

Игры в дождливый день.

Миссис Мамбл

10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: "Миссис Мамбл дома" Тот должен ответить: "Не знаю, спрошу у соседа" И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают оттого, как произносятся слова. Их надо говорить, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.

Робби

Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды. Если он скажет. Робби говорит (сделать то-то), то остальные выполняют команду. Если же ведущий просто говорит команду (сделать то-то), то ее выполнять не нужно. Кто допустит ошибку, выходит из игры. Команды могут быть следующие: закрыть глаза, поднять руки, опустить руки, подпрыгнуть вверх, мяукнуть и т.д. Выигрывает тот, кто остается последним.

Запомни вещи

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам дается 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда; выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

Мешок

Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, угадывая их.

Крокодил

Для игры требуется как минимум 4 человека. Игроки делятся на две команды с примерно одинаковым количеством человек. Первая команда загадывает какое-нибудь слово, например, "ученик". Затем они вызывают одного любого игрока из противоположной команды и говорят ему это загаданное слово. Задача этого игрока - в пантомиме изобразить это слово для своей команды, чтобы та угадала его. Когда игрок будет показывать загаданное слово, то его команда вслух начинает угадывать. Например: ты показываешь школу? На что игрок может отвечать кивком головы, но не должен произносить никаких слов или звуков. Когда слово угадано, команды меняются ролями.

Дирижер

Для игры требуется не менее 5 человек. Все становятся в круг, один игрок выходит. Выбирается один человек, который будет "дирижером". Он будет показывать, как будто играет на музыкальных инструментах, а все повторяют за ним. Угадывающий игрок входит, и все начинают играть, повторяя за "дирижером", угадывающий игрок же должен узнать, кто "дирижер". Если он угадал меньше, чем с трех попыток, то становится в круг, а вместо него выходит "дирижер", а если ему не удалось угадать двух раз, то он опять угадывает, только выбирают нового дирижера.

Нужный голос

Необходимо не менее 5 человек и помещение для игры или же пространство на улице, во дворе, лесу. Одному игроку завязывают глаза. Среди оставшихся игроков выбирается один, который будет "нужным голосом". В комнате (дворе, лесу) наставляются множество разных препятствий. Игрок с завязанными глазами должен пройти определенный путь между этими наставленными предметами, а все другие в это время советуют ему, как идти. "Нужный голос" всегда говорит правду, все же остальные обманывают и пытаются сбить с пути. Путнику нужно понять, чей голос говорит правду и потом постоянно слушать его.

Салат

Хотя эта игра очень простая, но она может стать вашей любимой. Стоит сыграть в нее один раз и вам понравится! Для игры нужны стулья в количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек. Все садятся на стулья, один остается в кругу. Он раздает каждому названия фруктов, овощей. Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берет себе тоже название фрукта). Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша! Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний. Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два. Если же выкрикивается слово "салат", то все игроки должны поменяться местами. Игра может продолжаться до бесконечности.

Передай другому

Для игры требуется две команды по 5-7 человек. Эта игра похожа на игру "Крокодил". Только здесь первая команда загадывает не одно слово, а целую историю. Затем первая команда вызывает одного игрока из второй команды и говорит ему то, что загадано. В отличие от игры "Крокодил" игроки второй команды в это время должны находиться в другой комнате. Они вызываются по одному.

Итак, первый игрок из второй команды узнал свое задание: изобразить, как Ной заводил зверей в ковчег. Вызывают второго игрока из второй команды, которому первый игрок в пантомиме изображает загаданную историю. Он делает это всего один раз, а второй игрок только смотрит и ничего не спрашивает. Задача второго игрока - понять, что загадали, чтобы потом передать историю третьему игроку из своей команды. Итак, вся история передается по цепочке от одного игрока к другому. Если отгадывающий узнал историю, ему будет не трудно самому изобразить ее в пантомиме, но если же он не угадал, то начнет показывать ему самому непонятные движения, от чего все другие будут просто в восторге.

Последний игрок второй команды, просмотрев пантомиму, должен сказать, что это за история. Может случиться, что он назовет совсем другую историю, чем вызовет общий смех. Тогда

каждого начинают спрашивать, что он понял, и что он изображал. После этого команды меняются местами.

В монетку

Требуется 10 - 20 человек. Все делятся на две команды, становятся или садятся напротив друг друга, руки пряча за спины соседей. Ведущий располагается с одного конца цепочек. С другого конца кладется какой-нибудь предмет: яблоко, спичечный коробок и т.д. Ведущий подбрасывает монетку, а крайние игроки команд смотрят, что выпадает, при этом все остальные должны смотреть на яблоко (коробок). Если выпадает "решка", то ничего не происходит, и монета перебрасывается, если выпадает "орел", то крайние игроки команд должны пожать руку своему соседу, а тот передает сигнал дальше, пока он не дойдет до противоположного конца. Последний, получив сигнал, должен схватить яблоко. В той команде, которая схватила яблоко, делается передвижение: схвативший садится на противоположный конец цепочки, а все сдвигаются. Теперь он наблюдает, как выпадет монетка. Побеждает команда, в которой быстрее пройдет передвижение всех игроков.

Угадай мелодию

В игре участвуют 10-15 человек. Все остаются в комнате, один выходит. Игроки загадывают какую-нибудь песню, например, "В лесу родилась елочка". Берется первая строчка песни, из которой каждый получает одно слово. Его то он и будет петь. Входит угадывающий, а все начинают петь только свое слово. Задача состоит в том, чтобы угадать песню.

Колечко

Играют 8-20 человек. Для игры нужны нитка и кольцо. Нитку продевают в кольцо и завязывают концы. Все становятся в круг, держа обеими руками нитку перед собой. Нитка должна быть натянута. Один человек - в центре круга. Он должен найти колечко, которое остальные игроки все время двигают по нитке. Следующим идет в круг тот, у кого найдется колечко.

Запомни детали

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстегивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют прическу. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

Звонящий

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они

ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

Кого нет?

Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить как можно быстрее: кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

Кто дольше булькнет?

Найдите несколько добровольцев, чтобы они вышли перед группой. Каждый набирает в рот воды и начинает булькать. Не разрешается глотать! Вы можете остановиться на несколько секунд, чтобы набрать воздуха. От смеха и бульканья вода разбрызгивается на пол - тогда участник дисквалифицируется.

Жмурки в потемках

Прикрепите небольшой листок бумаги на спине каждого игрока. Повязками завяжите каждому глаза. Затем дайте каждому игроку карандаш. Цель игры - разбрестись по комнате и узнать людей с которыми вы сталкиваетесь, одновременно пытаясь скрыть собственную личность. Этого можно добиться изменяя голос, отказываясь говорить, изменяя траекторию передвижения по комнате, не позволяя никому касаться себя. На спине каждого человека, с которым он сталкивается, играющий должен написать, кто, по его мнению, этот человек. Игра продолжается до тех пор, пока вы не почувствуете, что большинство игроков имели возможность написать что-нибудь на каждой спине.

Обуй друга

Пусть все члены команды, входящие в комнату, снимут обувь и сложат её в пакет. Оставьте пакет в соседней комнате. Из каждой команды выбирается бегунок, который будет бегать за обувью, описанной каждым из игроков его команды. Итак, первый описывает приметы его обуви, бегунок бежит за ней, приносит, второй говорит приметы своей обуви. Цель игры, чтобы бегунок быстрее нашёл и принёс обувь своей команды.

Твистор.

Для этой игры понадобится 2 кубика и размеченная скотчем площадка (рис. 1) Игроки одной команды по очереди кидают 2 кубика по 2 раза. Выпадает у одного игрока 4 числа. Четырьмя конечностями (2 руки и 2 ноги) игрок фиксирует на площадке 4 зоны, соответственно выпавшим числам. Второй игрок проделывает то же самое. Цель игры в том, чтобы как можно больше игроков из одной команды поместились в этом

Песня остается с человеком.

Сейчас дирижер очень нужен. Он предлагает спеть какую-либо песню, хорошо знакомую, дирижируя при этом. Заранее предупредите всех: " Если я, взмахнув рукой, сожму пальцы в кулак, замолкайте сразу же". Почти никогда не бывает, чтобы по этому сигналу песня оборвалась. Кто-нибудь продолжает тянуть. Этот "певун" становится дирижером.

Голос из хора.

Один игрок выходит из комнаты. В его отсутствие игроки выбирают строчку из популярной или известной христианской песни. Каждый получает слово из этой строчки или песни. Ведущий возвращается и его встречает хор из голосов: все одновременно произносят свои

Рецепт из песни.

Играющих разделить на несколько команд. Предложить каждой команде выбрать любой кухонный рецепт и придумать для него мелодию. Через определенное время команды собираются для презентации. Оценивается фантазия и импровизация.

От улыбки хмурый день светлей.

Разделить участников на группы. Всем известную песню "От улыбки..." предложить исполнить . каждой группе в различных вариантах. В исполнении: , Хора им. Пятницкого.

- Военного ансамбля песни и пляски.
 - Грузинского хора.
 - Африканского племени.
-

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. Если в течении получаса принцип не отгадан - стоит прекратить игру и успокоить изможденных добровольцев тем, что низкий Ю это не так уж страшно и у них есть масса других достоинств.

Ассоциации 2

Основной 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.

Пиф-Паф

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, но правила придумывайте сами - мне лениво. Спорные моменты (если выстрелили одновременно) можно решать следующим образом: если игроков много - убиты оба, мало - переигрывается.

Вижу мишку!

Играющие становятся в шеренгу, плечом к плечу, подальше от хрупких и острых предметов, чтобы не травмировать себя и не испортить обстановку. Ведущий становится в начало шеренги. Все повторяют его движения и слова. Ведущий простирает руку вперед и говорит "вижу мишку!", дожидается, пока это повторит последний участник, затем присаживается на корточки, с простертой рукой и спрашивает "где?", опять дожидается завершения ритуала, а затем с криком "там!", толкает своего соседа с такой силой, чтобы повалилась вся шеренга. Игра завершается дружной свалкой. Рекомендуются самых хлипких игроков поставить в конце шеренги.

"Попробуй догадаться"

В записи звучит какой-либо информационный текст - возможно метеорологическая сводка. Предложив участникам внимательно слушать текст, чтобы потом суметь воспроизвести его, ведущий через каждые доли секунды убирает громкость записи, затем снова на долю секунды добавляет звук. Игроки после прослушивания произносят свой вариант текста, а затем слушают его таким, как он должен звучать. Наиболее внимательные и догадливые, сумев безошибочно досказать то, что было упущено, получают награду.

Сказка

Когда у вас собралось не менее 5-10 гостей (возраст значения не имеет), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще - тем лучше, идеально подходят - "Куручка 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, вёдра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают".....

Энциклопедия

Эта командная интеллектуальная игра обязательно вам понравится. Для нее хорошо иметь в запасе 1-3 часа, к примеру, если вы встречаете Новый год в дружной компании.

- Для игры понадобится немного подготовки. Пусть ведущий возьмет энциклопедический словарь и выпишет на листок бумаги несколько никому не известных слов.

После этого можно играть. Играют 4-5 команд по 1-5 человек в каждой. Всем командам раздаются одинаковые чистые листы бумаги, такой точно, на которую ведущий выписал для себя слова. Ведущий читает первое слово, не раскрывая его значения. Каждая команда пишет свое значение этого слова (т.е. выдумывает). Затем ведущий собирает все листочки, подкладывает к ним также свой листок с правильным ответом, перемешивает и начинает читать. После того, как он прочтет все версии (вместе с правильным ответом), каждая команда должна угадать правильный ответ. Если она угадала, ей дается одно очко. Если же ее ответ другая команда приняла за правильный, тогда она получает еще одно очко (или два, или три, если ее ответу поверили две или три команды).

В этой игре задача каждой команды не только угадать правильный ответ, а написать свой ответ так, чтобы было похоже на правду, и этой "правде" все поверили. Выигрывает та команда, которая наберет наибольшее количество очков.

Фигурки

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

Спасаем вещи

Участники получают по два листка бумаги. Ведущий предлагает представить, что у каждого из них случился дома пожар и им нужно спасти из огня только одну вещь. На одном листе игроки пишут вещь, а на другом - почему он спас именно ее. Затем те и другие листки собираются и перемешиваются в отдельных коробках. Ведущий тянет сначала один лист с одной коробки, затем другой - с другой и читает. Например:

Телевизор - потому что по нему приятно ходить.

Перед игрой участникам говорят, чтобы они отнеслись с юмором к игре, иначе все будут спасать документы и деньги.

Художники

Игроки делятся на две команды. Ведущий вешает большой лист бумаги. Команды выбирают участника, который должен будет нарисовать на бумаге то, что скажет ему ведущий. Условия; не использовать в рисунке цифры и буквы. Команда того, кто рисовал, должна отгадать, что это за слово.

Выигрывает та команда, игроки которой за максимально короткое время смогли создать рисунок, по которому легко отгадать слово.

Ведущий должен называть абстрактные названия, например, радость, смерть, победа, удивление и т.п.

Покажи предмет

Для этой игры нужно разделить присутствующих на две одинаковые команды. Команды по очереди загадывают друг другу абстрактные предметы, например "невесомость", "вертолёт". Задача игрока противоположной команды попытаться показать загаданный предмет своим игрокам, не произнося никаких звуков. Заметьте, показать надо загаданный предмет, а не то, что с этим предметом делают. Угадать намного легче, если зрители будут говорить свои версии вслух!

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, вёдра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают"!

Цвета

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

Покажи историю

В этой игре команда показывает загаданную историю. Противоположная команда должна угадать загаданную историю.

Рифма

Разделитесь на группы. Каждой группе дайте одинаковый список слов. Каждая группа должна составить приветствие всем остальным, включив в приветствие обязательные слова. Игру можно использовать, как вступление к любой теме молодёжного, только дайте ключевые слова вашей темы

Нарисуй слона

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

Повесь поздравление

Разделите людей на команды. Дайте каждой команде бельевую верёвку, ножницы, булавки, бумагу, и карандаши. По сигналу каждая команда избирает 2 человек держать натянутую верёвку. Команда вырезает из бумаги буквы любой фразы (Пример: "Добро пожаловать", "Церковь направо", такие надписи потом можно использовать!!!) Буквы прикрепляют к верёвке. Первые, кто это делает, победители. Возможен приз для тех, чья фраза красивее всех.

Общее письмо

Всем присутствующим раздаются листики с бумагой. Ведущий задаёт вопросы, все записывают ответы и загибают свой ответ, пряча его от других. Вопросы могут быть: кто, кем работавший, когда, где, что делал, зачем, и что случилось?

Вот пример того, что может выйти: Миша, уборщик, три дня назад, пошёл в кино, ну просто так, он потерялся.

Телефонисты

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу 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 покупку? Про покупку, про покупку, про покупку 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;
 - Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.
-

И нет человека!

Из комнаты выводят человека. В этот момент оставшиеся игроки выбирают одного человека, которого и накрывают одеялом. Все остальные меняются местами. Задача вышедшего определить, кто пропал, и где он сидел до этого.

Маленькая деталь

Ведущий уводит из комнаты одного человека, предварительно показав его всем присутствующим. Выведя его из комнаты, ведущий меняет на нём какую-то деталь: расстегивает пуговицу, закатывает носки, расстегивает рукав!

Когда игрок и ведущий возвращается в комнату, участники игры должны угадать, что изменилось.

Пропавший предмет

Игра подобна предыдущей игре, но в данном случае играет поднос с 10-15 предметами. С подноса убирается, или наоборот добавляются предметы.

Принцип игры тот же!

Острый глаз

Участникам игры предлагается издалека посмотреть на предложенную им банку. Брать банку в руки нельзя. Каждому игроку дайте бумагу, из которой они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстием банки. Побеждает тот, у кого крышечка точно совпадёт с отверстием банки.

"Почувствуй картину спиной".

Участники садятся друг за другом, образуя цепочку. Покажите последнему в цепочке какую-нибудь простую картинку. Этот игрок должен затем нарисовать увиденное одним пальцем на спине впереди сидящего. Все делается молча! Когда рисунок закончен, следующей рисует то, что он почувствовал своей спиной, на спине сидящего перед ним и так далее, пока "картинку" не получит сидящий первым. Этот игрок должен нарисовать предмет на листе бумаги. А теперь сравните этот рисунок с тем, что нарисовали в начале.

"Ожившие предметы".

Игроки делятся на две команды. Каждая из команд выбирает какой-нибудь предмет или механизм, который она будет изображать. И не исключая ни одного члена команды необходимо изобразить этот предмет, используя описание принципа работы, звук, издаваемый предметом, его внешний вид. Игрокам нельзя ничего говорить. Другая команда должна разгадать, что это за механизм.

Игра в спички.

Один из игроков опрокидывает коробок со спичками (можно взять неполный) на стол так, чтобы они лежали грудой. Другой игрок начинает брать из груды по одной спичке так, чтобы не тронуть остальные. Как только шевелится одна спичка, кроме той, которую он достает, собирать спички начинает другой игрок. Выигрывает тот, кто достал больше спичек за определенное количество попыток., можно пометить спички разными цветами и договориться, за спичку какого цвета сколько дается очков. Тогда победитель определяется по большей сумме очков.

Покажи нам.

Сформируйте тройки. Половина троек идет на другую сторону комнаты. Выберите трио, которое начнет игру. Пусть дети в тройках придумают объект, который они собираются изобразить. Потом они должны будут это представить. Говорить вслух о своей идее нельзя. Тройки должны сформировать форму и в то же самое время сделайте этот путь через комнату. Когда трио продвигается по комнате поддерживайте оставшихся детей догадаться, что же изображает тройка..

Собаки и петухи.

Игроки садятся в круг. Ведущий каждому дает название какого-нибудь города. Затем он говорит: " Я слышал, что в городе ... собаки кукарекают, а петухи лают." Игрок, чей назван, отвечает: " Нет, сударь, в городе собаки не кукарекают и *петухи не лают.* в котором называется " Игрок, чей город был назван, отвечает таким же образом. Если он отвечает не сразу или пугается, он дает залог. Когда залогов набирается много, их выкупают.

Фраза по кругу.

Выберем какую-нибудь простую фразу, например: В саду падали яблоки. Теперь, начиная с первого игрока, справа от экрана, начинаем произносить эту фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивительной, безразличной и т. д.) Если участник не может придумать ничего нового, то он выбывает из игры, и так продолжается, пока не останется несколько (3-4) победителей. Итак, по удару гонга, все участники игры, начиная с того, кто сидит справа от экрана, произносят одну и ту же простую фразу, но с разной интонацией. Повторять интонации нельзя. Тот, кто не может придумать новую интонацию, выбывает из игры. Игра может продолжаться до тех пор, пока не останется 3-4 победителя. Может быть, она закончится и раньше, если никто из участников не сможет придумать ничего нового.

На одну букву.

Каждый желающий может предложить букву, начиная с которой все присутствующие должны по очереди перечислять предметы, находящиеся в этой комнате. Например, кто - то

предложил букву "С". Все наперебой начинают говорить: "стул, стекло, стол" и т. д. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово. В паузах предложивший букву может громко считать до 3.

Отгадай!

Для этой игры необходимо выбрать водящего. Ведущий тайно от игроков загадывает слово или число. Игроки при помощи вопросов, на которой ведущий может ответить только "да" или "нет" должен отгадать это слово, число. После того, как слово (число) отгадано, водящий становится игрок, который его отгадал.

Счет на скорость про себя.

Ведущий хлопает в ладонь все начинают считать про себя до 100 кто первый досчитает, тот говорит " Стоп!" Все прекращают считать. Внимание, начали!

Невидимые слова.

Сейчас вы возьмёте карандаш и бумагу. Ведущий в воздухе пишет вам слова. Если вы поняли слово, то записываете на листок и не показываете другим. Выигрывает тот, у кого правильные слова.

Что за звук?

Ведущий стоит, рвёт пополам лист бумаги, хлопает в ладоши, ударяет себя по ляжкам, стучит по стене, по шкафу, по стеклу, бросает на пол монету и т. п., а вы должны разгадать происхождения звуков, стоя к нему спиной.

Ряды.

Участникам диктуются ряды чисел или букв. Участники должны дополнить ряды 2-3 числами или буквами по смыслу ряда. Выигрывает тот, кто наберёт больше очков.

Цепочка.

1 человек говорит одно слово, а другой повторяет его и говорит своё слово. Таким образом играющие придумывают свой рассказ, пока кто-нибудь не забудет раньше сказанные слова.

Игра Кима.

Ведущий на столе раскладывает двадцать шесть предметов. Накрывает чем-нибудь (покрывалом, простыней). Когда игроки заходят в комнату с накрытыми предметами, то с предметов снимается простыня и их оставляют открытыми двадцать секунд. Потом опять накрывают и все ребята выходят из комнаты и записывают те предметы, которые запомнили. Тот, кто запомнил больше предметов становится победителем.

Кто сказал «мяу»?

Игроки садятся в полукруг. Один из них выходит и поворачивается к другим спиной. Потом один из сидящих говорит любое слово. Человек, который стоял ко всем спиной, должен определить, кто сказал слово. Выигрывает тот участник, который большинство раз определит кто сказал слово.

Испорченный телефон.

Ведущий говорит тихо слово игроку, а тот что услышал то и передаёт другому, а другой тоже самое. И так кто ошибется и скажет другое слово тот садится назад. А если все скажут правильно то 1 игрок становится ведущим.

Игра на внимание.

Участники становятся в любую позицию. Ведущий говорит, какое действие надо сделать, и всё дружно бегут это делать. Кто делает это последним, выходит из игры. Выигрывает тот, кто остаётся последним.

Таинственные коробочки.

Берёте 5-7 одинаковых коробочек, в которые кладутся различные предметы, с тем, что в каждую коробочку попадёт только один предмет, например - ключ, карандаш, спичка и т. п. Ведущий стоит и раздаёт вам коробочки, а те, потрясывая ими, стараются по звукам определить находящуюся вещь. Необходимо обращать внимание на старательный подбор предметов. Так, например, нельзя класть одновременно ключ и нож, потому что они имеют одинаковый звук. В то время как комбинация ключа и спички очень хороша.

Моноскоп.

Разбивайтесь на 2 команды. Сейчас ведущий будет дотрагиваться до разных предметов карандашом. Постучит по этим предметам. А вы, сидя за столом с закрытыми глазами, после каждого удара определите указанный предмет. Команде, которая угадает первая, начисляется очко.

Двигательная память.

Разбейтесь на две команды и из каждой команды выберите главного. Сейчас вам станцуют и а представители команд должны лучше запомнить их движения, а потом сами танцуют в течение 15сек. А жюри внимательно наблюдают за вами. Эта игра развивает память. И выигрывает та команда, у которой главный запомнил точнее.

Шедевр.

Вам понадобятся карандаши, мелки, липкая лента и большой лист бумаги. не более 5ти человек в каждой) дайте набор карандашей. На небольшом расстоянии от команд прикрепите к столу или к стене 2 листа бумаги (можно развесит в разных концах комнаты, чтобы не видели соперники).Каждый получает часть задания (описания рисунка) так. чтобы только одну часть. Например:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| 1. Мужчина в голубых штанах. | 1. Ребенок в коляске. |
| 2. Сидит в лодке | 2. Держит бутылку с соком |
| 3. Пьет кока-колу | 3. Полосатую игрушку в др. р. |
| 4. Читает книгу | 4. Плачет сильно |
| 5. В бушующем море | 5 |

Побеждает команда, которая первой закончила свой шедевр

Три, тринадцать, тридцать.

Игроки образуют круг, встав на расстоянии вытянутых в сторону рук друг от друга. В его становится водящий. Если он говорит: "Три" - все игроки должны поднять руки в при слове "тринадцать!" - поднять их вверх, при слове " тридцать!" - положить их на пояс. (можно придумать другие движения). Водящий называет быстро любое из 3х выше чисел. Допустивший ошибку отходит на шаг назад. но продолжает играть. Выигрывавшим тот, кто до конца остается на своем месте. Водящий может растягивать слова: " Три-и-и-и "

Кря-кря!!! (или Хрюкай свинка, хрюкай)

Как хорошо вы знаете голоса в вашей группе? Все садятся в круг на стулья или просто: Человек, у которого завязаны глаза, садится посередине, у него в руках подушка. Все после того, как ему завязали глаза, меняются местами и соблюдают тишину. Водящий пытается нащупать подушкой чьи -либо колени, затем он кладет подушку на эти колени и говорит:" Кря-кря!" Игрок, у которого на коленях лежит подушка, должен ему также ответить (при этом разрешается менять интонацию голоса!). Водящий должен определить по голосу игрока и назвать его имя. Ему дается 3 попытки. Если он угадал - они меняются местами.

Качественный дом.

Разделите группу так, чтобы в каждой было равное количество игроков. Каждой паре в команде дайте 2 картонные карточки и маркер. Каждый должен назвать свою сильную сторону (напр.:...очень уверенная). Назвав команде свое качество, они должны написать его на карточке, а потом, используя эти карточки, построить дом.

Быстро по кругу.

Сядьте в круг с одним человеком по центру. Передавайте предмет по кругу в то время, как у человека в центре глаза закрыты. Когда он скажет "стоп!", предмет останавливается и человек, который держит предмет, получает от игрока в центре любую букву из алфавита, кроме сложных. Когда буква дана, предмет начинает двигаться снова по кругу. Человек, которого поймали с предметом в руке, должен назвать 8 предметов, начинающихся с буквы, которую дал сидящий в центре. пока предмет не закончит круг. Если игрок не справился - он выходит в центр и игра продолжается.

Молчание – золото

Место: открытая площадка

Участники: 8 и более.

Дополнительный инвентарь: не требуется.

Участники делятся на две команды, которые выстраиваются в две колонны. Ведущий говорит шепотом стоящему последним игроку слово или словосочетание (например, солнечная погода). Игрок должен передать это слово следующему члену команды при помощи жестов, не используя слова. Остальные члены команды не должны смотреть за объяснением до тех пор, пока очередь не дойдет до них. После начала игры никто не имеет права произносить какое бы то ни было слово.

Игры с кубиками.

В игре используются три игральные кости. Каждый игрок по очереди имеет право бросать кубики любое количество раз до тех пор, пока у него не выпадет хотя бы одна шестерка, или пока он сам не решит остановиться. В ходе выбрасывания кубиков игрок набирает очки, при этом засчитываются только цифры 1 и 5, которые соответственно приносят 100 и 50 очков. Если при первом броске не выпадает ни одной результативной цифры, ход переходит к следующему игроку. Если указанные цифры не выпадают после первой результативной попытки, то игрок имеет право повторять свои попытки до тех пор, пока сам не решит остановиться или пока не выпадет 6. В случае если игрок сам останавливает свои попытки, при условии их результативности, то у него сохраняется то количество очков, которое он набрал за свой ход. В последствии новые набранные суммы будут прибавляться к исходным. Если же попытки игрока были прерваны выпадением 6, то все очки набранные за этот ход сгорают. При этом, сумма, набранная в предыдущих попытках и сохраненная им, остается неизменной. Выигрывает участник, первым набравший 1000 очков.

Мартинетти.

Каждый участник, играя на доске, размеченной цифрами от 1 до 12 (см. рисунок), располагает одной цветной фишкой. Играют тремя кубиками. Задача игроков, как можно быстрее пройти по всем цифрам от 1 до 12 и вернуться на 1. Попадать на каждую клетку можно при выпадении соответствующей цифры. Так, например, если начинающему первым игроку выпадает 1, он ставит свою фишку на клетку с этой цифрой. При выпадении в этой попытке 1 и 2, он ставит свою фишку на вторую клетку, тогда как комбинация из 1, 2 и 3 позволяет ему перейти на третье поле. Номера можно также складывать для получения требуемых чисел. Так, при выпадении 1:4:6 он сможет перескочить на следующие квадраты 5, 7, 10 или 11. Каждая попытка игрока действительна до тех пор, пока он использует выпавшие цифры. Если он не набирает очки при очередной попытке, кубики переходят к игроку сидящему от него слева.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Игра способствует развитию памяти, что заложено в самом названии. Необходимо приготовить набор парных карточек (по две одинаковых), на которых могут быть изображены животные, люди, растения, или просто геометрические фигуры. Количество карточек должно быть от 15 до 30 пар, в зависимости от способностей игроков. Карточки размещаются и раскладываются на игровом столе картинками вниз (важно, чтобы картинки не просвечивали, и не было других отличительных знаков на обратной стороне карточек). Каждый участник по очереди имеет право открыть две любые карточки так, чтобы их могли видеть и остальные участники. Если эти карточки составляют пару, т.е. одинаковые, то игрок забирает их и имеет право еще на один ход, т.е. открывает еще две, и так далее. Если карточки, открытые игроком не совпадают, то он должен снова перевернуть их в исходное положение на тех же местах, а право хода получает следующий игрок. Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной пары. Выигрывает тот игрок, у которого в конце оказалось наибольшее количество пар. Важное замечание, чтобы карточки, в случае несовпадения, оставались на тех же местах, это позволит игрокам запоминать их расположение и более эффективно продолжать игру.

Игра ведется на прямоугольном расчерченном поле, например 20:15, по коротким сторонам выставляются ворота 3:1. Мяч устанавливается в центре поля. Первый игрок кидает кубик и ходит по горизонтали или по вертикали на

указанное число очков (клеток). Второй игрок кидает два кубика и ходит по горизонтали или вертикали на указанное число ходов, причем:

В любой очередности он использует очки каждого кубика;

Очки одного кубика можно использовать независимо от другого. Например, выпало 5 и 4, то можно ходить на 5 по вертикали и на 4 по горизонтали и т.д.

Выигрывает забивший гол!

Часики.

Поле размечается в форме часов. Играют двумя кубиками, желательно, чтобы они были разных цветов, или как-то отличались друг от друга. Один кубик будет обозначать число клеток хода, а второй направление движения (четное - по часовой стрелке; нечетное - против). Игроки начинают игру с 12 и должны прийти в 12, пройдя циферблат по часовой стрелке. Бросают кубики по очереди. Выигрывает первый, оказавшийся в 12.

Лабиринт.

На листе бумаги игрок 1 рисует лабиринт, представляющий собой переплетение прямых линий. На лабиринте отмечается старт, финиш, промежуточный финиш. После этого лист закрывается другим листом плотной бумаги с небольшим отверстием в центре. Отверстие устанавливается напротив старта, игрок 2, двигая его, движется по лабиринту, т.е. по одной из линий. Цель игры - быстро найти финиш (финиши). Разрешается ставить пометки. Затем игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто быстрее найдет финиш.

Реверси.

Игра осуществляется на квадратном поле размером 8 на 8 клеточек, 64-мя двухцветными фишками (каждая сторона имеет свой цвет). Игра начинается с того, что игроки по очереди кладут фишки в четыре центральных квадрата (каждый кладет своим цветом вверх). После того, как центр заполнен, каждый стремится поставить свою фишку так, чтобы между ней и другой его фишкой оказалась одна или несколько фишек соперника, прямо или по диагонали. Тогда он имеет право перевернуть их на другую сторону, и она меняет хозяина. Нельзя делать нерезультативные ходы, т.е. ходы при которых игрок не захватывает фишки другого. Выигрывает тот, у кого к концу игры оказывается больше фишек. Иногда складываются ситуации, когда чужие фишки можно перевернуть сразу по нескольким линиям, необходимо заранее оговорить можно это делать или нет.

Таким образом, ход можно осуществлять, если:

- 1.Клетка свободна;
 - 2.На той же горизонтальной, вертикальной или диагональной линии есть уже фишка того же цвета;
 - 3.Между этими двумя фишками оказываются одна или несколько фишек другого цвета, но, при этом, нет пустого места.
- Тогда все фишки другого цвета становятся вашими (переворачиваются).
-

Настольный баскетбол.

Потребуется коробка-ячейки из-под яиц и шарик для настольного тенниса.

Отдельные секции коробки выкрашиваются в разный цвет. За каждый цвет назначаются определенные баллы (можно отметить несколько ячеек, при попадании в которые все очки сгорают). Ячейки ставятся на середину стола, каждая команда по очереди имеет право забрасывать туда шарик (несколько вариантов бросков: с отскоком, т.е. прежде чем шарик попадет в ячейку он должен коснуться стола; подбрасывать шарик тем способом, как подбрасывают монетку). Баллы назначаются в соответствии с цветом, на который попал шарик. Побеждает та команда, которая за определенное количество попыток набрала большее количество очков.

Передувание шарика.

Требуется стол и шарик для настольного тенниса. Стол делится по диагонали на две части, каждый край стола - это ворота. У каждой команды соответственно ворота составляют два смежных края. Команды рассаживаются вдоль своих краев, таким образом, чтобы голова каждого участника находилась на уровне плоскости стола. По сигналу арбитра команды начинают выдувать шарик со стола так, чтобы он упал со стороны соперника. Нельзя касаться стола никакими частями тела и привставать над столом. Игра ведется до оговоренного количества голов.

Баскетбол-бейсбол

Требуется пустая комната средних размеров, или любое свободное место, стол, корзина или ведро, скрученные из газет трубки, мячики (также скомканные из газет). Стол ставится на середину комнаты, на него устанавливается корзина. Вокруг стола на некотором удалении обозначается круг. Одна команда садится на пол внутри круга (вокруг стола) с бумажными трубками в руках. Вторая команда садится по периметру круга с внешней стороны, у них находятся мячики. Их задача забросить как можно больше мячей в корзину. Задача первой команды отбивать мячи от корзины своими и импровизированными битами. Через некоторое время команды меняются местами.

Игра рассчитана на дождливую погоду. Цели: Научить детей работать в команде, развивать навыки сотрудничества, дать возможность активно использовать фантазию и свои творческие способности. В ходе игры дети должны почувствовать и увидеть, как самостоятельно они могут наладить стбсунки друг с другом для того, чтобы вместе преодолеть трудности при выполнении задания, а также научиться развивать терпение. Есть случай дать им увидеть, какой взнос вносит каждый член команды в общий рисунок, панно. Игра "СГАЯШ" дает возможность детям выразить свои чувства и взгляды в психологически безопасной атмосфере. Учит детей прислушиваться к мыслям друг друга, развивать терпимость к окружающим и дает возможность увидеть многообразие мыслей. Ведущего этой игры можно зодягнути в костюме "карандаша".

Конкурс 1

"Один карандаш на двух" Дети садятся парами. Каждой паре выдать лист бумаги фА3 и один восковый карандаш. Пара - это одна команда, которая должна одновременно, одним карандашом нарисовать картину. Условие: не разговаривать друг с другом и предварительно не договариваться, о рисунке, который должен быть. Оба ребенка должны постоянно держать карандаш в руке, не выпуская его ни на мгновение. Объяснить детям, что они должны понять друг друга без слов, позволяется мысли читать по глазам. Чтобы детям было веселее, можно включить музыку. Когда музыка останавливается, игра приходит к завершению. Рисование картины рассчитано на 4-5 хв.

Анализ конкурса:

- ^ Что вы нарисовали, работая в паре?
- ^ Тяжело ли было рисовать молча?
- ^ Пришел ли ты со своим партнером к единственной мысли?
- ^ Раздражало ли тебя то, что рисунок постоянно изменялся?

Конкурс 2

"История с продолжением" Команда садится в круг. Выдать лист бумаги и маркер. Ведущий начинает читать рассказ, или рассказывать какую-то историю. Команда внимательно слушает. Спустя некоторое время, ведущий прекращает рассказ и ее по очереди продолжают все члены команды. На частицу рассказа дается 3-4 хв. Рассказ необходимо записывать. Можно на всю игру выделить, например 25 хв., но, чтобы в это время уложилась вся команда, то есть каждый член команды должен что-то написать. История: Жили-были маленькая девочка и маленький мальчик. Дома, в которых они проживали, находились рядом, и потому дети ежедневно игрались друг с другом. Со временем они стали хорошими друзьями. И вот, однажды, они решили отправиться в дальний путь, подальше от своих домов. им поднадоело слушаться взрослых, которые утром до вечера говорили, что им делать. Дети взяли с собой рюкзаки, сложили в него пищу, и когда

взрослые были озабочены своими делами, они тихонько убежали из домов. Дорога, которой они шли, привела, спустя некоторое время, к живописного леса. "Странно", - сказали дети, - мы даже и не знали, что такой замечательный лес находится так близко." Заинтересованность пленяла детвору, и они пошли по тропинке, которая направлялась все дальше и дальше. Сначала воздух был теплым, а солнышко все время пробивалось сквозь листочки деревьев. Иногда они слышали прекрасное пение птичек. Но лес, все становился темнее и более густым, воздух — холоднее и повсюду было слышать разные шуршания. Детям захотелось выйти оттуда. Но когда они посмотрели назад, то увидели, что сбились из дороги, на них пристально смотрели густые чащи. Дети решили возвращаться, и дорога была уже достаточно нелегкой. Ветви били их по плечам, лицу, камни резали ноги, и вообще, лес уже не был таким приветливым, как казался в начале их путешествия. Но что это? Дети услышали странный шелест, а впоследствии они почувствовали, что кто-то приближается. Мальчик и девочка ухватились за руки. Через минуту они увидели... (продолжить рассказ) Игра начинается. После того, как дети прочитают свои варианты рассказов, вы можете закончить вот так: Девочка почувствовала, что погружается в глубокий сон. "Нет, ни не нужно", - ей показалось, что кто-то притронулся по ее плечо. Впоследствии она услышала мамины слова: "Доченька, вставай, время идти к школе." "Мама, мне такой приснился сон...", - девочка хотела рассказать, но передумала и сказала: "Мама, я буду слушаться тебя всегда! "

Анализ конкурса:

- ^ Понравилась ли тебе ниша история?
- ^ Что тебе понравилось больше?
- ^ Если бы ты рассказал ее иначе, если бы рассказывал сам?

Конкурс 3

" Конюшня" Команда собирается вокруг стола, на котором лежит ватман с одним вопросом и маркеры. У каждой группы есть 5 хв. для того, чтобы записать свои мнения относительно предложенной фразы. Мысли должны быть удачные и короткие, такие, которые всегда пишутся на стенах или заборах. После команды "стоп", группы передают письма друг другу и опять дают свой ответ. Игра продолжается до тех пор, пока команду не напишут свои ответы на всех предложенных письмах. Фразы: ^ Что я люблю? ^ Что я хочу знать? V Почему хочу научиться? ^ Замечательное мгновение... ^ Что меня пугает? V Чем я увлекаюсь? Ведущий: - Вы можете сказать, что обычно пишут на стенах? Вспомните, какие лозунги вы читали в последнее время? Как вы считаете, для чего пишут на стенах, заборах? Тот, кто рисует или пишет, таким образом выражает свое мнение. Я бы хотела, чтобы в настоящий момент вы выразили свои мнения относительно предложенных фраз или вопросов, потому предлагаю сыграть в игру "Конюшню".

Анализ конкурса:

- ^ Какая тема для тебя была наиболее интересной?
- ^ На какую тему ответу были разнообразными?
- ^ Как происходило сотрудничество в твоей группе?
- ^ Написал ли ты что-то такое, что действительно для тебя было важным?
- ^ Какая надпись тебе понравилась больше всего?
- ^ Какая надпись была для тебя непонятной?
- ^ Что тебе больше всего понравилось - читать или писать надписи?
- ^ Нужно ли выражать свои мнения таким образом?
- ^ Какие ты знаешь другие способы высказывания мыслей?

Конкурс 4

"Пчелы и змеи" Команды выбирают для себя название: пчелы или змеи. Для команд отводится определенная территория. Каждая команда выбирает короля. Королям предлагается отойти на такое расстояние, чтобы не слышали задания. Ведущие, на территории команды, прячут предмет

"мастер-фломастер". Задание королям - найти предмет. Пчелы и змеи должны помочь своему королю отыскать вещь, но только с помощью звуков. Пчелы должны жужжать "жжжжжжжж", а змеи - шипеть "шшшшшшшш". Чем ближе король приближается к предмету тем звуки звучат громче. Объяснить детям, что очень важно наблюдать насколько король удален от своей цели. Тогда ему более легко будет помочь, повышая громкость или ее понижая, глядя как далеко или как близко король находится от предмета. Внимание: во время конкурса говорить запрещается.

Анализ конкурса:

- ^ Хорошим помощником была ли твоя группа?
- ^ Вместе ли вы усиливали, уменьшали звук?
- ^ Как змеи взаимодействовали друг с другом?
- ^ Как ты чувствовал себя в роли короля?
- ^ Что для тебя было самым тяжелым?
- ^ Остался ли ты довольным своей командой?
- ^ Легко ли было найти спрятанный предмет?

Решение проблем, и это замечательный способ ухода от вербальной или физической агрессии. Позволяет найти мирный путь разрешения конфликта. Если есть возможность, к дискуссии можно подключить всю группу.

Анализ игры:

- ^ Чему важному научил нас "Ковер мира"?
- ^ Что происходит, когда в споре побеждает более сильный?
- ^ Что ты понимаешь под словом "справедливость"?
- ^ Почему проблему лучше разрешать мирным путем, без насилия?

Мафия.

История игры.

Краткие описания игры встречаются в книгах, посвященных проведению досуга(например, "Праздник на каждый день"), игра была озвучена на радио. Во всех книгах и передачах был извращен смысл игры, роли действующих лиц и правила поведения участников - например, в описании игры в книге вместо "Комиссара Катани" действует "Капитан Каталкин". Созвучно, но очень похоже на испорченный телефон. Мотивы игры были навеяны модным в то время сериалом "Спрут" про итальянскую мафию. Данная игра может быть модифицирована для игры через Ip(егпе(. Краткое описание.

Участникам игры в-закрытую раздаются карты, красные - "честные" и "черные" -мафия. Игра проходит "днем" и "ночью". В первую ночь игроки с красными картами -"честные" закрывают глаза - "спят", игроки с черными картами - "мафия" -открывают глаза и запоминают своих соратников - "знакомятся". Далее днем происходит обсуждение подозреваемых в причастности к мафии и голосование - кого "убить" днем. Для "убийства" необходимо больше половины голосов "живых" игроков. Мафия заинтересована в убийстве честных, честные - мафии. Карта убитого открывается и игроки знают, был убитый честным или мафией. Ночью просыпается мафия и убивает одного из оставшихся живых, показывая на него беззвучно удобным способом. Днем ведущий - (это игрок, убитый в первый день) объявляет о том, кто был убит ночью, при этом карта убитого не открывается и оставшиеся в живых не знают, кем был убитый. После ночи наступает утро, когда мафия закрывает глаза и открывает глаза "комиссар" - игрок с определенной красной картой, например, тузом бубей. Указывая на какого-либо игрока, комиссар с помощью ведущего, знающего карты всех игроков, узнает, честный ли данный игрок и полученную информацию использует при обсуждении днем. Игра заканчивается, когда убивают всех мафиози - побеждают честные, либо когда убивают всех честных(точнее, когда мафии станет больше,чем честных) - тогда выигрывает мафия.

Смысл игры.

игра состоит из двух основных компонентов.. Изначально, так как авторы игры с математических факультетов, о психологическом аспекте никто и не догадывался.

Математический! игрокам каждый день необходимо запоминать, кто за кого голосовал и кем оказывался тот, за кого голосовали. В важные моменты легко определить, что тот, кто голосовал чаще за честных, скорее всего - мафия.

Психологический: игроки должны обладать актерскими данными, чтобы убеждать остальных в своей честности, а также сильным даром увлечения за собой других при голосовании за "нечестных" игроков.

Полное описание игры "Мафия".

Место игры: оптимальное - комната, где игроки располагаются по периметру так, чтобы видеть всех остальных^, на диванах, стульях и.т.п. Возможное - на пляже, в лесу, в купе поезда, везде, где можно играть, наблюдая остальных играющих. Пример: автор играл на ходу в лесу, когда игроки останавливались на лесной дороге, чтобы мафия убила ночью, а затем шли дальше.

Количество играющих: оптимальное - 11-15 человек(игра в 4-6 туров, считая день-ночь одним туром). Лучше нечетное количество играющих для того, чтобы избежать проблемы с равенством голосов при голосовании. Возможное: от 2-х до 30. При малом количестве игроков игра быстро заканчивается, при большом из-за общего шума и разбиения на кучки обсуждающих теряет смысл.

Пример: можно играть вдвоем, раздавая три карты, из которых одна - закрытая. Игроки решают, кто из них мафия, или мафия - закрытая карта. Затем, если они голосуют за закрытую карту, если та честная -мафия выиграла, если мафия - мафия проиграла. Либо один из игроков убеждает другого, что он сам честный, а другой- мафия и открывает закрытую карту. Если она мафиозная - мафия выиграла.

Количество мафии и честных: оптимальное - до критической ситуации: днем честных на одного больше или столько же, сколько мафиози, проходит не меньше 3-х туров - при количестве игроков N мафиози - (N/2-3). Возможное: чем больше мафий, тем сложнее и интереснее играть честным, но честных должно быть больше на двоих минимум(на 1 тур). В таблице первая строка - кол-во игроков, вторая - кол-во мафиози.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	10	10

Карты: оптимальные: немятые непомятые карты, "честные"- красные(буби или черви), "мафия" - черные(пики или крести), "Комиссар" - туз бубей(червей), либо король этих же мастей. Возможные: любые мелкие предметы двух типов - монетки, пластиковые яйца из "киндер-сюрпризов", камешки на пляже(по цвету или трещинам), ракушки... Пример: нельзя раздавать карты с б-ками из преферансной колоды -желательно, чтобы рубашки были одинаковы.

Раздача: оптимальная: Один из игроков тщательно тасует карты и обходит всех остальных, выдавая карты на выбор из развернутых веером рубашкой, вверх карт, оставляя себе последнюю. Получая карту, необходимо незаметно для соседей ее посмотреть и положить в карман. Возможная: После тасования колода передается по кругу, каждый достает одну карту и передает дальше. Минус - могут упасть карты. Далее карты кладутся на стол или игрок садится на свою карту. Минус - когда карты лежат на столе, игроки их часто путают. Если на карте сидеть, она мнется и далее легко определяется.

Реакция на раздачу: Многие опытные игроки, оказываясь мафией, проигрывают в момент раздали, если за ними наблюдали. Неопытные и начинающие игроки, получая мафиозную карту, радуются - "не надо определять, кто честный, а кто мафия - шлепай всех подряд". По их радости можно понять их мафиозную принадлежность. Опытные игроки не показывают радости, но часто имеют какие-либо привычки - оказываясь в мафии, начинают: качаться на стуле, потирать руки(например автор), чесать в затылке, берут что-нибудь со стола и начинают жевать.

Первая ночь: Любой из игроков(обычно один из опытных) интересуется, все ли посмотрели свои карты. Далее командует: "Все закрыли глаза, наступи л а ночь". Все игроки, в том числе и говорящий, закрывают глаза. Этот же игрок говорит: "Мафия открыла глаза и знакомится". Игроки с черными картами открывают глаза и начинают озираться в поисках неспящих игроков. Ведущий в это время может сказать:"Считаю до 5. Раз, два, три, четыре, пять. Все. Мафия познакомилась и уснула. Наступило утро. Все проснулись".

Мафия в первую ночь: мафия обязана просыпаться в первую ночь, чтобы познакомиться. Тот, кто не проснулся, нарушает правила игры - далее при обсуждении днем члены мафии будут опираться на неверные данные. Знакомиться необходимо максимально осторожно и беззвучно.

Честные в первую ночь и последующие: Один из вариантов(для начинающих) - это сидеть как можно тише и слушать, кто и где шевелится, скрипят ли стулья, кровати, не хрустит ли чья-то шея в поисках друзей. Но это не игра на лучший слух, не возбраняется шуметь, шевелиться и даже разговаривать - объяснив:"Это я во сне...". В критических ситуациях - честных на 1-2 больше - оптимальный вариант - сидеть тихо. Не запрещено, но неприято держать соседей за руки или закрывать глаза - игра не на то, как можно показать на кого-то коленкой.

Ведущий в первую ночь: То, как ведущий говорит в эту ночь - одна из тем обсуждения на первый день. Поэтому лучше не вертеть головой из стороны в сторону и говорить одновременно - если ты в мафии. Впрочем, можно всегда сказать, что вертел головой специально.

Первый день: Игроки имеют информацию: о реакции на раздачу, как вел ведущий, что было слышно ночью, как изменилось настроение игроков за ночь. Беседа может протекать любым способом: " Только он один в очках - значит мафия". " Она всю ночь шевелилась". "Вася ночью пил чай и не облился - значит мафия". " Ведущий ночью сказал - а, мафий то 3, а я думал 4". Как честные, так и мафия, для убеждения окружающих в своей правоте могут использовать честные и нечестные аргументы, как правдивую, так и ложную информацию. В первый день легко убиваются начинающие игроки - мафия, обрадовавшись при раздаче, мафия, неудобно расположившаяся ночью и вынужденная шумно знакомиться, а также ведущий, сделавший серьезные ошибки. Опытные игроки, оказавшись в мафии вместе, после первой ночи иногда начинают весело смеяться, надеясь легко выиграть - это их и подводит. Часто убивают в первый день единым порывом: опытный игрок долго держит руку поднятой за кого-либо, уговаривая всех убить данного товарища.

Голосование: Голосование - это процесс, когда живые играющие поднимают за кого-либо руки и держат их некоторое время (от 5 секунд и больше). Если один из игроков, поднявших руку за, опустил руку до этого времени, при этом не больше половины игроков за, то тот, за кого голосовали, остается в живых. В критических ситуациях так поступать можно, в начале игры производит плохое впечатление. Если игрок убит -больше половины игроков держали руки за него больше 5 секунд, он не имеет никакого "последнего слова". Если же его возгласы убедят часть игроков опустить руки - то он может говорить "последнее слово", а может и не говорить. "Последнее слово" не являемся частью игры, это один из способов в процесс* обсуждения сохранить себе жизнь. После голосования игрок открывает свою карту, всякое обсуждение заканчивается, игроки стараются запомнить, кто голосовал за и против. Если игрок честный, то те, кто его убивал - под подозрением, если мафия - то кто не голосовал. Первый убитый становится ведущим до конца игры. Если игрок был мафией - честные игроки днем должны наблюдать за ним в процессе обсуждения, так как по его реакции можно вычислить мафию.

Ночь: Ведущий объявляет: "Все заснули. Проснулась мафия(злая, коварная итп) и выбирает жертву". В это время мафиозные игроки совещаются взглядами и показывают, например, пальцем, кого убить. Либо ведущий показывает по очереди на спящих, а мафия машет утвердительно головой. Мафия старается убить наиболее опытных игроков, которые могут ее вычислить, либо тех, кто очень убедительно отговаривается и тяжело убивается днем, тех, кто высказывал на нее подозрения в предыдущий день, а также комиссара. Впрочем, для интересной игры в равном составе обычно не убивают опытных игроков - так делает начинающая мафия, поэтому ее потом легко вычислить. Тот, кто высказывал подозрения, убивается не всегда - перед ночью они говорят: "Ну, все. Я вычислил мафию - это ты, ты и ты. Теперь этой ночью меня убьют". Поэтому его оставляют в живых. Оптимальный вариант - это убить комиссара. Можно также убить члена мафии(обычно в не критической ситуации), про которого все уже уверены, что он мафия, и его убьют днем точно. Ведущий ночью старается не говорить, смотря все время на мафию, чтобы ее не

выдать. Игрок считается убитым ночью, если все члены мафии согласны. Ночью мафия обязана договориться об одном убийстве.

Утро: Ведущий объявляет: "Мафия выбрала свою жертву. Мафия уснула. Проснулся комиссар". Просыпается комиссар и выбирает, кого проверить. Можно проверить только одного игрока. Комиссар указывает на кого-либо. Ведущий молча кивает "Да, мафия", либо машет головой: "Нет, честный". Если комиссар этой ночью убит, еще до его проверки ведущий показывает скрещенные руки - это означает, что комиссар убит. Если комиссар показывает на игрока, а тот только что убит, то ведущий тоже показывает скрещенные руки - труп не может быть честным или мафией. Комиссар проверяет игроков, вызывающих у него наибольшие подозрения, либо абсолютно честных, чтобы было ясно, на кого опираться при обсуждении. Если игра идет с маньяком, то ни вопрос комиссара ведущий вертит пальцем у виска, показывая, что проверяемый игрок - "маньяк" (а не комиссар - идиот).

Дены Ведущий говорит: "Комиссар проверил. Все выяснил. Заснул. Все проснулись. И только Петя не проснулся..." Карта убитого ночью не открывается, чтобы было неизвестно, жив ли комиссар. Если комиссар убит днем, то далее ведущий пропускает утро комиссара, если ночью - тогда всегда проводит утро так, как будто комиссар жив. Во второй и все последующие дни имеется огромное количество информации: кто и когда за кого голосовал, что происходило и кого убили ночью, кто как себя вел, жив ли комиссар, если жив, то кого проверял, сколько осталось мафий. Игроки пытаются составить цепочки: "Если Миша в мафии, то кто еще? Маша и Ваня". Заподозренные составляют свои. Происходят голосования, когда игроки не набирают половины голосов. Составляются списки для голосования (устные) - типа: "Были предложены Алла, Петя, Ваня. Голосуем за Аллу". *Игровые ситуации:*

1. Комиссар, не открывая своей карты, объявляет - "ночью я проверил Колю, и он оказался мафией. Кто за Колю?". В критической ситуации так часто говорит мафия. В не критической ситуации мафия может выдвинуть своего комиссара. Тогда оба комиссара выдвигают свои версии, кого он проверял ночью. Удобно для мафии сообщить, что их фальшивый комиссар проверял всех впоследствии убитых. Так же иногда после ночи так заявляет простой честный, если перед ней настоящий комиссар шепчет ему на ухо всю имеющуюся у него информацию, а потом его убивают.

2. При четном числе игроков у трупа возникает "полголоса". Но он имеет право голосовать только в том случае!, если количество честных и мафии равное - то есть в критических ситуациях. При этом может поднять руку только в момент голосования и не имеет права принимать участие в обсуждении. Для того, чтобы выяснить мнение "полутрупа", если не получается набрать половины голосов, а честные уверены в знаниях полутрупа, живые игроки голосуют за всех живых по-очереди, поднимая ровно на 1 руку меньше нужного количества. Если вдруг кто-то поднимает лишнюю руку, честные игроки тут же опускают руки и основное подозрение падает на поднявшего руку.

3. Нельзя называть свою карту, типа "У меня опять 6 бубей". Игра идет не на определение карты, а на честность или мафиозность. Если неопытный игрок, или опытный так заявляет, сразу должен найтись тот, у кого такая же карта.

4. При игре чаще всего одним и тем же людям достаются мафиозные или честные карты, а также часто бывает, что в процессе нескольких игр комиссар - один и тот же человек. Поэтому игрок, ссылающийся на теорию вероятности, чаще всего - мафия.

5. Опытные игроки часто разбиваются на пары - в первый же день начиная обвинять друг друга в мафиозности и призывая голосовать, но при этом сами не голосуют. В, последующие дни обвинения обычно прекращаются.

6. "Трупы молчат". Убитые игроки не имеют права говорить во время обсуждения, выдавать живым какие-либо сведения и каким-либо образом влиять на ход игры: "Ну, все же и так ясно. Давайте быстрее".

7. "Честный, но глупый". Для опытного игрока (честного) неопытный и честный часто бывает опаснее мафии, поскольку редко поддается убеждению и голосует случайным образом, либо по принципу: "А он мне сейчас шоколадку не передал". Поэтому за таких тоже имеет смысл голосовать днем. Также бывают "тихие" честные (обычно девушки),

пацифических наклонностей, не голосующих ни за кого, даже будучи мафией. Таких также необходимо убивать пораньше, так как их невозможно определить, а неголосование часто очень сильно задерживает игру. Так же бывают "крикливые" честные, которые, уверившись в том, что кто-то мафия, уже не меняют своего мнения до своей или его смерти, убеждая в этом остальных. Бывают "обидчивые." честные, которые говорят - "опять меня, и что это опять. Вася, ты дурак. Я с вами больше не буду играть..." иногда оказываясь при этом мафией. Так-играть нельзя.

Мастер — Фломастер

Цель:

Научить детей работать в команде, развивать навыки сотрудничества, дать возможность активно использовать фантазию и свои творческие способности. В ходе игры дети должны почувствовать и увидеть, как самостоятельно они могут наладить отношения друг с другом для того, чтобы вместе преодолеть трудности при выполнении задания, а также научиться развивать терпение. Есть случай дать им увидеть, какой взнос вносит каждый член команды в общий рисунок, панно. Игра "Graffiti" дает возможность детям выразить свои чувства и взгляды в психологически безопасной атмосфере. Учит детей прислушиваться к мыслям друг друга, развивать терпимость к окружающим и дает возможность увидеть многообразие мыслей. Ведущего этой игры можно одеть в костюм "карандаша".

Конкурс 1 " Один карандаш на двоих"

Дети садятся парами. Каждой паре выдать лист бумаги А3 и один восковый карандаш. Пара - это одна команда, которая должна одновременно, одним карандашом нарисовать картину. Условие: не разговаривать друг с другом и предварительно не договариваться, о рисунке, который должен быть. Обе ребенка должны постоянно держать карандаш в руке, не выпуская его ни на мгновение. Объяснить детям, что они должны понять друг друга без слов, позволяется мысли читать по глазам. Чтобы детям было веселее, можно включить музыку. Когда музыка останавливается, игра приходит к завершению. Рисование картины рассчитано на 4- 5 хв.

Анализ конкурса: Что вы нарисовали, работая в паре? Тяжело ли было рисовать молча? Пришел ли ты со своим партнером к единственной мысли? Раздражало ли тебя то, что рисунок постоянно изменялся?

Конкурс 2 "История с продолжением"

Команда садится в круг. Выдать лист бумаги и маркер. Ведущий начинает читать рассказ, или рассказывать какую-то историю. Команда внимательно слушает. Спустя некоторое время, ведущий прекращает рассказ и ее по очереди продолжают все члены команды. На частицу рассказа дается 3-4 хв. Рассказ необходимо записывать. Можно на всю игру выделить, например 25 хв., но, чтобы в это время уложилась вся команда, то есть каждый член команды должен что-то написать. История: Жили-были маленькая девочка и маленький мальчик. Дома, в которых они проживали, находились рядом, и потому дети ежедневно игрались друг с другом. Со временем они стали хорошими друзьями. И вот, однажды, они решили отправиться в дальний путь, подальше от своих домов, им поднадоело слушаться взрослых, которые утром до вечера говорили, что им делать. Дети взяли с собой рюкзаки, сложили к нему пищу, и когда взрослые были озабочены своими делами, они тихонько убежали из домов. Дорога, которой они шли, привела, спустя некоторое время, к живописному лесу. "Странно", - сказали дети, -ми даже и не знали, что такой замечательный лес находится так близко." Заинтересованность пленяла детвору, и они пошли по тропинке, которая направлялась все дальше и дальше. Сначала воздух был теплым, а солнышко все время пробивалось сквозь листочки деревьев. Иногда они слышали прекрасное пение птичек. Но лес, все становился

темнее и более густым, воздух -холоднее и повсюду было слышать разные шуршания. Детям захотелось выйти оттуда. Но когда они посмотрели назад, то увидели, что сбились из дороги, на них пристально смотрели густые чащи. Дети решили возвращаться, и дорога была уже достаточно нелегкой. Ветви били их по плечам, лицу, камни резали ноги, и вообще, лес уже не был таким приветливым, как казался в начале их путешествия. Но что это? Дети услышали странный шелест, а впоследствии они почувствовали, что кто-то приближается. Мальчик и девочка ухватились за руки. Через минуту они увидели... (продолжить рассказ) Игра начинается. После того, как дети прочитают свои варианты рассказов, вы можете закончить вот так: Девочка почувствовала, что погружается в глубокий сон. "Нет, ни не нужно", - ей показалось, что кто-то притронулся по ее плечо. Впоследствии она услышала мамины слова: "Доченьку, вставай, время идти к школе." "Мама, мне такой приснился сон..." - девочка хотела рассказать, но передумала и сказала: "Мама, дорогая, я буду слушаться тебя всегда!"

Анализ конкурса: Понравилась ли тебе наша история? Что тебе понравилось больше? Если бы ты рассказал ее иначе, если бы рассказывал сам?

Конкурс 3 "Graffiti"

Команда собирается вокруг стола, на котором лежит ватман с одним вопросом и маркеры. У каждой группы есть 5 хв. для того, чтобы записать свои мнения относительно предложенной фразы. Мысли должны быть удачные и короткие, такие, которые всегда пишутся на стенах или заборах. После команды "стоп", группы передают письма друг другу и опять дают свой ответ. Игра продолжается до тех пор, пока команду не напишут свои ответы на всех предложенных письмах. Фразы: Что я люблю? Что я хочу знать? Чему хочу научиться? Замечательное мгновение... Что меня пугает? Чем я увлекаюсь? Ведущий: - Вы можете сказать, что обычно пишут на стенах? Вспомните, какие лозунги вы читали в последнее время? Как вы считаете, для чего пишут на стенах, заборах? Тот, кто рисует или пишет, таким образом выражает свое мнение. Я бы хотела, чтобы в настоящий момент вы выразили свои мнения относительно предложенных фраз или вопросов, потому предлагаю сыграть в игру "Graffiti".

Анализ конкурса: *Какая тема для тебя была наиболее интересной? На какую тему ответу были разнообразными? V Как происходило сотрудничество в твоей группе? Написал ли ты что-то такое, что действительно для тебя было важным? Какая надпись тебе понравилась больше всего? V Какая надпись была для тебя непонятным? Что тебе больше всего понравилось - читать или писать надписи? V Или нужно выражать свои мнения таким образом? Какие ты знаешь другие способы высказывания мыслей?*

Конкурс 4 " Пчелы и змеи"

Команды выбирают для себя название: пчелы или змеи. Для команд отводится определенная территория. Каждая команда выбирает короля. Королям предлагается отойти на такое расстояние, чтобы не услышали задания. Ведущие, на территории команды, прячут предмет "мастер-фломастер". Задание королям - найти предмет. Пчелы и змеи должны помочь своему королю отыскать вещь, но только с помощью звуков. Пчелы должны жужжать "жжжжжжжж", а змеи - шипеть "шшшшшшшш". Чем ближе король приближается к предмету тем звуки звучат громче. Объяснить детям, что очень важно наблюдать насколько король удален от своей цели. Тогда ему более легко будет помочь, повышая громкость или ее понижая, глядя как далеко или как близко король находится от предмета. Внимание: во время конкурса говорить запрещается.

Анализ конкурса: Хорошим помощником ли была твоя группа? Вместе ли вы усиливали, уменьшали звук? Как пчелы взаимодействовали друг с другом? Как змеи взаимодействовали друг с другом? Как ты чувствовал себя в роли короля? Что для тебя было самым тяжелым? Остался ли ты довольным своей командой? Легко ли было найти спрятанный предмет? решение проблем. Это замечательный способ отказа от вербальной или физической

агрессии. "Ковер мира" позволяет найти мирный путь разрешения конфликта. Если есть возможность, к дискуссии можно подключить всю группу.

Анализ игры: Почему важный для нас "Ковер мира"? Что происходит, когда в споре побеждает более сильный? Что ты понимаешь под словом "справедливость"? Почему проблему лучше разрешать мирным путем, без насилия?

Игры шутки.

Данная группа игр отличается тем, что может быть использована только один раз, ибо содержат в себе подвох.

Взлет.

Игрока с завязанными глазами вводят в комнату. Здесь стоит стул или скамеечка, которая изображает самолет. Ведущий командует: <Поднять правую ногу! Тыходишь в самолет. Поднять левую ногу! Теперь ты на самолете>. Командует игрокам: <Запустить мотор>. Игрок на самолете держит за руку одного из стоящих на полу игроков. Все начинают гудеть, медленно приподнимают скамеечку (всего на 20-30 сантиметров от пола). Игрок, держащий пилота за руку, постепенно приседает и опускает руку, так что у пилота создается впечатление, что он уже высоко. В это время сверху над пилотом поднимают какой-либо твердый предмет: книгу, доску. Как только голова пилота коснется чего-либо твердого, раздается команда: <Потолок! Прыгай скорее!>. Пилот прыгает, воображая, что он находится высоко. Желательно заранее постелить спортивные маты.

Ведущий предлагает одному-двум соводящим вылечить заболевших товарищей. Для этого им нужно угадать как зовут человека, ставшего причиной заболевания. Подсказка: его имя зашифровано в трех буквах МПС. которые следует расшифровать. Для этого соводящие могут задавать вопросы играющим, а те в свою очередь честно на них отвечать. Группа играющих знает, что МПС расшифровывается как <мой правый сосед>, поэтому, отвечая на вопросы соводящих, каждый игрок описывает своего правого соседа. Сводящие должны об этом догадаться.

Да. нет. да.

Группа ребят, не знающие эту игру, выходит из комнаты. Заходят по одному по приглашению. Ведущий просит отвечать на его вопросы в следующем порядке, чередуя ответы <да>, <нет>, <да>. Диалог: Ведущий: <Ты знаешь, что это'>. - показывает на руку. Игрок: <Да>. Ведущий: <А зачем это?>. Игрок: <Нет>. Ведущий: <А хочешь покажу'>. Игрок: <Да>. Ведущий пожимает ему руку. Затем аналогично показывает на щеку и целует сё. После показывает на губы, и когда на последний вопрос игрок отвечает <да>. ведущий слегка наклоняется к игроку и, задевая пальцами по своим губам, издает звук <бррр>. После этого ведущий поручает свою роль игроку, приглашается следующий игрок (если ведущим становится мальчик, то приглашается девочка, и наоборот). Лучше, чтобы игроки чередовались: мальчик, девочка.

Кошечки. Игроки садятся в круг на корточки, соединив пальцы перед собой по кругу (большие пальцы правой и левой руки соединяются с мизинцами соседей). Ведущий серьезным тоном обращается к своему соседу справа со словами: <Мишенька. ты умеешь играть в игру <кошечки>?>. Сосед отвечает, называя имя ведущего: <Нет. : я не умею играть в игру <кошечки>. Затем он обращается к своему соседу с тем же вопросом. Если в ходе игры кто-то из играющих засмеётся, то игра начинается сначала. Наконец, когда вопрос доходит до ведущего и его сосед слева спрашивает его, умеет ли он играть в игру <кошечки>, ведущий отвечает: <Нет, я не умею играть в игру <кошечки>, но если никто не умеет, так зачем мы здесь собрались?>».

Суслик.

Играющие стоят в круге. Ведущий проходит и дает каждому роль какого-нибудь животного. После этого он просит всех крепко взять друг друга под локотки. Ведущий называет любое из загаданных животных. игрок, которм) оно досталось, подгибает ноги, и его соседи должны его удержать. Шутка в том, что ведущий лишь двум игрокам загадывает разных животных, а всем остальным загадывает <суслика>. Затем он сначала называет первых двух, а на третий раз он называет <суслика>. В результате все просто падают. Игру можно проводить на пляже или зимой на снегу.

Фокус.

Ведущий договаривается с любым игроком и сообщает группе, что среди них есть настоящий экстрасенс, и представляет игрока, с которым у него есть договоренность. Игрок уходит за дверь, а ведущий предлагает любому игроку загадать свое любимое блюдо. Приглашается игрок - экстрасенс. Ведущий начинает перечислять по очереди разнообразные яства, спрашивая экстрасенса каждый раз, это ли блюдо было загадано, и пол) част положительный ответ лишь после того, как назовет загаданное блюдо. Секрет в том, что загаданное блюдо ведущий называет сразу после того, как перечисляя блюда, скажет <жареная картошка>. Играть можно, пока игроки не разгадают секрета.

V Электрический заряд. Ведущий просит игроков, не знающих эту игру, удалиться из комнаты. После этого проволокой соединяют несколько предметов, находящихся в комнате. Каждому вошедшему ведущий сообщает, что один из предметов в комнате заряжен электричеством. Прикасаясь рукой к предметам, игрок должен определить, какой именно. Заранее группа договаривается, какой предмет заряжен. Когда игрок дотронется до этого предмета, то все хором издадут резкий, пронзительный крик. От неожиданности игрок получает электрический заряд.

Кенгуру.

Ведущий предлагает игру. Он загадает животное, скажет галящему какое. Галящий должен будет изобразить его так, чтобы все игроки догадались, о каком животном идет речь. Ведущий просит выйти галящего за дверь, а сам договаривается с остальными игроками, что он загадает <кенгуру>. Ведущий выходит за дверь, загадывает там галящему <кенгуру>. Галящий начинает изображать. Как бы галящий хорошо его ни показал, задача игроков - делать вид, что они никак не могут догадаться, что загадано (кенгуру>, Затем, через некоторое время, галящему раскрывают секрет игры.

Лампочка.

Ведущий для участия в игре приглашает юношу и девушку . Юноше дается задание-вкрутить воображаемую лампочку и не дать »жене» помешать это сделать. Девушке сообщается, что ее «муж » хочет покончить жизнь самоубийством и она должна его остановить . О заданиях друг друга юноша и девушка не знают.

"Назови имя"

Ход игры. Играющие сидят (стоят) в кругу. Все делают по команде три хлопка: в ладоши, по коленям, в ладоши. Один игрок громко называет имя соседа справа и свое ("Лена - Слава"). Вновь хлопки, и следующий по часовой стрелке называет имена ("Слава - Таня"). Пока не пройдет полный круг.

Вариант. Можно ускорять, замедлять темп игры, менять движение по и против часовой стрелки, остановить игру и поменять игроков местами в произвольном порядке.

"Поделись своей радостью" (на дождливый день)

Дети садятся (встают) в круг. Задача каждого игрока - сделать два хлопка в ладоши и быстро, одним предложением, сказать о радостном моменте в своей жизни: "Я обрадовался, когда..." или "Я радуюсь, потому что..." После этого все сидящие в кругу одновременно хлопают в ладоши своих соседей справа и слева и говорят "Клево!"

"Вопросы дружбы"

Дети берутся за руки, образуя круг; ведущий встает в центр круга. По сигналу дети начинают по цепочке сжимать руку своего соседа (передавать сигналы). Ведущий должен угадать, где, через какие руки проходит сигнал и успеть положить руку на того, кто принял этот сигнал. Если ведущий успевает сделать это до того, как сигнал пойдет дальше, то он имеет право задать вопрос этому ребенку. После этого игра продолжается. Для разнообразия можно сделать так, чтобы тот ребенок, которого остановил ведущий, сам задавал вопрос своему соседу (вместо того, чтобы передать своему соседу сигнал, он задает ему вопрос). После того, как сосед ответит на заданный вопрос, игра продолжается с этого соседа.

"Приветствие"

Обмен приветствиями - это обмен человеческим теплом. Встречая человека, мы, прежде всего, встречаемся с ним взглядом и выражаем в той или иной форме, что мы рады существованию этого человека, рады тому, что он есть среди нас. Давайте попробуем разные формы приветствия и определим наиболее эффективные для вас. Для этого делимся на две группы и становимся напротив друг друга на расстоянии нескольких шагов в 2 шеренги. Пожалуйста (гонг). Теперь по сигналу ведущего партнеры приближаются друг к другу и обмениваются разнообразными приветствиями. Это могут быть рукопожатия, объятия, реверансы, похлопывания, восторженные восклицания и тихие многозначительные взгляды. Обмениваясь приветствиями, партнеры меняются - делают шал вправо. Пожалуйста, обменивайтесь приветствиями! (Гонг). А сейчас в каждой шеренге участники должны Ну а теперь продолжайте приветствие уже с новым партнером, в новой форме. Подумайте, как лучше приветствовать нового партнера, чтобы приветствие подходило именно для этого человека. Пожалуйста! (Гонг) Можно провести конкурс на самое длинное приветствие. Кто победит? Действуйте! (Гонг) Подведем итог и завершим игру.

"Улыбки"

Попросите каждого члена группы улыбнуться и измерьте его улыбку линейкой. Сложите все значения. Затем попросите каждого подумать, сколько раз в день он улыбается. Подсчитайте на калькуляторе, помножив значения. Какое расстояние получилось?

"Исключение" (Открыть друг друга)

Попросите всех, находящихся в комнате, встать. Медленно прочитайте список и попросите людей садиться если это утверждение относится к ним.

- Выдавливаю зубную пасту с середины тюбика
- Испугался большой собаки
- Имею друзей в Австралии
- Попадался за нарушение правил дорожного движения
- Разговаривал с деревьями
- Читал газету за завтраком
- Регулярно смотрю ТВ после 23 часов
- Сажу на диете
- Роняю полотенце на пол в ванной комнате
- Был на Гавайях
- Опоздал на домашнюю группу на этой неделе

Если кто-то остался стоять после всего прочитанного, ему нужно дать приз за то, что он абсолютно ничего не сделал.

"Спиной к спине"

Попросите двух людей встать спиной к спине так, чтобы они не видели своего партнера. Спросите каждого:

- какого цвета одежда твоего партнера?
 - какого цвета его волосы?
 - он одет в футболку?
 - он высокий?
-

Рука

Приготовьте бумагу и карандаши. Попросите каждого приложить руку на листок бумаги и обвести ее. Затем пусть пять человек напишут свои имена на каждом пальце.

"Как ты себя чувствуешь?"

Попросите каждого человека нарисовать лицо, которое отражает его чувства. Если человек не может нарисовать, он может написать слово. Сложите все листочки в корзину. Затем один человек вынимает листок и комментирует его или говорит слова ободрения.

"Все мы родом из детства"

Расскажите или напишите о самом ярком воспоминании своего детства. Вы были участником? Свидетелем? Вам о чем-то рассказывали? Какие чувства, связанные с этим, вы пережили? Радость, удивление, страх, обида и т.д.? Назовите вашу любимую игрушку. Кто вам ее подарил? Есть ли у вас сегодня любимые игрушки? Это память или предмет сегодняшней жизни?

"Эстафета жанров"

Каждый из участников делает то, что ему больше всего нравится, что лучше всего получается - читает стихи, стоит на одной ноге, показывает пантомиму и т.д. Очередность устанавливается по желанию ведущего или самими играющими.

"Кино моего детства"

Какой эпизод своей жизни Вы хотели бы экранизировать? Это будет научно-популярный или художественный фильм? Каких актеров и режиссеров Вы пригласили бы для работы в этом фильме? Кому бы Вы поручили играть Вас?

"Письмо самому себе"

Напишите письмо, которое вы хотели бы получить. Подсказка учителю: обратите внимание, что это за письмо -просьба, совет, излияние радости или грусти, согласие и т.д.

"Рисуем себя"

Ребенку предлагается нарисовать себя сейчас и в прошлом. Обсудите с ним детали рисунка, чем они отличаются? Спросите ребенка, что ему нравится и не нравится в самом себе. Учителю: это упражнение направлено на осознание себя как индивидуальности, осознание различных своих сторон. Это полезно для определения того, что изменилось в ребенке по сравнению с прошлым и что хотелось бы изменить.

"Кто я?"

Дети :по очереди стараются назвать как можно больше отчетов на вопрос: "Кто я?" Для описания самого себя используются характеристики, черты, интересы и чувства, и каждое предложение начинается с местоимения "Я".

Например: "Я - девочка", "Я - спортсмен", "Я - хороший человек" и т.д. Ведущий следит за тем, чтобы дети не повторяли то, что говорили предыдущие ребята, но описывали именно себя лично.

Вожатому: эта игра дает детям возможность взглянуть на себя с разных сторон, расширить представление о себе.

"Корзина грецких орехов"

Дети "бросают" в корзину (произносят один за другим, передавая корзину или подходя к ней) мучительные неразрешимые ситуации или случаи, отношения или желания, свои качества или черты других людей, непонятные для них.

"Приглашение к чаю"

Чайная чашка передается из рук в руки.

Кого, из всех присутствующих здесь, ты хотел бы пригласить на чай?

О чем хотел бы поговорить?

Что ему расскажешь?

Что хотел бы услышать в ответ?

Четыре рисунка

Каждому ребенку понадобится фломастер и лист бумаги. Попросите детей разделить лист на 4 части. Пусть дети пронумеруют каждый угол и нарисуют:

1. квадрат: символ (эмблему) своей семьи;
2. квадрат: кем он хочет стать;
3. квадрат: картинку любимого праздника;
4. квадрат: то, что тебе и твоим друзьям нравится больше всего.

Пусть дети обменяются своими рисунками.

А. Фромм: "Играя, дети учатся прежде всего развлекаться, а это одно из самых полезных занятий на свете"

Колечко - игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко -колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего

колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

"Я садовником родился", водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой"... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, прокукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

"Крокодил" (почему-то) две команды, противоположная команда загадывает слово, часть игроков пытается изобразить его пантомимой, вторая часть - угадать. Если отгадывают, меняются ролями.

"Людоед", эта игра стихийно возникла в нашем семейном кругу, может быть существует известный аналог (новое - хорошо забытое старое). Итак, вода ("людоед") сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится "людоедом".

Кошка - собака.

Играющие сидят в круге. Ведущий предлагает игру на внимание. Он говорит соседу справа в повествовательной форме <собака>, а соседу слева <кошка>. Соседи в вопросительной форме переспрашивают. Сосед справа: <Собака?>. Сосед слева: <Кошка?>. Ведущий утвердительно отвечает соседу справа: <Собака!>. Соседу слева - <кошка>. После этого сосед справа обращается к своему соседу справа, сообщая в повествовательной форме <собака>. Тот переспрашивает: <Собака?>, Сосед, стоящий 1.пр;1в,1 01 ведущего, вновь переспрашивает у ведущего: <Собака!> Ведущий отвечает утвердительно: <Собака!>. Сосед справа: <Собака!>. Процедура повторяется по кругу. Аналогично по левой стороне передается слово <Кошка>. Задача игроков не запутаться. Игра закончится, когда к ведущему с правой стороны дойдет с повествовательной интонацией слово <кошка>, а с левой стороны слово <собака>.

Когда я был маленьким.

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который) произошел с вами и мог бы претендовать на роль самого занятного. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства.

11 вопросов.

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы <Да> или <Нет>. После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

Ручка

Играющие сидят в круге. Ведущий передаёт своему соседу ручку и говорит: <Я передаю ручку Правильно. Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т.п.

Глухой телефон.

Первый вариант: Играющие сидят по кругу. Каждый загадывает имя одного из игроков, сидящих в круге, и шепчет его на ухо соседу справа. Ведущий задает самые разнообразные вопросы, на которые игроки называют загаданные имена. Например: Кто станет великим путешественником? Кто станет долгожителем? Кто будет президентом? Второй вариант: Играющие загадывают любые слова (имена 1 существительные), шепчут их соседям справа. Галящий задает вопросы, на которые ответом будут загаданные слова. Если ответ вполне реалистичен, действительно подходит к вопросу, то ведущий и игрок, который дал ответ, меняются местами. Игра продолжается.

Домашние забавы

В доме праздник, а маленьких гостей занять нечем. Или к Вашим детям пришли друзья, а они, кроме компьютерных игр и просмотра телевизора, придумать ничего не могут. Самое время устроить домашние забавы.

1. Моргалки

Крайне забавная игра, в которую лучше всего играть с детьми во время дня рождения или просто в большой детской компании. Лучше всего играть мальчикам против девочек. Итак, девочки садятся на стулья, один из которых остается пустым. За спинками стульев встают мальчики (в том числе и за спинкой пустого стула). Задача очень проста: увести у соперника девочку. Водящим считается тот, кто стоит за пустым стулом. Он внимательно смотрит в глаза девочек и пытается незаметно подмигнуть той даме, которую вознамерился увести. Девочка, заметив подмигивание водящего, должна как можно быстрее улизнуть из-под опеки своего кавалера, который в свою очередь должен заметить сговор и пресечь его - не допустить, чтобы девочка убежала.

Если сидящая группа устала бегать, то играющие меняются местами. Запретов мало: тот, кто стоит за спинкой стула, не имеет права держать сидящего за плечи и догонять, бегая по всему кругу: что упало, то пропало.

2. Крючечки

Для игры нужно сделать из проволоки много различных палочек произвольной длины. Главное, чтобы

палочки были ровными. На концах провололочек попробуйте сделать маленькие крючочки.

Разбиваемся на две команды, кучку провололочек высыпав на ровную картонку. Каждый из игроков получает в руки по одной провололочке. Задача команды: при помощи этой проволоочки нужно горку разобрать. Главное условие: пока один игрок вытаскивает из горки провололочку, остальные члены команды должны замереть и не шелохнуться. Если кто-то из команды "нарушает", два хода передается команде-сопернице. Выигрывает та команда, которой удалось вытащить из кучки как можно больше провололочек за отведенное время.

3 Спичечки

Берётся одиннадцать спичек, десять с головками, одна без (пустая). Каждая спичка - 10 очков; пустая -100. Играющий берёт спички в ладони, встряхивает их и бросает на стол. Затем, расправляет ладонь и касается стола только мизинцем и большим пальцем. И пытается провести сверху вниз и слева на право так, чтобы все спички, лежащие на столе, не выходили за границу пальцев. Если играющий задел хоть одну спичку, то продолжать игру не имеет право и ждёт следующей своей очереди. Если первый этап прошёл хорошо, то играет дальше. Следующий ход игры таков. Вытаскивая по одной спички нужно ненароком не задеть рядом лежащую. Задел - и всё, твоё время кончилось. Вытаскивать спички можно не только руками, но и самой спичкой, например той, которую вытащил вначале. Играть можно до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не наберёт большее количество очков. Границу определяют сами игроки, можно играть и до тысячи, и до трёх. Всё зависит от азарта. Кстати, эта игра "щекочет" нервы. Представляете состояние игрока, который в очередной раз вытаскивая спичку, задевает лежащую рядом?!

4. Сим-Сим

Эту игру лучше проводить с ребятами второго и третьего класса. Так как здесь понадобится знание таблицы умножения.

Условие: сосчитать от одного до ста, но вместо чисел, которые делятся на семь (например, четырнадцать) или сами в себя включают цифру 7, надо говорить "сим-сим". Сев в кружок, произносит

по очереди числа. Кто ошибся - выбыл из игры. Интересно, что когда очередь доходит до 70, счёт ведётся так: "сим-сим", "сим-сим один"... "сим-сим сим-сим"

5. Забавный рассказ

Для игры Вам понадобится ручка и листок бумаги. Вопросов может быть сколько угодно, главное, чтобы совпадало по количеству игроков. Записывается первый ответ на вопрос и листок загибается, передаётся второму, тот записывает и тоже загибает. Вот примерно, какой получается рассказ:

Кто? - Винни-Пух.

С кем? - с соседом.

Когда? - осенью позапрошлого года.

Где? - в командировке.

Что делали? - рыбу ловили.

Чем дело закончилось? - набили большую шишку.

6. Крестики-нолики

Очень известная и популярная игра, в которую играют не только дети, но и взрослые. В квадрате из девяти клеток соперники пытаются выстроить в ряд три своих знака, крестика или нолика. Ну что, просмотрели? А теперь за дело, играйте, соревнуйтесь. Теперь вы с друзьями не будете скучать вечерами, а на днях рождения ваше праздничное застолье будет ещё веселее и радостнее.

Игра в спички.

Один из игроков опрокидывает коробок со спичками (можно взять неполный) на стол так, чтобы они лежали грудой. Другой игрок начинает брать из груды по одной спичке так, чтобы не тронуть остальные. Как только шевелится одна спичка, кроме той, которую он достает, собирать спички начинает другой игрок. Выигрывает тот, кто достал больше спичек за определенное количество попыток.

Можно пометить спички разными цветами и договориться, за спичку какого цвета сколько дается очков. Тогда победитель определяется по большей сумме очков.

ДЕТКОВЕСЕЛЕНИЕ

Все наоборот

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

Это я, это я, это все мои друзья

- Кто ватагою веселой каждый день шагает в школу?

- Это я, это я, это все мои друзья.

- Кто из вас. скажите вслух, на уроке ловит мух?

- Это я. ...

- Кто мороза не боится, на коньках летит как птица?

- Это я. ...

- Кто из вас. как подрастет, в космонавты лишь пойдет?

Это я

Какое все зеленое!

Участникам игры предлагается принять участие в аукционе. Каждый, поочередно, называет любой предмет самого популярного в новогоднюю ночь цвета - зеленого. Повторять уже названные предметы не разрешается. Последний назвавший предмет зеленого цвета - победитель Хлоп, или игра на координацию Вызываются несколько участников, ведущий показывает им позиции:

1 - правая рука держит мочку левого уха, а левая рука - кончик носа;

2 - правая рука - кончик носа, левая рука - мочка правого уха.

По команде ведущего "хлоп!" все должны поменять позицию на другую. Темп "хлопков" потихоньку увеличивается.

Выигрывает тот, кто дольше всех будет правильно выполнять движения. Смех среди зрителей и участников

Гарантирован

Веселые мартышки

Ведущий говорит слова: "Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами

топаем, надуваем щеки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку,

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 всё за ведущим.

Смешинка

Каждый играющий пол) чает какое-нибудь имя, скажем, хлопوشка, леденец, сосулька, гирлянда, иголочка, фонарик,

сугроб... Водящий обходит всех по кругу и задает различные вопросы:

- Кто ты?

- Хлопушка.

- А какой сегодня праздник?

- Леденец.

- А что это у тебя (показывая на нос)?

- Сосулька.

- А что капает с сосульки?

- Гирлянда...

Каждый участник должен отвечать на любые вопросы своим "именем", при этом "имя" можно склонять

соответствующим образом. Отвечающие на вопросы не должны смеяться. Кто засмеется - выбывает из игры и

отдает свой фант Потом проводится розыгрыш заданий для фантов

Что в пакете?

В непрозрачный пакет (или коробку) положите всевозможные предметы (и продукты), название которых начинается на одну и ту же букву. Например, на "К": книжку, краски, конверт, календарик, кишмиш (изюм без косточек) в кулечке, конфетти, конфету, карамель, картошку, калач, кнопку, кассету, кактус, крекер и прочее.

Предложите своим гостям отгадать, что в пакете . И не забудьте сказать, что все призы - на одну букву. Кто угадает, тот получает указанное в виде приза.

Участникам разрешается задавать уточняющие вопросы, но не больше трех каждому.

Кружок

Игроки должны превратить заранее нарисованный ведущим простой кружок в рисунок. Побеждает игрок с самым интересным рисунком

Маска, я тебя знаю!

Ведущий одевает маску игроку. Игрок задает разные вопросы на которые получает ответы - подсказки:

Это животное!'

-Нет.

Человек!'

-Нет.

Птица!'

-Да!

Домашняя"

Да/ нет.

Она кудахчет!'

-Нет.

Крякает!'

-Да!

Это утка!

Приз на 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.

Приз на нитке

Натягивают веревку, на нее подвешиваются на ниточках разные мелкие призы (игрушки, конфеты и пр.). Участнику завязывают глаза и дают в руки ножницы. Он должен подойти к веревке и срезать приз, какой сможет. Потом ножницы получает следующий участник. И так до тех пор, пока призы не закончатся (готовьте их побольше)

Дубинка

Играющие, 6-8 человек, садятся вокруг ведущего. Ведущему выдается "дубинка" (скрученная в трубочку газета). Далее между играющими распределяются имена (названия животных, цветов, рыб, в общем какие угодно, но по одной теме). Цель ведущего и игроков - запомнить у кого какое "имя". Игра начинается с того, что один из игроков выкрикивает любое имя, ведущий должен быстро сообразить кто это, повернуться и ударить "дубинкой" по коленям (голове) игрока с этим именем. Названный игрок, пока его не "засадил", должен выкрикнуть другое "имя", и ведущий, если он не успел "засадить" первого, переключается на второго и так далее. Игрок, которого "засадил", становится ведущим. В общем, очень весело и шумно.

Гусеница

Все участники выстраиваются паровозиком и. держа друг друга за талии, садятся на корточки. Ведущий объявляет. что они изображают гусеницу и должны показать как: гусеница спит; потягивается; пытается встать (встает); умывается; делает зарядку; находит еду; ест; уходит, танцует. При этом хвостик постоянно мешает голове делать свои дела (это такой специальный вредный хвостик).

Гримеры

Предложить играющим выбрать похожего на себя героя сказок и загримировать себя так, чтобы достичь наибольшего сходства. Выигрывает тот, кто больше всех похож на своего персонажа Огурец

Выбирается один ведущий, а все остальные становятся в очень тесный круг (плечом к плечу). Причем руки игроков должны находиться сзади. Суть игры: нужно незаметно передавать за спинами огурец и при каждом удобном случае откусывать от него по кусочку. А задача ведущего - отгадать, в чьих руках находится огурец. Если ведущий отгадал, то пойманный им игрок становится на его место. Игра продолжается до тех пор, пока не съеден огурец

Ламбада

Суть в том, что все становятся паровозиком и начинают двигаться вперед под музыку. Ведущий включает-выключает музыку. Ведущий резко выключает музыку, все должны остановиться. Кто "воткнулся" носом в спину впереди идущего (для первого - оторвался от всех), тот выбывает. Музыка так же внезапно включается - кто порвал цепочку - вылетает. Для удобства ведущих может быть двое: тот, кто на музыке, и тот, кто собственно "паровоз". Чем больше народу - тем лучше. Без свалок не обходится. Главное - правильно подобрать музыку и не делать равномерных интервалов вкл / выкл

Чепуха

Берем лист бумаги (можно раздать листы каждому участнику). Ведущий задает вопросы, например: "Кто?", "Когда?", "Где?", "Что делал?" и т.п. Вопросов может быть сколько угодно (обычно по числу игроков) и их порядок может быть любым. Каждый игрок должен написать ответ, закрыть его, загнув бумагу, и передать соседу. Сосед будет писать на этом листке ответ на следующий вопрос. И так по кругу. Когда все ответы написаны, разворачиваем бумажку (бумажки) и читаем то, что получилось. А получается полная и очень смешная

ЧЕПУХА! Рисовальщики

Ведущий вызывает две-три пары игроков. Игроки каждой пары усаживаются за стол рядом друг с другом. Одному завязывают глаза, кладут перед ним лист бумаги и дают ручку или карандаш в руку. Все остальные присутствующие задают каждой паре задание - что нарисовать. Игрок в каждой паре, у которого глаза не завязаны, внимательно следит за тем, что рисует его сосед и говорит ему, куда вести ручкой, в какую сторону. Тот слушает и рисует то, что ему говорят. Получается очень смешно. Побеждает пара, которая быстрее и лучше выполнит рисунок

Поросюшки

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

Свой стул

Почти детская, но очень весело, когда играют и взрослые. Двое участников. Два стула спинками друг к другу
посреди комнаты. По всей комнате раскидываются 10 вещей (тапочки, игрушки и т.д.). Задача - подобрать как можно больше вещей и положить на СВОЙ! стул. Наблюдать со стороны очень весело! Да и играть тоже

Буриме

Слово это французского происхождения и произносится: "буримэ". Означает оно сочинение стихов на заданную рифму. Играют или вдвоем, или команда на команду)¹. Подобрали вы с партнером такие пары рифм: "кот - компот", "постель - кисель". А теперь придумывайте стихотворение. Можете вместе, можете по отдельности, а еще смешнее получится, когда одну строчку назовете вы, другую - партнер.

Приступили!

Вы говорите: "Василий, мой пушистый кот", партнер подхватывает: "Проснувшись, любит пить компот". Вы: "А перед тем как лечь в постель", он: "Василий любит пить кисель".

Фигуры

Ведущий набирает нужное количество пар и показывает 3-4 фигуры (располагает людей в парах). Каждая фигура называется по-своему. Начинают конкурс с репетиции, ведущий называет фигуру, играющие на скорость встают в нужную позицию. После проведения репетиции начинается сам конкурс, только теперь пара, последней закончившая фигуру, выбывает

Мумия

Вызывается две пары добровольцев, а можно вызывать и больше. Один из игроков в каждой команде - "мумия", а второй - "мумиатор". Суть игры - "мумиатор" должен как можно быстрее обмотать "мумию" "бинтами" В качестве бинтов обычно используется туалетная бумага. Веселье публики гарантировано! После обмотки можно произвести обратную операцию, сматывая бумагу обратно в рулон

Игра-шутка

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит "утка" или "гусь" (вразброс, "утка" сказать большему числу игроков). Затем объясняет правила игры: "Если я сейчас скажу: "Гусь" – то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если "Утка", то игроки, которых я назвал "Уткой", поджимают обе ноги" Куча-мала вам гарантирована.

Зимний пейзаж

Командам выдаются репродукции с зимним пейзажем, разрезанные на несколько частей. По сигналу каждая команда должна как можно быстрее и правильнее составить репродукцию, чтобы получить победное очко.

Кузовок

Эта игра старинная.

Все садятся за стол, ставят на него корзинку и ведущий говорит соседу по столу: "Вот тебе кузовок, клади в него что есть на -ок. обмолвишься - отдашь залог". Сосед, а за ним и все остальные, по очереди, называют слова на -ок: "Я по.юж\ в кузовок клубок", "А я платок", "Я - замок" и прочие. Кто обмолвится или не найдет, что сказать, кладет в корзинку залог - платок, карандаш, значок и так далее.

По окончании игры корзинку накрывают чем-нибудь и кто-то один достает залог за залогом со словами: "Чей залог вынется, что тому делать?" Каждому назначают выкуп - попрыгать по комнате, песенку спеть, загадку загадать...

Формула-1

Игра не только для любителей автогонок. Покататься на болиде может каждый - было бы желание и фантазия.

Тренировка не обязательна Победитель объявляется Шумахером

Кошка

Дети садятся на пол в кружок, доброволец на корточках подползает к одному человеку, трется об него, как кошка, мурлычет пореальнее и пытается не смеяться. Человек, к которому подползла "кошка", должен не спеша сказать:

"Моя бедная кошка сегодня больна", - глядя ее по голове. Если человек, к которому подползла кошка не засмеялся и сделал все вышесказанное, то "кошка" уползает к другому участнику и повторяет действия. Если человек засмеялся, тогда "кошка" садится на его место, а он становится "кошкой" Ох уж эти сказочки

В компании выбирается жертва и отправляется за дверь (в смысле, из помещения). Далее всем объясняются правила. Жертва должна отгадать очень известную русскую сказку, которую якобы загадали друзья. Жертва обязана задавать наводящие вопросы, на которые можно ответить однозначно "да", "нет", "не знаю". Остальные отвечают "да", если вопрос заканчивается на гласную, "нет" - если на согласную, "не знаю" - для "Ъ" и прочих. Таким образом, жертва, задавая вопросы по очереди каждому из играющих, совершенно приходит в тупик в своих логических догадках, именно тогда можно смилостивиться (если все уже вдоволь насмеялись) и сообщить о правилах жертве

Шпаргалки

Вызываются два участника. Им выдается по рулону туалетной бумаги. Это и есть шпаргалки. Задача участников

распихать это вес по карманам, за шиворот, в брюки, в носки и т.д. по маленьким кусочкам (ведущий должен следить за этим). Кто первый, тот и победитель

Сказка

Когда у вас собрались не менее 5-10 детей (возраст значения не имеет), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще - тем лучше, идеально подходят - "Курилка 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, вёдра и т.д. Все дети тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают"

Бросаемся словами

Точнее же. в этой игре бросаются слогами. Игроки садятся за стол (непрерменно пустой) или в кружок и перебрасывают друг другу какую-нибудь мягкую и легкую вещицу (но не тяжелый предмет или мяч!). Бросающий произносит какой-нибудь слог, а ловящий добавляет другой, заканчивает слово. Например: "Во..." - "ник" (или - "нок", "ра", "ло - си - пед" и так далее). Назвавший слово перебрасывает вещицу следующему, произнося какой-нибудь слог... Начальные слоги не должны повторяться! Из игры выходят те, кто ответил невпопад или затянул с ответом

Кто это?

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.

Игра в спички.

Один из игроков опрокидывает коробок со спичками (можно взять неполный) на стол так, чтобы они лежали грудой. Другой игрок начинает брать из груды по одной спичке так, чтобы не тронуть остальные. Как только шевелится одна спичка, кроме той, которую он достает, собирать спички начинает другой игрок. Выигрывает тот, кто достал больше спичек за определенное количество попыток.

Можно пометить спички разными цветами и договориться, за спичку какого цвета сколько дается очков. Тогда победитель определяется по большей сумме очков.