательно Из чего же из чего же из чего же сделаны наши мальчишки? Так вот ответ надо найти в другой песне но он должен каким то образом соответствовать вопросу Песню с вопросом может исполнять ведущий или команда противника Другая команда один из участников такого состязания или любой из ребят в зале обязан пропеть свой ответ Понятно? Тогда пусть ребята поищут ответы на вопросы таких известных строчек из песен

- Зачем тебя я милый мой узнала Зачем ты мне ответил на любовь? Где же вы друзья-однополчане?

- Что тебе снится крейсер Аврора? С чего начинается 1 одина? Куда куда вы удалились?

334 Театр теней

Театр теней существует с давних времен У него есть свои жанры фигурки вырезанные из бумаги или картона театр пальцев театр объемных предметов игрушек бытовой инвентарии театр действующего актера Ладонями рук пальцами пусть ребята изобразят на экране (стене полотне) лающую собаку зайца слона оленя ежа кошку птицу лошадь Это должны быть живые двигающиеся звери и птицы Обязательно забавные и веселые Помните для театра теней нужны яркий источник света (лампа фонарь свеча) экран и темнота в комнате А еще очень нужна фантазия и выдумка С помощью вырезанных фигурок можно показать сказку басню или веселую историю про друзей

335 Театр моды

Его часто показывают по телевидению это конкурсы моды которые проходят в городах и селах Создайте свой театр моды Пусть модельеры манекенщицы и авторы новой одежды покажут новую школьную форму пляжные костюмы бальные платья одежду молодых хозяек спортивную форму одежду туристов или рыбаков шоферов такси или милиционеров Возможен любой крик моды смелая фантазия художников модельеров

336 Разыгрываем стихи

Все хорошие стихи для детей как правило небольшие образные ситуативные пьесы Их можно играть Запомните имена самых драматургических детских поэтов К Чуковский Б Заходер С Остер А Бэрто Г Сабдир Б Окуджава и конечно же С Маршак Особенно его английский цикл переводов Р Бернса Принцесса и людоед Г Сабдира В поход король собрался Б Окуджавы Вредные советы С Остера играютя сходу с листа по ролям А известные всем с детства притчи К Чуковского Муха Цокотуха Айболит Мойдодыр это же целье драмы и трагедии с десятками ролей людей животных и очеловеченных предметов¹ Такие известные стихи как Дама сдавала багаж Три подарка Дом который построил Джек Пробираюсь вдоль калитки Ты свистни тебя не заставлю я ждать Баллада о королевском бутерброде Жил человек рассеянный Из чего только сделаны мальчишки? интересный материал для театрального экспромта Кстати детские считалки - тоже маленькие увлекательные веселые пьески Мы предлагаем провести театральное состязание Две три

группы ребят добровольно или

46

по жребию берут стихи которые мы упомянули или иные любимые стихи скажем С Михалкова А Барто распределяют роли придумывают костюмы реквизит и либо играют их спонтанно либо чуть чуть репетируют Попробуйте это сделать с детьми и вы испытаете радость театрального экспромтного творчества

337 Скульптуры пирамиды, живые картины

Все дети фантазеры С ними можно придумать самые невероятные ситуации Например открыть музей восковых фигур или скульптурную галерею или создать вернисаж живых картин В этом жанре ребята будут одновременно артистами пантомимы театра цирка и даже балета на льду Значит будут немножко скульпторами художниками спортсменами и режиссерами одновременно Что же можно с помощью нехитрого реквизита деталей костюмов и вь думки соорудить ? А вот что

1 Храм Василия Блаженного Московский университет Пизанскую башню телевизионную башню в Останкино Кремль Исаакиевский собор Триумфальную арку в Париже египетские пирамиды собор Парижской Богоматери Эйфелеву башню монреальский трамплин американскую статую Свободы и даже Великую китайскую стену Это будет что то вроде живой пирамиды главное чтобы было похоже на упомянутые архитектурные сооружения Конкурс живых пирамид может быть частью спортивного праздника

2 Известные скульптурные монументы памятники композиции Мыслитель Родена Лаокоон Аполлон Бельведерский неизвестных авторов Давид Микеланджело Дискбол Мирана Мефистофель Антокольского Рабочий и колхозница Мухиной фонтаны Петергофа кони на Аничковом мосту Клодта памятники Петру первому Екатерине Суворову в Санкт Петербурге Можно создать скульптурные изображения спортсменов девушки с веслом штангиста гимнаста футболиста лыжника конькобежца и др

3 Пусть дети придумают и покажут друзьям свои памятник который может быть посвящен борьбе с сорняками школьному буфету тихому часу в летнем лагере педсовету пограничникам находящимся в дозоре школьной переменке школьной линейке и др Это будут застывшие мгновения школьной жизни веселье и поучительные

4 Можно создать памятник отражающий известные пословицы и поговорки Что с воза упало то пропало Не говори гоп пока не перепрыгнешь Куда иголка туда и нитка Что в лоб что по лбу Не в свои сани не садись Дурная голова ногам покоя не дает Дуракам закон не писан и др

5 Помните финальную сцену комедии Н в Гоголя Ревизор когда герои пьесь замирают узнав о приезде настоящего ревизора? Это так называемая мимическая сцена Попробуйте вместе с ребятами найти соответствующие места в знакомых пьесах сказках

мультфильмах рассказах проиллюстрируйте их мимическими сценами Например из произведении А Гайдара Чук и Гек Тимур и его команда Или из любимых мультфильмов Ну погоди¹ Простоквашино про удава попугая и обезьянку и др

6 Любят ребята изображать сюжеты известных картин Бурлаки на Волге Запорожцы пишут письмо турецкому султану Репина Три богатыря Витязь на распутье Васнецова Охотники на привале Тройка Перова и т п Проведите вернисаж Загадка и пусть дети покажут зрителям свои картины Зрители должны отгадать что это за картина и кто ее нарисовал?

338 Телевидение

Его любят и знают все кто считает себя телезрителем Даем два варианта игры в телевизор Первый в такие известные передачи как Утренняя звезда Адреса молодых Сельский час Стадион для всех Музыкальный киоск Время Вести Здоровье Кинопанорама По сводкам МВД До и после полуночи Спокойной ночи малыши' и другие дети должны вложить свое школьное содержание Подготовка должна быть кратковременной экспромтной Второй предложите ребятам сочинить свои Фитиль Ералаш свою передачу Приходи сказка Утро Телемост и т п Наверное потребуется экран телевизора рисованные заставки ведущие

музыкальные заставки чтобы все было как на настоящем телевидении Предложите им изображать Геннадия Хазанова Валерия Леонтьева Аллу Пугачеву Муслима Магомаева Вячеслава Дружинина Евгения Леонова Михаила Боярского Людмилу Гурченко Валентину Толкунову Иосифа Кобзона Владимира Винокура Александра Малинина и других артистов с отличающимися их характерными манерами исполнения амплуа

339 Сказочники

Любители отечественной или зарубежной сказки могут принять участие в состязаниях сказочников сказителей авторов исполнителей собственных версии известных или просто любимых сказок Их можно исполнять под музыку Сказки можно иллюстрировать рисунками показанными через эпидиаскоп слайдами диафильмами Сказочники конечно же должны быть одеты в русские народные костюмы Сказки можно драматизировать т е сыграть как спектакль

340 Гимнасты акробаты

Наверное нет такого взрослого который не любил в детстве кувыркаться делать шпагаты мостики и т п Проведите со школьниками вечер утренняя на котором они будут выступать как гимнасты или акробаты Для этого нужны спортивная форма или тренировочные костюмы маты и фантазия В основе таких экспромтов лежат спортивные пирамиды Чтобы заработала фантазия детей подскажите им простенькие сюжеты изобразить (пирамидой) одномоторный или двухмоторный самолет дом с

47

(видениями", пост пограничников с собаками, горбатый мост, "чертов мост" и т п Можно придумать и ;тро сделать настоящие пирамиды Не следует только "строить" без тренировки сложные композиции ;ем помнить, что это все-таки игра в гимнастов и акробатов

УЧУ НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ 1. Синайская гора.

Перед участником «гора»: стол, а на столе стул. Ему говорят: «Перед тобой Синайская гора -тое место, ты должен снять обувь и перепрыгнуть». Участник в недоумении. Смысл же в том. | ем\ н)жно перепрыгнуть через свою об\вь. Задача участника найти решение.

!. Кухня.

<аждый из играющих выбирает себе имя по названию одной из кухонных вещей, например, тарелка, ка, нож, кочерга и тд Один из играющих начинает спрашивать про самые разные предметы из ужасной их обстановки про самого себя, про собеседника - его внешний вид привычки привязанности д Например "У вас вместо глаз что" Или "С кем вы чаще всего обедаете⁷" или "Чем вы любите цать гостей" и тд Главная задача водящего - поставить такой вопрос ответ на который невольно ывает смех как у конкретного собеседника, так и у всех играющих Отвечающий на вопросы должен бегать, отвечая только к одному слову - к имени, которым он назвался - вилка нож и тд олнительно разрешается использовать только предлоги Засмеявшийся выбывает из игры . Аббревиатура.

(омандам дается не сколько аббревиатур, например, МПС, ую оригинальную расшифровку

МИД, МВД, ФСБ и др Задача предложить

. Писатель.

/частникам предлагается составить рассказ из названий газетных статей, вырезанных и репленных на карточки.

. Сказочник.

"остям напоминаются сюжеты известных русских сказок и предлагается составить и рассказать новые :ии - в жанре детектива любовного романа трагедии и тд Победителя определяют гости с помощью здисментов

. Попробуй догадаться.

1 записи звучит какой-либо информационный текст - возможно метеорологическая сводка

Предложив тникам внимательно слушать текст, чтобы потом суметь воспроизвести его, ведущий через каждые 4 секунды убирал громкость записи, затем снова на долю секунды добавляет звук. Игроки после слушивания произносят свой вариант текста, а затем слушают его таким, как он должен звучать. Более внимательные и догадливые, сумев безошибочно досказать то, что было упущено, получают аду Зеркало.

два-три волонтера выходят из комнаты. Когда один из них заходит ему объясняется, что в комнате гдето зеркало и он должен его найти. Когда игрок начинает искать зеркало, ведущий или заранее занный человек повторяет все его движения. Он-то и является «зеркалом» в этой игре.

ЦИЕ Найди того, кто...

олностью прочитал Библию

ому 18 лет

ье имя начинается на букву «А»

то левша

грает в футбол

меет собаку

а руке часы

'ожеет петь

меет машину

!меет брата и сестру

!ыше 1 80 см

:егодня не расчесывался

то правша

48

14 Такого же возраста, что и ты

15 Носит коричневую обувь

16 Любит апельсиновый сок

17 Никогда не было перелома

18 Был за границей

19 Может играть на музыкальном инструменте

20 Имя начинается на букву «В»

21 Ниже 1,50 см

22 У кого голубые глаза

23 Имеет больше, чем 2 брата

24 Одет в шорты

25 Имеет велосипед

26 Старше 20 лет

27 Христианин больше 2 лет

28 Атлетичный (спортивный)

29 Прочитал книгу в этом году

30 Летал на самолёте

31 У кого коричневые глаза

32 В носках

33 Храпит, когда спит

34 Ездил на поезде

35 Умеет свистеть

36 На ком одет пояс

349. Найди своего близнеца.

№	Характеристика	Ты	Близнец
1	Цвет глаз		

2	Любимое занятие (хобби)		
3	Цвет волос		
4	Размер обуви		
5	Любимая еда		
6	Любимый цвет		
1	Место <i>учёбы</i>		
8	Любимый напиток		
9	Любимая телепередача		
10	Домашнее животное		

350. Игра на имена.

1. Попросите десять разных людей написать свои имена на обратной стороне этого листка бумаги.
2. Развяжите шнурки на чьём-нибудь ботинке; затем завяжите их опять. Напишите начальную букву его/её имени здесь: _____
3. Вырвите волос из чьей-нибудь головы. Напишите начальную букву его/её имени здесь: _____
4. Попроси 1е кого-нибудь спеть (или рассказать) его любимую песенку. Напишите начальную букву его/сё имени здесь: _____
5. Попросите какого-нибудь парня пять раз отжаться от земли. Напишите начальную букву его/её имени здесь: _____
6. Напишите начальную букву имени того, кто носит коричневую (или любого другого цвета) обувь: _____
7. Пожмите руку одной из девочек (мальчиков). Напишите начальную букву её (его) имени здесь: _____
8. Попросите кого-нибудь рассказать свою любимую шутку (приличный анекдот). Напишите начальную букву его/её имени здесь: _____
9. Выберите 2-х наиболее понравившихся людей. Напиши 1е начальную букву имени каждого из них ;десь: _____
10. Попросите кого-нибудь написать начальную букву его/ее имени здесь: _____

351. Паутина.

49

Все > участники сидят в кр\г\ Ком> го одном} дается кпл\бок пряжи Он называет свое имя и бросает клубок др\гом\ \ участника оставляя } себя «хвостик» кп\бка Другой n участник поймав клубок называет свой имя и бросает третьем\ цержась за нити и так далее до 1е\ пор пока «па\тиной» не б\дут охвачены все участники игры После этого след\ст распутывать «па\тин\}>> Тот кто был последним, называет имя преды\гмцего и бросает ем\ кл\бок и так до первого участника

352 Ярлык

Игра проводится для большом группы Напишите имя каждого на ярлычке (клеящаяся

бумажка) и раздайте ярлычки участникам. Все приклеивают ярлычки на лицо. Затем каждый игрок должен разыскать свое имя на лице другого участника и приклеить свое имя себе на грудь. Эти два игрока должны находиться вместе до тех пор, пока игрок, оставшийся без наклейки, не найдет свое имя. Хороший способ рассмотреть друг друга поближе.

353. Знатоки платья.

В игру припашаются двое мужчин, каждый получает по заказке в руки. Выносятся платья с нарисованными на них женскими платьями. На платьях есть все детали: рюшки, зашнуровка, проймы, шлицы, разрез и т.д. Ведущий не показывая, называет деталь, а мужчины показывают, какой. Кто не смог - проиграл.

354. Банкир.

Банкиром станет тот, кто быстрее всех вытрясет содержимое банок с монетами через узкую прорезь в крышке, не прибегая к помощи посторонних предметов.

355. Фишмэйн

Условия таковы - в кассете пять яиц. Одно из них сырое, предупреждает ведущий. А остальные вареные. Необходимо разбить яйцо об лоб. Кому попадет сырое, тот самый смелый. (Но вообще то яйца все вареные, а приз получает просто последний участник - он осознанно шел на риск стать всеобщим посмешищем.)

356. Веселые мартышки

Ведущий говорит слова. Мы - веселые мартышки, мы играем громко, слишком. Мы в ладошки топчем, мы ногами топчем, надеемся щечки, скачем на носочках и др. Друзья даже язычки покажем. Дружно прыгнем к поточку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу, я цифру 3 - все с гримасами замри. Игроки повторяют все за ведущим.

357. Викторина.

1. Какой металл нельзя развязать? (Железнодорожный)
2. В каком геометрическом теле может закипеть вода? (В кубе)
3. Какая река самая горячая? (Река Тигр)
4. Какой месяц короче всех? (Май - три буквы)
5. Где край света? (Там, где начинается тень)
6. Может ли ларс назвать себя птицей? (Нет, так как он не умеет говорить)
7. Когда строят новый дом, во что вбивают? первый гвоздь (В цыпк)
8. Что человек под ногами, когда он идет по мосту? (Поощва обвиви)
9. Что с зефиром легко пошлешь, но далеко не закинешь? (Пух)
10. Сколько горошин может войти в один стакан? (Ни одной - вес надо положить, или они не смогут ходить)
11. Каким гребнем готов не расчесать? (Пену утиным); 12. Что стой! чежд окном и дверью? (Буква и) ! 13. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
14. Как можно поместить (ва титра) молока в литровую банку? (Налить из молока сваренный и шенк и и ИИ Выпир пир)
15. 1^ Гс ти пят! кошек ювя! пять мышей за пять мин! И то сколько времени нужно о той кошке, чтобы поймать о; н! мышку > (Пять мин)
16. Сколько месяцев в году? (12 месяцев)
17. Что бросают ноготки тжзуются в этом и пощимают когти! (Ла в этом нет нужды) (Якорь)
18. Собака была привязана к десяти метровому веревке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (Веревка не была ни к чему привязана)
19. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)
20. Можно ли заявить, что спичка под водой? (Можно, если вода налит в стакан, а спичку держать ниже стакана)
21. Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? (Нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три метра оно пролетит целым)
22. Что станет с зеленым тесом, если он упадет в Красное море? (Он станет мокрым)

24 Мужчина вел большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Фонари водителя не горели. Ты толчок не опы. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разбежаться ее? (Был яркий солнечный день) 24 Два человека играли в шашки. Каждый сыграл по пять партий и выиграл по пять раз. Как это возможно? (Оба человека играли с другими людьми) 24 Что может быть больше слона и одновременно невесомым? (Тень слона) 26 Что все люди на земле делают одновременно? (Становятся старше) 27 Что становится больше, чем его поставить вверх ногами? (Число 6) 28 Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Надо прыгать с нижней ступени) 29 Что не имеет длины, глубины, ширины, высоты, а можно измерить? (Время, температура) 30 Какой рукой лучше размешать чай? (Чай лучше размешивать ложкой) 31 Когда сеть может вытянуть воду? (Когда вода замерзнет) 32 На какой вопрос нельзя ответить «да»? (Вы спите) 33 На какой вопрос нельзя ответить «нет»? (Вы живы) 34 Что имеет две руки, два крыла, два хвоста, три головы, три туловища и восемь ног? (Всадник, держащий в руках курицу) 35 12 ног, 6 глаз, три головы, три хвоста и 15 копеек. Кто это или что? (3 поросенка)

358 В поле выросла рубашка'
 Карточки с рисунками (рулон ткани, клубок прялки, кустик льна, веретено, рубашка) спрятаны в конверте. Участникам игры необходимо быстро расставить карточки так, чтобы получился путь, который проходит рубашка от куста льна до готовой модели.

359. Ох, реклама'
 Для проведения этого конкурса необходимо заранее записать фонограмму выступления к телерекламе и предложить участникам продолжить текст, который по их мнению звучит после музыкальной заставки. Наиболее сведущие получают призы, те вещи, предметы, рекламу которых они знают наизусть. Для этого конкурса лучше иметь фонограммы тех рекламных телероликов, которые уже немного позабылись.

360 Казино
 Участники делятся на команды по 6-8 человек. В каждой мини-игре участвует один человек из каждой команды. Команды обладают начальным капиталом (жетонами). Ведущий объясняет правила мини-игры, и каждая команда выделяет для нее одного человека. После того как правила известны и команды хорошо рассмотрели будущих участников команды, лотерея (не обязательно на свою партию по команде) те, кто выигрывают, сколько жетонов они ставят. Жетоны, выигранные в банк. Несколько ставок на одну участницу, банком не принимаются, поэтому нужно быстро сообразить, на какую и сколько ставить. Ставка должна осуществляться каждой командой. Долше всех соображающая команда ставит на то, кто достигнет.

После того как мини-игра сыграна, команда идет в банк и забирает свои выигрыши (или, если команда проиграла). Все выигранные лотереи поровну между участниками команды. Когда все партии сыграны, казино закрывается, и открывается аукцион. В аукционе участвуют все, кто есть лотереи. Каждый участник играет по своей лотереи.

Приложение Во время игр в зал входят (являются) и не имеющие никакого отношения к происходящему и просят им помочь (обратившись к кому-то отнести посуду, перенести коробку и т.д.). Цель в том, чтобы каждый участник казино столкнулся с проблемой, продолжая играть или же помочь. Все должно выглядеть естественно, и участники к ним не должны прибегать (а также о том, что по слухам (слухам) роено. Оказавшись помощи для спонсору той, доля по онам ее нас кшней истиной (в

КОНЦЕ ШПР 1 ЭТОМУ У ЧЛС ШИКУ Ш] 1аЮеЯ ЮНО 1НН 1С П П1 1С А СГ01П 1)

а!

Мини-игры:

1. Карточный дом
2. Выжимание безмена
3. Раздави шар
4. Съешь банан и свистни
5. Встань с наполненным водой стаканом на лбу
6. Пистолетик (приседание на одной ноге)
7. Диктант
8. Тушение свечей при помощи водного пистолета
- 9 Сумо (сталкивание соперника с А4)
10. Хвост в бутылку
11. Плюнь пустышку

361. Эстафеты.

1. Потушить свечку при помощи водного пистолета.
2. Перед первым игроком положить на пол газетную страницу. По команде он поднимает ее пальцами ноги и передает следующему участнику, который берет ее пальцами своей ноги и т.д.
3. Статьи одинакового объема. Нужно прочесть статью перевернутую снизу вверх.
4. Попасть бумажным самолетиком в ведро.
5. Успей одеться
6. Шахматы. Расставить шахматные фигуры на доску.

362. Ручеек.

Играющие становятся попарно мальчик-девочка в колонну друг за другом Каждый парень берет девушку за руку и удерживает ее на уровне головы, образуя своеобразную "арку" Свободная девушка (или парень) - "рыбка" входит в первую "арку" и начинает идти сквозь "арки", по дороге берет любого приглянувшегося ей парня/девушку за руку и тащит в конец ручейка, где они и встают новой парой Во время прохождения ручейка, стоящие в нем свободными руками образуют "камни и коряги", мешая проходящим "рыбкам" Освободившаяся девушка/парень, у которой/которого "уплыли" партнера, становится "рыбкой" Проходящие по "ручейку" пары двигаются пригнувшись, стараясь проскочить побыстрее, уворачиваясь от шлепков Игра получается довольно динамичной, если делать это под музыку, желательно чтобы она не была медленной

363. Хохотунья.

Играет любое количество участников Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг В центре - водящий с платочком в руках Он кидает платочек вверх пока он летит до земли все громко смеются, платочек на земле - все утихают Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех и с самых смешливых берем фант - это песня стих и т д

364. Колпак на колпаке.

Склейте один большой колпак и несколько маленьких - желательно разноцветных Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький