

«КОПИЛКА ИГР» К ЧИТАТЕЛЮ

Особое место в организации жизнедеятельности ребенка должно уделяться игре, причем самой разнообразной: творческой, ролевой, познавательной, развивающей мыслительную и физическую активность ребенка.

Игра помогает создавать и поддерживать положительный эмоциональный фон в детском коллективе, создает хорошее настроение, являясь «школой радости» для каждого ребенка.

Игра помогает ребенку привыкнуть к новым для него условиям. В более широком смысле игру можно рассматривать как способ социализации личности ребенка и его социальной адаптации в обществе.

Игра - универсальный способ воспитания. Познавательные игры расширяют кругозор, пробуждают интерес к познанию действительности, дидактические игры обучают, подвижные игры развивают физические возможности, а творческие — способности детей.

Игра выполняет коммуникативную функцию и учит детей общению между собой и с взрослыми.

Наконец, игра - важнейшая потребность детей, которую можно реализовать в условиях детского оздоровительного лагеря. Предлагаем вам игры, в которые можно поиграть с детьми любого возраста.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдовать "замок", а вторая команда - помешать им в этом. "Замком" может служить дерево или стена. Около "замка" находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до "замка". При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

СВЕТОФОР

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией, водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить, перебегающего пространство между линиями, игрока. Осаленный становится водящим

А-РАМ-ШИМ-ШИМ

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

А-ра-шим-шим,
А-ра-шим-шим,
Арамия-гусия,
Покажи-ка на меня.

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего.

Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спиной к спине с водящим. Все хором произносят: "Раз, два, три". На счет "три" стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое то задание ребят - поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала.

Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вводят такое правило. Если в центре мальчик и девочка, то они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре - два мальчика или две девочки, то они в такой ситуации простожимают друг другу руки.

ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это "домики" или "логово зайца". Выбираются двое водящих - "заяц" и "охотник". Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится "зайцем" и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

САНТИКИ-САНТИКИ-ЛИМ-ПО-ПО

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние. За это время играющие выбирают, кто будет "показывающим". Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ногой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова: "Сантики-сантики-лим-по-по". В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим

ЗДРАВСТВУЙТЕ

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Здравствуйте". Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК?

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем "Скок, скок, скок", (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок". Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал "Скок, скок, скок". Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

ВОДЯНОЙ

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. "Водяной" встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним

игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, он меняется ролью, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

ВОРОНЫ И ВОГОБЫ

На расстоянии 1-1,5 метра чертят две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - "домики". Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метра. Команд две, одна из них называется "воробы", а вторая - "вороны". Ведущий встает между командами и называет слова: воробы или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в "домик". Все пойманные воробы становятся воронами. Если ведущий говорит "воробы", то воробы бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя "беличье гнездо". Между собой они договариваются, кто будет "белкой", кто - "орехом", кто - "шишкой". Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: "белки", "шишки", "орехи". Если он сказал "белки", то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: "орехи", то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе эти функции выполнять один человек.

Ведущим может быть подана команда: "белки, шишки, орехи", и тогда меняются местами сразу все.

ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают "дракона". Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост по команде ведущего "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста", в свою очередь, - убежать от "головы". Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки "хвоста" можно выбрать новую "голову" и новый "хвост".

НЕВОД

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя "невод". Их задача - поймать как можно больше "плавающих рыб", т.е. остальных игроков. Задача "рыб" - не попасться в "невод". Если "рыбка" не смогла увильнуть и оказаться в "неводе", то она присоединяется к водящим и сама становится частью "невода". "Рыбки" не имеют права рвать "невод", т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой "проворной рыбкой".

КОТ И МЫШИ

На расстоянии 10 метров чертятся две линии: за одну - домик "кота", за другой - домик "мышей". Водящий - "кот" спит в своем домике, а "мышата" идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз,

Посмотреть который час.

Раз, два, три, четыре,

Мыши дернули за гири...

(В этот момент "мыши" подходят к "коту" и даже могут его потрогать).

Вдруг раздался страшный звон.

Побежали мыши вон!

После слова "вон" кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

КАПКАНЫ

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы "захлопываются", т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

БЕРЕГ И РЕКА

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями "река", а по краям - "берег". Все ребята стоят на "берегах". Ведущий подает команду: "РЕКА", и все ребята прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ" все выпрыгивают на "берег". Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: "БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА..." Если по команде "БЕРЕГ" кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды "РЕКА" оказались на "берегу". Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

ВОЛКИ ВО РВУ

На площадке чертится коридор ("ров") шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - "волки". Их немного - всего два или три. Все остальные играющие - "зайцы" - стараются перепрыгивать через ров и не оказаться осаленными. Если до "зайца" дотронулись, он выбывает из игры или становится "волком". "Волки" могут осалить "зайцев" только находясь во рву. "Зайцы" ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога "зайца" коснулась территории рва, это значит, что он "провалился в ров" и в этом случае также выбывает из игры.

БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ

Все играющие - "белки", они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегают "собака" - водящий. "Белки" прыгают, перебегают с дерева на дерево, а "собака" должна поймать (осалить) бегающих "белок". Если это ей удалось, "собака" и "белка" меняются местами. В игре есть условие: "собака" не должна трогать "белок", которые находятся на дереве. В эту игру

лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

СЧИТАЛКА

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - например, ноль. Играющие, номера которых называли, должны занять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер – ноль.

ПОДМИГИШИ

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал во время и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются "атомами". Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать "молекулу", т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: "Реакция идет по три!", то это значит, что три игрока - "атома" сливаются в одну "молекулу". Если ведущий произносит: "Реакция идет по пять", то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды ведущего: "Реакция окончена".

Если ребята еще не знают, что такое "атом", "молекула", "реакция", - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: "Реакция идет по одному".

САЛКИ

Сюжет этой игры очень прост: выбирает один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих вариантов.

1. Осальный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки. В сторону и кричит: "Чай-чай-выручай". Он "заколдован". "Расколдовать" его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен "заколдовать" всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

ПРЯТКИ

Водящий, выбранный с помощью считалки играющими, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется "кон". Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета, водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон, в знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до конца и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен "застукать" как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и "застукан" последним (или по решению играющих - первым). Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться, обнаруженными.

ГУСИ

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два "дома". В одном находятся гуси, в другом их хозяин. Между "домами, под горой" живет "волк" - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

— Гуси, гуси!

- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Так летите!
- Нам нельзя Серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а "волк" их ловит. Пойманный игрок становится "волком".

ГОРЕЛКИ

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

"Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара беги!"

На слово "беги" пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов "последняя пара" водящий может произнести: "Четвертая пара", или "вторая пара". В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - "медведь", за другой - "дом", в котором живут дети. Дети выходят из "дома" в "лес" собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

"У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит".

На последних словах "медведь" выскакивает из "берлоги" и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный "медведем" игрок становится "медведем".

КРАСОЧКИ

Выбирается водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные играющие загадывают в тайне от "монаха" цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой".

Продавец: "За какой?".

Монах: (называет любой цвет, например "за голубой").

Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!"

"Монах" начинает игру сначала. Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал, то красочкой становится водящий, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

УДОЧКА

Удочка - это скакалка. Один ее конец в руке "рыбака" - водящего. Все играющие встают вокруг "рыбака" не дальше, чем на длину скакалки. "Рыбак" начинает раскручивать "удочку", пытаясь задеть ею по ногам играющих. "Рыбаки" должны уберечься от "удочки", перепрыгнуть через нее. Чтобы "рыбки" не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. "Рыбки" не должны сходить со своих мест. Если "рыбаку" удалось поймать рыбку", т.е. дотронуться "удочкой", то место "рыбака" занимает пойманная "рыбка".

Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10-20 сантиметров.

КОШКИ-МЫШКИ.

Для игры выбираются два человека: один - "кошка", другой - "мышка". В некоторых случаях количество "кошек" и "мышек" может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - "ворота". Задача "кошки" догнать (дотронуться рукой) "мышку". При этом "мышка" и "кошка" могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют "мышке" и чем могут, помогают ей. Например: пропустив через "ворота мышку" в круг, они могут закрыть их для "кошки". Или, если "мышка" выбегает из "дома", "кошку" можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все ворота.

Игра эта не проста, особенно для "кошки". Пусть "кошка" проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда "кошка" поймает "мышку", из числа играющих выбирается новая пара.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и

дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: "Тише едешь, дальше будешь. Стоп!" На слово "стоп" все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент, кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рас - смеется, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

АЛИ - БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 - 7 метров. Игру начинает одна из команд словами: "Али - Баба!". Вторая команда хором отвечает: "О чем, слуга?" Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Сашу нам сюда!". При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие "качелей". На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему концу один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к "качелям" и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

СЛОН

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу, впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда - "слон". Вторая команда должна "взобраться" на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны "слонового хвоста", разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока - "слона", делает, как можно больший прыжок на "слоновью спину". Он должен "приземлиться" так, чтобы не упасть со "спины" и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды "наездников". Если кто-то из них не удержался и свалился со "слона", то игра прекращается, и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно, и никто не упал, то "слон" должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это "слону" удалось, то игра также прекращается, и команды меняются местами.

Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам, как той, так и другой команды

ЖМУРКИ

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, или он просто замуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос - называют водящего по имени или кричат: "Я здесь". Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

АЛЕНУШКА И ИВАНУШКА

Выбираются Аленушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: "Аленушка!". Аленушка обязательно должна откликаться: "Я здесь, Иванушка!". Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться, они по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки. Следы

могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, которого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.
[НАЗАД](#)

"ЛАПТА"

Лапта появилась на Руси во времена Ивана Грозного. Для игры в лапту необходимо немного: мячик и "лапта", то есть палка, которой бьют по мячу. Игра ведется на ровной площадке, размером 40х25 м. Края площадки очерчиваются двумя линиями "город" и "кон". Расстояния между ними должно составлять 25-30 м. Также на поле наносится линия "прискок", которая находится на небольшом расстоянии от линии "город".

Играющие делятся на две равные команды - партии (по 7-9 человек). Для удобства различия команд рекомендуется сделать общие для команд различия в одежде. Одна из команд называется "играющей" партией - та, что стоит на подаче. Другая «служашей» партией - та, что находится в поле. "Играющая" партия забирает лапту, отправляется в город, чтобы бить по мячу и бегать из города на кон и обратно. А игроки "служашей" партии становятся в поле, чтобы подбирать пробитые мячи и пятнать мячом перебегающих игроков, причем один из них - "подавальщик" - остается в городе для того, чтобы подкидывать под удары мяч. То есть от каждой команды в черту города выходят два игрока из разных команд, один - "подающий" (с лаптой), другой - "подавальщик" (с мячом). Каждый из "играющей" партии подает всего один раз за круг. Независимо от исхода его удара, лапта не передается "служашей" партии, просто игрок переходит на линию "прискок" и передает лапту следующему игроку.

Игроки, стоящие на линии "прискок", ждут счастливого удара, после которого они смогут перебежать игровое поле. В случае если предпоследний игрок тоже не попал по мячу, то последний игрок - "выручала" - пробивает по мячу три раза. За это время должен появиться хотя бы один игрок, который сможет его сменить. "Служащая" партия получает лапту в двух случаях, если один из игроков "служашей" партии, завладев мячом, рукой запятнает перебежавших поле игроков противоположной команды. Или когда у "играющей" партии не осталось игроков, которые смогут пробить по мячу.

Команды меняются ролями в следующих случаях:

- если игрок служашей партии (поле) запятнал мячом игрока, служащая партия перебегающего поле;
- никто из играющей партии не попал по мячу;

- если играющая партия поймала «свечу» - мяч, не играющая партия коснувшийся после подачи земли.

Игра ведется на счет. Каждый игрок, перебежавший поле приносит своей команде одно очко. Чтобы игра была более интересной, можно ввести ограничения по времени игры, например два кона по 30 минут. [НАЗАД](#)

"ВЗЯТИЕ ГОРОДКА"

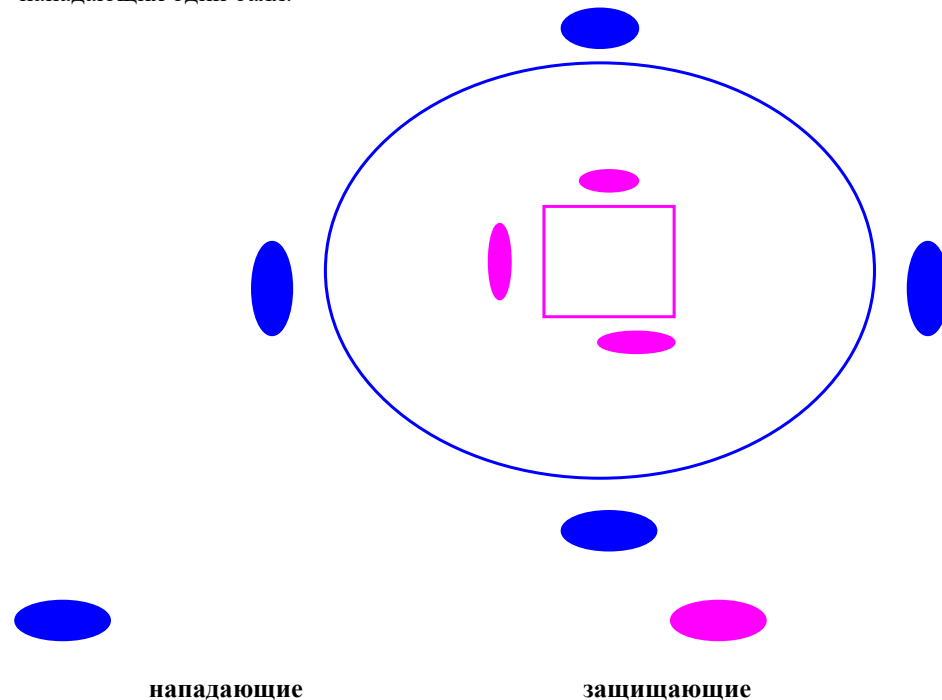
Играют две команды: одна команда - "защитники городка", другая - "нападающие".

"Городок" представляет собой конструкцию в форме куба, который находится в центре круга (R = 4-5 метров).

Команда "защитников городка" - 3 человека, "команда нападающих" - 4 чел.

Команда защитников охраняет ворота "городка", команда нападающих находится за кругом.

Нападающие стремятся попасть в ворота "городка", защитники должны поймать или отбить мяч, иначе, попавший в город мяч приносит команде нападающих один балл.



Через одну минуту команды меняются местами. Выигрывает та команда, которая за отпущенное время забросит наибольшее количество мячей.

Специально отбивать мяч с силой - нельзя, за это может быть добавлено дополнительное время.

При равенстве забитых мячей проводится дополнительная игра - до первого забитого мяча, в которой побеждает тот, чье время окажется лучшим.

[НАЗАД](#)

"ВЫШИБАЛОВКА"

Проводится по принципу детской игры "Вышибаловка", единственное отличие - игра ведется двумя мячами.

Участвуют две команды: в поле игроки - 5 человек, выбивающие - 4 человека, пятый человек помогает собирать мячи.

Зачет - по лучшему времени выбивания. [НАЗАД](#)

СПОРТИВНО – РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

"ПАПА, МАМА, Я - СПОРТИВНАЯ СЕМЬЯ"

Каждая команда (8-12) человек придумывает себе фамилию, эмблему и "родственные связи" (папа, мама, бабушка, двоюродный племянник и т.д.). "Семьям" дается "домашнее задание" - придумать пирамиду. В дальнейшем игра сводится к веселым стартам. Если число членов команды слишком велико, в некоторых конкурсах могут участвовать не все, например, только мамы и папы, только бабушки и внуки и т.д. Не забудьте выбрать нескольких судей (лучше, по одному на каждую "семью"), следящих за соблюдением правил. Для некоторых заданий приготовьте эстафетные палочки.

1. Представление команд. Конкурс "домашнее задание".

2. Кенгуру (прыжки с баскетбольным мячом между колен).

3. Ручеек. Первый участник добегают до определенной отметки, хлопает в ладоши и принимает позу "упор на руки и ноги" (домиком, спиной вверх, боком по линии движения), по его хлопку стартует следующий, пролезает в образовавшиеся "ворота" и встает рядом с первым и т.д. Последний пролезает под "тоннелем", хлопает в ладоши над головой и лезет обратно. После того, как он добегал до линии старта, за ним бежит предпоследний, и весь ручеек "сворачивается" в обратном порядке.

4. Галоп. Два человека встают лицом друг к другу, сцепляются вытянутыми в стороны руками и по команде начинают эстафету. Пробежав дистанцию, передают эстафетную палочку следующему и т.д.

5. Бревно. Это конкурс для "пап" и "дедушек", но могут поучаствовать и, например, мамы, отличающиеся завидной физической подготовкой. Задание: распилить бревно двуручной пилой. Для удобства бревно лучше положить на козлы. Не забудьте про секундомер, чтобы засекать время.

6. Болото. Участникам предлагается перебраться через воображаемое болото, пользуясь тремя дощечками. Ноги не должны соскальзывать с досок, и наступать на доску можно только одной ногой. Каждый игрок, пройдя свой отрезок «болота», передает дощечки следующему.

7. Цепочка. Участники образуют цепочку, первый берет второго за руку, при этом руку подает между своими коленями, на каждом этапе эстафеты к ним прибавляется по одному члену семьи, к финишу прибегает вся команда, скрепленная таким вот хитрым способом. Бегать так ужасно неудобно, зато очень весело.

8. Переправь семью. Два самых сильных члена команды на руках переносят по одному члену команды с линии "старт" за линию "финиш". Руки могут быть сцеплены, как удобно, но нести нужно обязательно вдвоем.

9. Цепочка из одежды. Команды связывают цепочку из одежды, снятой со своих участников. Судьи измеряют, чья цепочка длиннее, пресекают попытки болельщиков превратить их футболки и шорты в звенья этих цепочек и следят, чтобы "раздевание проходило в разумных пределах". [НАЗАД](#)

"ЛОВЛЯ БИЗОНОВ"

Это один из вариантов игры "Найди клад". Весь отряд - племя голодных индейцев, несколько самых быстрых бойцов - бизоны. У каждого "бизона" на руке или ноге, спине, еще где-то, пишется буква. Буквы, собранные вместе, составляют кодовое слово, узнав которое, можно найти заветный клад (большую коробку со сладкими призами). Обязательно озвучьте условие, что поймать надо всех "бизонов". Пойманные не должны активно сопротивляться и обязаны предъявить "индейцам" буквы. [НАЗАД](#)

ФОРТ "БАЙЯРД"

Это подвижная игра, которую хорошо проводить в теплую, сухую погоду перед ужином. Комиссар тайно выбирает из отряда 10 бойцов, которым зеленкой помечают пятку. Троице из них ("стражам") на спинах пишется "Летопись форта "Байярд" (в форме загадки):

1. Шанс найти волшебный эликсир насыщения вы можете обрести лишь поговорив со...

2. ... старцем Фура (имя старца можно и заменить по вашему вкусу). Его вы найдете...

3. ... в запретном мире (не отходя от стилистики указать место за территорией отряда, где и будет находиться старец).

На линейке расскажите о том, что в отряде появились люди, отмеченные старцем Фура. Благодаря его заклинанию на их спинах проявляются знаки "Летописи форта "Байярд". Разгадав их загадку, можно обрести волшебный ключ к эликсиру насыщения (к ужину). Но следует помнить о том, что лишь собрав все страницы летописи, можно разгадать тайну.

Итак, по удару гонга бойцы начинают искать «зеленую пятку». Играющие должны предъявить комиссару всех трех стражей. После чего вся процессия отправляется на поиски старца и его верного помощника (желательно чтобы старцем Фура был переодетый до неузнаваемости член комсостава, а помощником - один из бойцов).

Старец тихим, сильным голосом задает вопросы, ответы на которые дают ключевые слова. Время ответа ограничивается горением спички. А ключевые слова помогут найти пароль к действию. Вопросы старца Фура написаны на листах пергамента. В том случае, когда за время горения вопрос не угадан, помощник опускает пергамент в "сосуд запрета" (пластиковую бутылку) и для того чтоб "выкупить" слово все играющие выполняют задания помощника.

Вопросы старца:

1. Склоня головы вы молитесь об этом и день и ночь. (Дождь.)
2. Стопа к стопе, рука к руке, плечо к плечу. (Строй.)
3. Четкая линия, укрытая одеялом голосов. (Линейка)
4. В час ночной ваши старшие братья не могут добиться этого от вас.

(Тишина)

После того, как играющие получили все ключевые слова, они должны сложить фразу и понять, что нужно сделать для получения ключа к "эликсира" (ключа от столовой). В данном случае: встать СТРОЕМ на ЛИНЕЙКЕ и в ТИШИНЕ сделать "ДОЖДЬ" (см. "Игры-минутки"). Когда задание выполнено, старец торжественно открывает двери столовой. [НАЗАД](#)

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ "ЗОДИАК"

Игра по станциям очень нравится ребятам, потому что в ней они могут не только покачать свои знания, но и посоревноваться в быстроте и сноровке.

Все участники делятся на команды. В каждой команде от 1 до 10 игроков. На старте команде выдается карта маршрута, на которой указана последовательность этапов и места их расположения. Команды стартуют с интервалом в 5 минут по разным маршрутам. Оценивается не только время, за которое пройден весь маршрут, но и количество баллов, заработанных командой

на всех этапах. На каждой станции стоит ответственный, который проводит конкурсы и записывает заработанные баллы на обратной стороне маршрутного листа команды.

Игра "Зодиак" состоит из 4 этапов:

I этап - Огонь.

Задания:

1) Назовите знаки зодиака, принадлежащие этой стихии. Три попытки.

Ответ: Овен, Лев. Стрелец.

Оценка: Каждое правильное попадание - 5 баллов.

2) (Из мифологии.) Кто принес огонь на землю?

Ответ: Прометей.

Оценка: 5 баллов.

3) Какими способами можно развести огонь?

Оценка: Каждый вариант - 1 балл.

4) (На сноровку.) Развести костер.

II этап - Воздух.

Задания:

1) Назовите знаки зодиака, принадлежащие этой стихии. Три попытки.

Ответ: Весы, Водолей. Близнецы.

Оценка: Каждое правильное попадание - 5 баллов.

2) (Из мифологии.) Кто был первым летчиком?

Ответ: Икар.

Оценка: 5 баллов.

3) Какие летательные аппараты вы знаете?

Оценка: Каждый вариант - 1 балл.

4) (На сноровку.) Надуть шарик пока он не лопнет.

III этап - Вода.

Задания:

1) Назовите знаки зодиака, принадлежащие этой стихии. Три попытки.

Ответ: Рак, Скорпион, Рыбы.

Оценка: Каждое правильное попадание - 5 баллов.

2) (Из мифологии.) Как называют властелина моря?

Ответ: Нептун.

Оценка: 5 баллов.

3) Какие названия рыб вы знаете?

Оценка: Каждый вариант - 1 балл.

4) (На сноровку.) Перенести воду из одного сосуда в другой при помощи ложки.

IV этап - Земля.

Задания:

1) Назовите знаки зодиака, принадлежащие этой стихии. Три попытки.

Ответ: Козерог, Телец, Дева.

Оценка: Каждое правильное попадание - 5 баллов.

2) (Из мифологии.) Как называлась гора Богов в Греции?

Ответ: Олимп.

Оценка: 5 баллов.

3) Какие наземные транспортные средства вы знаете?

Оценка: Каждый вариант - 1 балл.

4) (На сноровку.) Проползти под натянутыми на небольшом расстоянии от земли веревками, не коснувшись их. [НАЗАД](#)

СЧИТАЛКИ

СЧИТАЛКА? СЧИТАЛКА... СЧИТАЛКА!

С чего начинается игра? Обычно для того, чтобы начать игру, выбирают ведущего или водящего, в некоторых случаях делятся на команды. Понаблюдайте за играющими ребятами, вспомните свое детство, и вы увидите, как быстро и весело это происходит. А помогают в этом считалки. Например, эта:

На златом крыльце сидели:

Царь, царевич, король, королевич,

Сапожник, портной,

Кто ты будешь такой?

Выходи поскорей.

Не задерживай добрых и честных людей.

Аты-
баты, Шли
солдаты,

Аты-
баты, На
базар.

Аты-

баты, Что
купили?

Аты-
баты,
Самовар.

Аты-
баты, Сколько
стоит?

Аты-
баты, Пять
рублей.

Аты-
баты, Аты-
баты

Выхо-
ди от нас

Скоре
й.

Обычно считалку говорит один из играющих. Все остальные становятся вокруг. Считают, как правило, по часовой стрелке. Ведущий произносит слова из считалки, указывает на игроков. Если слова длинные, то можно их делить на слоги. Перед считалкой ребята договариваются, кто будет водить: тот, кто по считалке выйдет первым или тот, кто останется последним, когда выйдут все остальные.

Считалки бывают разные: смешные и не очень, длинные и короткие, с понятным всем текстом или с набором никому непонятных слов. И в каждом городе, в каждой деревне есть свои любимые считалочки, не похожие на другие.

Тара-Мара
В лес ходила,
Шишки ела,
Нам велела.
А мы шишки
Не едим,
Таре-Маре
Отдадим.

Шла собака

Темным лесом
За каким-то интересом
Инти-инти-интерес,
Выходи на букву "С".
Буква "С" не подошла,
Выходи на букву "А".
Буква "А" не нравится,
Выходи, красавица.
Катилась мандаринка
По имени Иринка,
Кто ее найдет,
Тот и вон пойдет.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
Выплывает белый месяц,
А за месяцем луна.
Мальчик девочке - слуга,
Ты подай-ка мне карету,
А я сяду и поеду,
Выбирать себе наряд,
Я поеду в Петроград.
Синий, красный, голубой -
Выбирай себе любой.

Кады-Мады,
Неси воды.
Корове пить,
Тебе водить.

Эй, Иван,
Полезай в стакан,
Отрежь лимон
И выйди вон.

Я вареньице варила,
Себе пальчик отварила,

Никому я не скажу,
Что без пальчика хожу.

Катился горох по блюду,
Ты води,
А я не буду.

1,2,3,4,
Мы живем в большой квартире,
И, конечно же, у нас
Есть и ванна, есть и газ.
Можно в баню не ходить,
Вот и все, тебе водить.

Тучка - белый парашют,
Очень я тебя прошу,
Отведи мою беду,
Позови мою звезду.
Пусть она, как светлый разум
Луч пошлет на землю сразу.
Пусть дрожат мои враги:
Кто не верит -
Тот беги.

Солнце спряталось за гору,
Зайка в лес,
А мышка в норку.
Кто остался на виду - убегай,
Водить иду.

А во время этой считалки все играющие держат перед собой сжатые кулачки. И ведущий, который говорит считалку, на каждое слово ударяет по чьему-то кулаку.

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кук-мак,
Кук-мак,

Убирай один кулак.

А вот так можно разделиться на две команды. Два ведущих образуют ворота. Каждый из них загадывает себе какое - то слово или предмет, например, цвет, дерево, название фильма или сказочного героя. А в это время все произносят слова:

А ути-ути-ути,
А куда же нам идти,
Мама-уточка идет,
За собой утят ведет.

Когда цепочка подходит к воротам, "мама-уточка" начинает с "воротами" разговор:

- Царь-царь, пусти в город.

- По что надо?

- Дочку (или сына, если последним в цепочке стоит мальчик) замуж выдавать. [НАЗАД](#)

ИГРЫ - МИНУТКИ

При проведении любого мероприятия иногда может возникнуть заминка или вам просто понадобится провести игру со зрителями. Мы предлагаем вам самые популярные игры - минутки, которые разрядят любую ситуацию.

ИГРА "ЧЕБУРАШКА"

Зрительский зал делится на два сектора - левый и правый. Ведущий предлагает собрать Чебурашку. Как? Ведущий договаривается со зрителями - когда он поднимает правую руку, левая половина зала кричит: "ЧЕБУ". Когда поднимается левая рука, правая половина зала кричит: "РАШКА".

Пару раз прорепетируйте. И начинайте игру. Поднимаете правую руку - зал кричит "ЧЕБУ". Поднимаете левую руку - в ответ услышите "РАШКА". Вначале поднимайте руки по очереди, потом - вместе - крутитесь вокруг своей оси, поднимайте правую руку для левой стороны зала. Ваша цель - запутать зал, который, в свою очередь, не должен поддаваться на ваши провокации. Активное кричание обычно очень развлекает пассивных зрителей, и все остаются довольными. [НАЗАД](#)

ИГРА "ДОЖДИК"

Ведущий обращается к зрителям: "Представьте себе жаркий день, палящее солнце... Не правда ли, хочется дождика? Поверните руку ладонькой вверх, а теперь начинаем тихонько постукивать по ладошке указательным пальцем. Слышите, дождик начинается?" Потом стучим двумя пальцами, тремя и т.д. Создаваемый звук напоминает звук постепенно усиливающего дождя. И когда зал заканчивает итог радостным хлопаньем в ладоши, ведущий подводит итог: "Вот наш дождик и превратился в ливень!" [НАЗАД](#)

ИГРА "ВОЛКИ-ВОЛКИ"

Тоже довольно забавная игра, если конечно у Вас, как у ведущего, хватит чувства юмора, чтобы ее весело провести. Предложите какой-либо группе зрителей проверить наличие

актерского таланта. Объясните, что актерам, прежде всего, необходимо умение владеть интонацией. Кроме того, очень часто актерам приходится произносить свои реплики из очень неудобного положения. Вот эти два критерия и будут определяющими в "тесте", по итогам которого Вы объявите свой вердикт.

Прежде всего, зрителям, как участникам одной группы, надо максимально сгруппироваться и присесть в углу зала (на сцене, между зрительскими рядами). Потом им надо выучить маленький диалог:

Ведущий: "Волки, волки!"

Группа: "Нет волков!"

Теперь Вы начинаете экзаменовать актеров, предлагая им произнести выученную фразу с той интонацией, которую Вы им задаете. Естественно, каждый раз Вы остаетесь недовольным тем, как актеры справляются с заданием. Помучайте их подольше, а когда Вы почувствуете удачный момент, произнесите фразу (пародируя последний ответ актеров): "Нет волков, но целый угол дураков!" Всем сразу станет ясно, что их разыграли. [НАЗАД](#)

ИГРА "ИЩЕМ КРЕСТИК"

Если Ваши зрители заволновались, а у Вас даже не оказалось под рукой никакого элементарного приза. Вы можете провести и "безпризовую" лотерею. Объявите зрителям, что для них подготовлен сюрприз (несколько сюрпризов). А обладателем сюрприза станет тот, у кого под сиденьем мелом нарисован крестик (нолик, рожица, цветочек). Успех игры зависит целиком от Вас, насколько ажиотажно Вы сможете спровоцировать зрителей на поиск крестика, которого, конечно же, нет. И продумайте как после безуспешных поисков Вы объявите зрителям: "Извините, но, кажется, я все-таки забыла нарисовать крестик. В следующий раз такого не повторится!". Зрители должны оценить

Ваш юмор в противном случае не удивляйтесь, если в Вашу сторону что-нибудь полетит (но таких случаев в нашей практике пока не было). [НАЗАД](#)

ИГРА – ПЕСНЯ

Для начала разделите зал на несколько частей. Предложите всем вместе вспомнить любую детскую песенку, например: "В лесу родилась елочка". Затем попробуйте устроить необычный хор. Одна часть чала у вас поет по-кошачьему, то есть промяукивает песенку. Другие поют песню собачим лаем - на манер гав-гав. Третьи поют му-му, бе-бе, ква-ква, ку-ку и еще как-нибудь. Каждая группа поет вначале индивидуально, а в конце пусть споет общий хор. Поверьте, получиться очень весело! [НАЗАД](#)

ИГРА "РУКИ!"

Играющие встают в круг, ведущий в его центр. Ведущий резко выкидывает руку вперед, указывая на одного из участников со словом "Руки!". Тот, на кого показывают, должен встать по стойке «смирно», а его соседи справа и слева должны поднять левую и правую руку соответственно, образуя над стоящим крышу домика. Кто сбивается, выбывает из игры. [НАЗАД](#)

ИГРА "МИГАЛКИ"

На стулья по кругу садятся девушки, оставляя один стул свободным. За их спинами встают юноши. Водящий встает за спинкой свободного стула. Его задача - незаметно подмигнуть одной из девушек. Заметив подмигивание, девушка должна быстро пересесть на свободный стул. Юноша, стоявший за ее спиной должен ее удержать. Если девушка все же убежала, юноша, оставшийся за пустым стулом, становится водящим. [НАЗАД](#)

ИППОДРОМ

Ведущий может по своему усмотрению чередовать задания, вводить новые.

Ведущий: «Кони выходят на старт!»

Играющие имитируют топот копыт, ударяя по своим коленям попеременно то левой, то правой ладонями.

Ведущий: «На старт! Внимание! Марш!»

Игроки постепенно убыстряют ритм, с большей частотой ударяя по коленям.

Ведущий: «Барьер (двойной барьер)!»

Игроки делают один (два) хлопок по коленям обеими ладонями сразу

Ведущий: «Бежим по травке!»

Играющие трут ладонью о ладонь.

Ведущий: «По болоту!»

Игроки подносят указательные пальцы к уголкам рта. Попеременно двигают их вверх-вниз, всасывая ртом воздух, — получаются своеобразные звуки.

Ведущий: «Ликует трибуна девочек!»

Все присутствующие девочки кричат: «Вперед!»

Ведущий: «Ликует трибуна мальчиков!»

Все присутствующие мальчики кричат: «Быстрее!»

Ведущий: «Скоро финиш!»

Игроки убыстряют удары по коленям.

Ведущий: «Финиш!»

Все останавливаются, вытирают пот со лба. [НАЗАД](#)

УТКА-ГУСЬ

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит "утка" или "гусь" (в разброс, "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. [НАЗАД](#)

ТРЕНИНГИ, ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

При участии в этих играх у ребят появляется чувство совместной работы, принадлежности к одной команде. Эти игры учат прислушиваться к людям, видеть, кто есть кто. Между людьми возникает меньше конфликтов, разделение по своим интересам. Ребята чаще проявляют инициативу, у них появляется возможность брать управление на себя, говорить, слушать, ценить чужое мнение. Они учатся работать сообща, оставаясь доброжелательными.

[НАЗАД](#)

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В УПРАЖНЕНИЯХ

В предложенных играх участвуют одна или несколько групп одновременно. Ведущий объявляет название игры, предлагает группам за 10 минут обсудить, как это задание выполнить. Во время обсуждения материалов касаться нельзя. Следующие 10 минут группа выполняет задание. Задание выполняется без слов. Ведущий группы в процессе игры не вмешивается в происходящее. Он выполняет роль наблюдателя и анализирует поведение группы.

По истечении положенного времени каждая группа представляет свою работу. В заключение проводится анализ происшедшего в группе. Этот этап очень важен. Анализируя происходящее, члены группы приобретают опыт общения и взаимодействия в коллективе (используется обучающий цикл).

Ведущий называет задание с предельной лаконичностью без дополнительных пояснений. По просьбе группы можно лишь повторить его. Группа должна уметь слушать и слышать. [НАЗАД](#)

РИСОВАНИЕ ЛИДЕРА (или любого заданного образа)

Участвуют несколько групп.

Каждой группе выдается лист бумаги форматом А - 2, маркеры и фломастеры. Ведущий предлагает группе в течение 10 минут обсудить выполнение задания, при этом группа не касается материалов. Затем, следующие 10 минут группа рисует лидера, не произнося ни слова. По истечении этого времени 1 группы представляют свои работы. В заключение ведущий группой анализирует, что произошло в группе в момент работы: как себя чувствовал каждый, какую роль выполнял, почему взял на себя данную роль, была ли у него возможность высказаться, внести предложение, всех ли выслушали в процессе подготовки, была ли доброжелательность между членами группы. Встречались ли вы с подобными ситуациями в жизни, что при этом чувствовали? Чему вы научились в этом упражнении, какие уроки для себя извлекли на будущее? [НАЗАД](#)

БАШНЯ

Группам выдается материал для строительства «башни»: бумага и скрепки или два набора соломки для коктейля и клейкая лента.

Ведущий: «Группе необходимо построить башню из данного материала. «Башня» должна быть устойчивой». [НАЗАД](#)

МОСТ

Перед группой стоит стул, на нем бумага, скрепки или иголки, клейкая лента.

Ведущий: «Необходимо из предложенного материала построить мост, чтобы он не касался стула». [НАЗАД](#)

МАШИНА

Вспомогательного материала нет. Машина «строится» из членов группы.

Ведущий: Вам нужно построить любой действующий механизм. 10 минут вы обсуждаете, как выполнить задание, 10 минут строите модель, не произнося ни слова, затем представляете модель.

После выполнения задания всем предлагается разойтись по малым группам и поговорить о том, что произошло. [НАЗАД](#)

ВОЛШЕБНЫЕ КВАДРАТЫ

Упражнение проводится для одной группы.

Перед группой начерчена на асфальте (на полу) сетка из квадратов 10х10. У ведущего в руках лист бумаги с подобной же сеткой, по которой проложен маршрут.

Ведущий: «Вам дается 10 минут на обдумывание, как выполнить задание. Затем всем вам необходимо построиться друг за другом и по очереди попробовать перейти с одной стороны квадратов на другую, обнаружив задуманный ведущим маршрут. Если выделаете неверный шаг, то звучит сигнал «бип» и вы должны вернуться тем же путем. Если по возвращении вы сделаете неверный шаг, то с группы снимается 1 минута. Всего на выполнение задания дается 10 минут. Во время выполнения задания не произносится ни слова».

После выполнения упражнения в группе проходит анализ.

Можно сделать сетку 7х7 квадратов, при этом в маршрут включаются тупики. [НАЗАД](#)

ТРЕНИНГ СО СТУЛЬЯМИ

Количество стульев соответствует количеству участников. Стулья расставляются кругом так, чтобы их можно было обойти.

Ведущий: «Необходимо всей группе синхронно выполнить такое задание: всем сесть на стулья, встать за спинку, поднять стул на уровень груди, опустить, пройти на исходную позицию и снова сесть на стул. Во время выполнения задания разговаривать нельзя. Если правила будут нарушены, прозвучит сигнал «бип»». [НАЗАД](#)

СЛОВО

Подсобный материал - спички.

Группа выстраивается в линию. Члены группы действуют поочередно. Ведущий: «Вам необходимо написать слово, используя как можно больше спичек. На выполнение задания дается 10 минут».

Задание рассчитано на выдумку членов группы, на изолированность друг от друга, отсутствие помощи, на самостоятельное принятие решения. [НАЗАД](#)

КАРТИНА

Группа выстраивается в линию. Первый игрок приглашается к столу или к стене, на которой прикреплен большой лист бумаги. Рядом фломастеры. Ему предстоит начать рисовать «картину».

Приглашается второй игрок. Ведущий сообщает ему, какой предмет необходимо изобразить первому игроку (другие не слышат задания). Второй игрок объясняет первому мимикой, жестами, что ему нужно изобразить на листе бумаги. Первый рисует и встает в конце линии. Приглашается третий игрок. Второй подходит к листу, а третий объясняет ему жестами, что рисовать дальше, и так далее, пока все не примут участия в рисовании картины.

Всем группам ведущие дают одинаковые задания, но группы об этом не знают. Каждая группа по истечении 10 минут представляет свою картину. Ведущий произносит вслух задание, и группы смотрят, что у них получилось. Это упражнение на умение передать информацию мимикой, жестами, на интуицию, на умение правильно, без искажений принять информацию. [НАЗАД](#)

ИНФОРМАЦИЯ

Одновременно участвуют две-три группы. Члены каждой группы разбиваются по номерам с 1 по 8-9. Все группы находятся в одной аудитории. Участники, имеющие первые номера, вместе с ведущими выходят. Ведущие сообщают им текст задания. Первые номера расходятся на исходные точки, одинаково удаленные от аудитории. Ведущие возвращаются в аудиторию. Вторые номера бегут к первым, те им передают задания и возвращаются в аудиторию, садятся в стороне от групп. Вместо первых номеров убегают третьи, им так же передают информацию, возвращаются вторые, убегают четвертые и т. д. И так информация передается последним участникам. Они поочередно входят в аудиторию и выполняют задание, которое им передала команда.

Задание всем группам дается одно и то же. Но группы об этом узнают лишь по окончании игры.

Примерный текст задания (можно придумать какой угодно):

- войти в аудиторию, выбрать 6 человек;
- построить их по алфавиту, начиная со второй буквы;

- последний из шести выстраивает пятерых на свое усмотрение и объясняет, почему именно так;

- третьему говорят слова благодарности за помощь.

Все игры проводятся единой цепочкой на протяжении некоторого времени во время прохождения программы. Члены группы должны осмысливать происходящее с ними в коллективной работе.

Переходя от одного упражнения к другому, вы увидите, как меняется группа, как она становится более сплоченной, работает все более целенаправленно. [НАЗАД](#)

ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС

Это серия специально подготовленных упражнений для малых групп, а также индивидуальных заданий, выполняемых, как правило, в лесу с использованием деревьев, альпинистского снаряжения, специальных приспособлений и оборудования. Курс служит для сплочения группы, повышения взаимного доверия. В процессе выполнения заданий создается атмосфера доверия и поддержки в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений коллектив учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения. Индивидуальные упражнения часто связаны с преодолением страха, с выходом за пределы своих предполагаемых возможностей. [НАЗАД](#)

Участников ВК просят рассматривать день прохождения курса как метафору жизненных ситуаций, и когда человек обнаруживает, что он может преодолеть себя, мобилизовав для этого всю свою энергию, то, в конечном счете, это позволяет ему выйти на новые рубежи в своей профессиональной или личной жизни.

Многие из прошедших курс, считают, что этот день один из важнейших в своей жизни.

Предлагаем Вам набор упражнений для «Веревочного курса». Время прохождения упражнений не лимитируется. Ребята сами решают, продолжать выполнение или прервать его. [НАЗАД](#)

ПАУТИНА

Веревки натягиваются между двумя деревьями на расстоянии 2,5-3 метра. Две параллельные веревки переплетаются в виде паутины. Всей группе необходимо перебраться на противоположную сторону паутины. Сквозь одну ячейку может пройти только один человек. Обходить паутину нельзя. Если кто-либо заденет веревку, вся группа возвращается на исходную позицию.

После выполнения упражнения группа садится кругом на траве и делится впечатлениями, говорит о том, что произошло. [НАЗАД](#)

ТРЕУГОЛЬНИК, ИЛИ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ТОК

Между тремя деревьями натянута веревка на высоте 1,5 метра, расстояние между деревьями от 2 до 3 метров.

Внутри треугольника лежит прочная палка длиной 1,5 метра, способная выдерживать нагрузку до 60 килограммов (вес одного человека).

Предположим, что веревка - это верхняя граница стены, нижней границей которой является земля. Группа должна выбраться из треугольника через верх, не касаясь веревки и пространства под ней, так как мы предполагаем, что стена является своеобразной «колючей проволокой», и сквозь нее пропущен электрический ток.

Если кто-то заденет веревку, то вся группа возвращается на исходную позицию, то есть внутрь треугольника.

По окончании выполнения упражнения проходит анализ: как используются уроки, полученные в предыдущем упражнении. [НАЗАД](#)

БРЕВНО

Вся группа встает на бревно в определенном порядке. Членам группы необходимо поменяться местами: первый должен занять место последнего члена группы, второй — предпоследнего и т. д. Во время выполнения упражнения нельзя становиться на землю. Если хотя бы один человек из группы коснется земли, вся группа возвращается на исходную позицию.

Как только группа выполнит упражнение, следует проанализировать действия ребят. [НАЗАД](#)

ПЕРЕПРАВА

На прочной ветке дерева, на высоте 2,5-3 метра прикреплена толстая веревка, которая оканчивается петлей. Веревка находится от земли на расстоянии 0,75 метра. Исходная позиция: веревка в вертикальном положении, по одну ее сторону на расстоянии 1,5 метра находится группа. Вся группа должна переправиться в квадрат 1 x 1 метр, находящийся от группы на расстоянии 3 метра, по другую сторону веревки. Необходимо переправить также и ведро с водой. При этом нужно не задеть земли и не пролить воды. После выполнения упражнения - анализ. [НАЗАД](#)

ТРОЛЛИ

Группе предлагается преодолеть расстояние в 10 метров, используя две доски с прибитыми к ним веревками. Касаться земли нельзя, если же это произошло, то вся группа возвращается в начало пути. Проводится анализ. Произвести замер настроения в группе. [НАЗАД](#)

ЭЛЕКТРОЦЕПЬ

Все сели в круг. Замкнули цепь руками и ногами. «Пускаем ток» - одновременно всем надо встать. [НАЗАД](#)

СЛЕПЕЦ И ПОВОДЫРЬ

Ребятам в группе закрыть глаза и в течение 3-4 минут походить по комнате в разные стороны. Затем пусть они произвольно разобьются на пары. Один из партнеров закрывает глаза, другой водит первого по комнате, дает возможность коснуться различных предметов, помогает избежать столкновений с другими партнерами и достичь того места в комнате, которого он пожелает. Затем они могут поменяться ролями. [НАЗАД](#)

СТЕНА

Группе необходимо переправиться через стену, какое-либо сооружение высотой 3 метра. [НАЗАД](#)

ПРИЗ

На ветке дерева на высоте 3 метра прикрепляется любой приз. Группе необходимо достать до него, не опираясь на дерево, используя лишь себя в качестве строительного материала. [НАЗАД](#)

НЕВАЛЯШКА

Ребята стоят в кругу, плотнее друг к другу. Кто-то один выходит в круг, становится в центр. Этот человек полностью должен расслабиться, глаза у него закрыты. Остальные вытягивают руки вперед и легко покачивают стоящего в кругу. Каждый должен побывать в кругу, после чего все делятся впечатлениями. [НАЗАД](#)

МОНСТР

Группе в 10 человек необходимо преодолеть расстояние 10 шагов, используя всего лишь 6 конечностей или точек опоры. Если группа больше или меньше, то количество точек опоры прибавляется или отнимается (с 3 человек - 1 точка опоры). После выполнения упражнения — замер настроения в группе. [НАЗАД](#)

ПОИСК

Упражнение выполняется в закрытом помещении. Всей группе завязывают глаза и предлагают найти в помещении веревку и сделать из нее

равносторонний треугольник. Затем всем нужно взяться за веревку руками. Снять повязки, посмотреть, что получилось. Поделиться мнениями. [НАЗАД](#)

ДОВЕРИТЕЛЬНОЕ ПАДЕНИЕ

Все участники делятся на пары, встают коридором, вытянув вперед и соединив руки ладонями вверх, при этом, чередуя руки - на ладонь первого из пары кладет руку второй, затем снова первый и снова второй. В конце коридора лицом ко всем стоит один из участников. Он должен закрепить руки «в замок». Он спрашивает команду: «Страховка готова?» Все отвечают: «Готова». Звучит команда ведущего: «Падай» - и участник упражнения падает на руки товарищей. Спина при этом должна быть прямой. Можно усложнить падение, если на пол, под руки группы ляжет другой человек. После окончания упражнения ребята должны обменяться впечатлениями; обратите внимание на свои чувства, когда готовитесь падать или ловить.

Упражнение дает великолепную возможность для проверки взаимного доверия и сплоченности коллектива. [НАЗАД](#)

ТРАПЕЦИЯ ИЛИ СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

Упражнение выполняется индивидуально каждым участником и по желанию. Член группы со страховкой забирается на сосну по веревочной лестнице или прибитым к столбу планкам на высоту 10-13 метров, встает на ветку или площадку, или на срубленную поверхность. Ему нужно сделать прыжок на трапецию, висящую впереди на расстоянии 1,5-2 метра. Страховка задерживает падение на высоте 2 метров.

Можно произвести спуск по канатной дороге. После окончания упражнения предлагается поделиться впечатлениями, ощущениями. [НАЗАД](#)

Во время прохождения веревочного курса группа может отказаться проходить те или иные препятствия. Отказ может быть чисто индивидуальный - это в том случае, когда человек не надеется, не доверяет группе.

После прохождения каждого упражнения делаются определенные выводы. Выносятся для себя и своего коллектива уроки на жизнь.

ЛЮБОПЫТНЫЙ

Играющие садятся в круг. Один водящий - «любопытный» - становится посередине. Он громко называет какую-нибудь букву и выжидает, пока играющие приготовятся, затем быстро обращается то к одному, то к другому играющему, забрасывая их короткими вопросами: кто? куда? когда? зачем?

Играющие должны быстро ответить словами, начинающимися с объявленной буквы. Например, объявлена буква «К». Ответы могут быть следующие: «композитор», «в кино», «каждый день», «за керосином» и т.д.

Отвечивший на вопрос не сразу или словами, начинающимися с другой буквы, становится «любопытным», а прежний «любопытный» садится на его место. [НАЗАД](#)

ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ.

Участники игры встают парами. Ведущий называет какое-либо действие, которое исполняют игроки (например, «спина к спине»). Не меняя предыдущего положения, игроки продолжают выполнять задание дальше. По команде «человек к человеку» игроки должны успеть поменять напарника, а ведущий - занять чье-то место. Не успевший игрок становится ведущим. [НАЗАД](#)

ИТАЛЬЯНСКАЯ МАФИЯ

Игроки тайно проводят жеребьевку ролей: комиссар Катани, мафиози (можно несколько человек), честные жители. По условиям игры с наступлением «ночи» все игроки закрывают глаза. Ведущий будит мафиози, которые делают выбор жертвы и «убивают» ее. Затем мафия «засыпает». Ведущий будит комиссара. Катани, который может защитить своим выбором одного из участников игры (например, если мафия показала на жертву и проснувшийся, Катани сделал тот же выбор, то честный житель может быть спасен). На «утро» все жители города обсуждают, кто же из них мафиози. Путем голосования жители решают: приговорить к расстрелу подозреваемого или нет. После приговора жертва раскрывает свою роль. Игра продолжается до тех пор, пока честные жители не поймают всех мафиози или пока мафия не убьет всех честных граждан. [НАЗАД](#)

МИГАЛКИ

Участники игры садятся в круг, где одно место должно быть свободным. Водящий подмигивает игроку, который должен успеть сесть на свободное место. Задача рядом сидящих игроков - удержать его. Игрок, успевший сесть на свободное место, становится водящим. [НАЗАД](#)

ВЕСЕЛЫЙ БЕГЕМОТ

Участники выстраиваются зигзагом, во главе становится ведущий. За ним повторяют движения и слова: Бегемотик бежал-бежал, бегемотик шел-шел, бегемотик сел, а затем решил лечь». С последними словами ведущий толкает сидящих игроков, и все падают. [НАЗАД](#)

«МПС» (МОЙ ПРАВЫЙ СОСЕД)

Выбирают водящего. Ему объясняют, что сейчас он выйдет, а все остальные выберут человека, которого ему придется отгадать, задавая наводящие вопросы. Участники могут отвечать на вопросы только «да» и «нет». Водящий уходит, а все договариваются, что будут отвечать на вопросы в соответствии с внешностью своего правого соседа. Водящий должен отгадать принцип ответов на вопрос. [НАЗАД](#)

МОИ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Каждый участник игры берет начальную букву своего имени и думает о положительной черте своего характера или внешности, которая начинается с той же буквы.

Это упражнение дает каждому возможность посмотреть на себя с положительной точки зрения. Например, первый участник говорит: «Миша — мудрый, милый, мужественный», вторая участница: «Таня - тонкая, тихая, толковая» и т.д. [НАЗАД](#)

МНЕ В ЖИЗНИ ВЕЗЕТ

Все сидят в кругу. Ведущий предлагает детям рассказать какие-то моменты из жизни, в которых им везет или везло.

Рассказ начинается фразой «Мне в жизни везет...» Рассказ длится не более одной минуты. [НАЗАД](#)

Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ ЗА ТО, ЧТО...

Участники разбиваются на пары, становятся друг к другу лицом и берутся за руки. В течение 2 минут, глядя в глаза друг другу, они проводят диалог, в котором один из участников задает один и тот же вопрос: «За что ты меня любишь?» Второй отвечает, начиная со слов: «Я люблю тебя за то, что...» Спустя две минуты по сигналу ведущего участники меняются ролями. При этом могут называться особенности внешности, черты характера и т.д. [НАЗАД](#)

ВЗАИМНАЯ ПОДДЕРЖКА

Группа становится в круг, плотно друг к другу и боком к центру круга. По сигналу каждый садится на колени стоящему сзади. Если все правильно выполнено, то каждый будет сидеть с ком- фортom, если нет - все упадут.

В самом начале необходимо предупредить участников, что нужно быть осторожными, не допустить, чтобы кто-нибудь ушибся. Такого рода неприятностей можно избежать, если участники будут поддерживать друг друга за руки, за плечи, за талию.

Упражнение будет проходить легче при примерно одинаковом весе и росте участников. [НАЗАД](#)

ПРИДУМАЙ ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ

Участники игры сидят на стульях, образующих круг. Ведущий говорит: «Сейчас мы с вами будем знакомиться. Я говорю вам свое имя и придумываю к нему прилагательное, следующий, кто сидит за мной, повторяет мое имя и прилагательное и говорит свое имя и прилагательное к нему. Так повторяется по всему кругу. Последний участник называет имена и прилагательные всех участников по порядку начиная с ведущего».

Пример. Ведущий: «Таня - добрая». Второй участник: «Таня - добрая, Оля - смелая». Третий участник: «Таня - добрая Оля - смелая, Саша - интересный» и т.д. [НАЗАД](#)

ПОМЕНЯЙТЕСЬ МЕСТАМИ ТЕ, У КОГО.

Играющие сидят в кругу так, чтобы не было свободных мест. В центре стоит ведущий и предлагает поменяться местами тем участникам и, у которых, например, на ботинках есть шнурки. Игроки, у которых на ботинках есть шнурки, должны вскочить со своего места и занять место другого вставшего участника. Ведущий также должен попытаться занять место. Участник, которому не хватило места, становится ведущим и придумывает следующий предлог для того, чтобы поменяться местами. [НАЗАД](#)

ДИНОЗАВР

Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что у каждого человека есть зверь-покровитель: змея, кошка, слон, медведь и др. И даже самое древнее животное - динозавр.

Затем ведущий обходит круг и каждому играющему на ухо сообщает его зверя. После чего объясняет правила игры: когда он выкрикивает какое-либо животное, участник игры, чье животное названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Дальше ведущий подходит к каждому и говорит: «Динозавр». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорит сосед.

Затем ведущий говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл вам, так что точно помните своего зверя. Итак, Кошка! Лошадь! Динозавр!» Все поджимают ноги и дружно падают! [НАЗАД](#)

БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ

Ребятам в группах предлагается представить, что все они - большая семья, и всем вместе нужно сфотографироваться для семейного альбома. Для игры необходимо выбрать «фотографа», который должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка». Он тоже может участвовать в расстановке семьи. Более никаких установок детям не дается, они сами должны решить, кому кем быть и где стоять. А вы наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи».

После распределения ролей и расстановки «членов семьи», «фотографы» считают до трех. На счет «три» все дружно и очень громко кричат слово «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Эта же игра, проведенная уже в середине смены, позволит вам открыть новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. [НАЗАД](#)

НЕВИДИМЫЕ СЛОВА

Каждый берет бумагу и карандаш. Ведущий в воздухе пишет простые слова. А присутствующие участники игры, если сумели прочесть слово, записывают его на своем листе так, чтобы другие не видели. Потом ведущий проверяет записи и находит самых сообразительных. [НАЗАД](#)

ИГРА ХУДОЖНИКОВ

Каждому участнику игры выдается листочек бумаги, который расчерчен на 20 больших клеток, а ведущий игры заранее составляет список из 20 слов, которые выкрикивает одно за другим, после каждого слова считая до трех. Пока он считает, все участники должны успеть зарисовать это слово, каким угодно рисунком в одной из клеток. Пусть рисунок будет непонятен для других, лишь бы играющий мог потом по порядку повторить все названные предметы и понятия. Кто больше всех запомнил, тот выиграл. [НАЗАД](#)

ФРАЗА ПО КРУГУ

Выбирается какая-нибудь простая фраза, например: «В саду падали яблоки». Затем, начиная с первого игрока, участники произносят фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удовлетворительной и т.д.). Если участник не может придумать ничего нового, то он выбывает из игры, и так продолжается, пока не останутся несколько победителей. [НАЗАД](#)

ГРУППОВОЙ РАССКАЗ

Присутствующие делятся на две команды, садятся по разные стороны стола друг напротив друга: каждая команда сочиняет групповой рассказ. Представитель первой команды произносит первую фразу, например: «Дождь хлестал...». Второй игрок, сидящий рядом, продолжает: «Дождь хлестал, охотники промокли до нитки в своем шалаше...». Следующий игрок произносит предыдущее и добавляет фразу. Так получается интригующий рассказ. Когда закончит одна команда, свой рассказ сочиняет другая. [НАЗАД](#)

КОЛЕНОЧКИ

Играющие сидят вплотную. Левая рука каждого лежит на правой коленке одного соседа, а правая - на левой коленке другого. Если круг не замнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопнуть ладонью, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, то он убирает «ошибавшуюся» руку. В итоге остаются один или несколько победителей. Для повышения интереса нужно держать высокий темп в процессе игры. [НАЗАД](#)

КОНКУРСЫ РАЗНЫЕ

УГАДАЙ, КТО ЗАВОДИЛА

Подростки встают в круг, один участник выходит за дверь. Оставшиеся играющие выбирают водящего, который будет показывать движения, а все остальные будут за ним повторять. Цель игры, чтобы вышедший за дверь угадал человека, показывающего движения. Игру лучше проводить под музыку. [НАЗАД](#)

КОЛЛЕКТИВНЫЙ ПОРТРЕТ

Подростки разделяются на небольшие группы (по 7 - 8 человек), это могут быть и уже готовые микро коллективы - палаты, бригады и прочее. Им раздаются листы бумаги и рисовальные принадлежности: фломастеры, карандаши. Далее предлагается нарисовать групповой портрет. Главное условие: рисовать должны одновременно все члены группы. На выполнение задания дается 2 минуты. Оценивается: композиция (расположение на месте) и эстетичность. [НАЗАД](#)

С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

Нескольким участникам команд завязывают глаза и предлагают нарисовать портреты членов штаба, дружеские шаржи. Этот конкурс пользуется особой популярностью (кстати, при анализе рисунков можно выявить рейтинг популярности руководителей). Критерии оценки те же. [НАЗАД](#)

ДВУМЯ РУКАМИ

Участникам предлагается нарисовать портреты членов отряда и штаба уже с открытыми глазами, но двумя руками одновременно. Учитывается скорость выполнения задания. [НАЗАД](#)

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. [НАЗАД](#)

КТО САМЫЙ ЛОВКИЙ?

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

ПОЖАРНЫЕ

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

ДОСТАТЬ ЯБЛОКО

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

ОТКУСИ ЯБЛОКО

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по одному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно. [НАЗАД](#)

СОРЕВНОВАНИЕ ТЕЛЕФОНИСТОВ

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 покупочку свою;
- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;
- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;
- Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортавывать - зарпортовался;
- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить. [НАЗАД](#)

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дальше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого «звонка» надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах «провода». [НАЗАД](#)

НАЙДИ МЕСТО

В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там. И вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев,

ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места. [НАЗАД](#)

ЛУЧШИЙ ШОФЕР

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее сматывает всю нитку. [НАЗАД](#)

МАТРЕШКИ

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель. [НАЗАД](#)

БЫСТРЫЕ ВОДОНОСЫ

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил. [НАЗАД](#)

ВЕРЕВОЧКА

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды - получает приз. [НАЗАД](#)

ВОПРОС СОСЕДУ

Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: «Как тебя зовут?», «Где ты живешь?» и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают. [НАЗАД](#)

ХОЗЯЮШКИ

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

НА БОЛОТЕ

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад. [НАЗАД](#)

РАЗДАВИТЬ ШАРИК СОПЕРНИКА

Двоим участникам выдается по одному надувному шарiku, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника. [НАЗАД](#)

КЕГЛЯ

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

КАРТОШКА В ЛОЖКЕ

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

НЕ ХУЖЕ КЕНГУРУ

Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. [НАЗАД](#)

ЗОЛУШКА

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

СМОТАЙТЕ ШНУР

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку. [НАЗАД](#)

СЛОН

Ведущий - предлагает командам с закрытыми глазами коллективно нарисовать слона: один рисует тело, другой закрывает глаза и рисует голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и похожее нарисует - получает очередное очко. [НАЗАД](#)

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. [НАЗАД](#)

ГРАДУСНИК

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой. [НАЗАД](#)

ПУТЕШЕСТВИЕ

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся «тропинок» разного цвета. Игроки, выбрав свою «тропинку», стараются как можно быстрее пройти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель. [НАЗАД](#)

ПИСАТЕЛЬ

Участникам предлагается составить рассказ из названий газетных статей, вырезанных и закрепленных на карточках. [НАЗАД](#)

ВЗЛОМЩИК

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок. [НАЗАД](#)

МОРСКОЙ ВОЛК

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туго. Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает приз. [НАЗАД](#)

КУРИЦА

Необходимо написать - «как курица лапой». Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре. [НАЗАД](#)

АВТОПОРТРЕТ

На листе ватмана сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого «шедевр» получился удачнее, получает приз. [НАЗАД](#)

ЗНАТОК ЖЕНЩИН

В игру приглашаются двое юношей, каждый получает по указке в руки. Выносятся плакаты с нарисованными на них женскими платьями. На платьях есть все детали - рюшки, зашпы, проймы, шлица, разрез и т.д. Ведущий, не показывая, называет деталь, а юноши показывают указкой. Кто не смог - проиграл. [НАЗАД](#)

БАБОЧКА

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков - как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не «потерять» шарик. [НАЗАД](#)

НАДЕНЬ КОЛПАК

Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Игруют два участника, стараясь как можно быстрее «околпачить» друг друга. [НАЗАД](#)

ЦЕПЬ

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе. [НАЗАД](#)

БАНКИР

«Банкиром» станет тот, кто быстрее всех вытрясет содержимое банок с монетами через узкую прорезь в крышке, не прибегая к помощи посторонних предметов. [НАЗАД](#)

ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ

Сначала участникам конкурса предлагается «открыть» новую планету - надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем «заселить» эту планету жителями - быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого «жителей» на планете окажется больше - победитель! [НАЗАД](#)

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР

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

СКАЗОЧНИК

Гостям напоминаются сюжеты известных русских сказок, и предлагается составить и рассказать новые версии - в жанре детектива, любовного романа, трагедии и т.д. Победителя определяют гости с помощью аплодисментов. [НАЗАД](#)

ДВА ВОЛА

На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается «утянуть» соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока. [НАЗАД](#)

ФИЛЬМ УЖАСОВ

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

САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ

Играют 2-3 человека. Ведущий читает текст: «Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я цифру 3, - приз немедленно бери.

Однажды шуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидели, и не одну, а целых семь. Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок - другой, а лучше 10. Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два, марш! Однажды поезд на вокзале мне 3 часа пришлось прождать...» (если игроки не успевают взять приз, его забирает ведущий). «Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать». [НАЗАД](#)

ВОДОЛАЗ

Игрокам предлагается, надев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту. [НАЗАД](#)

ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

Ведущий говорит слова: «Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, 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. [НАЗАД](#)

БАБА-ЯГА

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

ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки «Золотой ключик». Вызываются две пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто Лиса - сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара, «доковылявшая» первой, получает «золотой ключик» - приз. [НАЗАД](#)

ПЕРЕКАТИ ШАРИК

В игре участвуют несколько пар. Каждая пара получает по два пинг-понговых шарика. Ребята прокатывают эти шарики из правого рукава дамы в левый рукав. [НАЗАД](#)

МЯЧ ПОД ПОДБОРОДКОМ

Выбираются две команды, которые встают в две линии (в каждой чередование: юноша, девушка) лицом друг к другу. Условие - играющие должны держать мяч под подбородком, во время передачи дотрагиваться до мяча руками ни в коем случае нельзя, при этом разрешается касаться друг друга как угодно, лишь бы не уронить мяч. [НАЗАД](#)

ОПУСТИТЬ МЯЧ

Пары встают спиной друг к другу несколько наклонясь вперед. Между спинами (чуть пониже) зажат мяч. Задание - аккуратно опустить его на пол. Выигрывает та пара, мяч у которой, коснувшись, пола, не укатился в сторону. [НАЗАД](#)

ПОДНИМИ МЯЧ ДО ПОДБОРОДКА

Партнеры (парень и девушка) становятся друг против друга, держа между животами маленький резиновый мяч. Задача - вращательными движениями докатить мяч до подбородка того из партнеров, кто меньше ростом. [НАЗАД](#)

ОДЕНЬ ДАМУ

Каждая дама держит в правой руке скрученную в клубок ленту. Кавалер губами берет кончик ленты и, не прикасаясь руками, обматывает лентой даму. Выигрывает тот, у кого наряд получится удачнее, или тот, кто быстрее справится с заданием. [НАЗАД](#)

ВЕСЕЛЫЙ ПОРТНЯЖКА

Для игры необходимо собрать две команды, в которых равное количество парней и девушек. Все они встают в линии (парень - девушка - парень - и т.д.). Выбираются два портняжки. Каждый из них получает по небольшой деревянной палочке, в которую вдет длинная шерстяная нить (лучше, если она свита в клубок). По сигналу ведущего начинается «шитье». Парням портняжка продевает нитки через штанины, а девушкам через рукава. Выигрывает тот портняжка, который «прошьет» свою команду быстрее. [НАЗАД](#)

КУДА СЛОЖИТЬ ДЕНЬГИ?

Ведущий вызывает две пары (в каждой паре парень и девушка): «Сейчас вы постараетесь как можно быстрее открыть целую сеть банков, вкладывая в каждый только одну купюру. Получите начальные взносы! (Выдает парам деньги-фантики). Банками для ваших вкладов могут служить карманы,

лацканы, и все укромные места. Постарайтесь как можно быстрее оформить свои вклады, открыть как можно больше банков. Приготовились, начали!». Ведущий помогает парам выполнять задание, по истечении 1 минуты ведущий подводит итоги. Ведущий: «Сколько купюр осталось у вас? А у вас? Великолепно! Все деньги вложены в дело! Молодцы! А теперь я попрошу девушек поменяться местами и как можно быстрее снять со счетов всю сумму. Открывайте банки, снимайте деньги! Внимание, начали!». (Звучит музыка, девушки отыскивают деньги у чужих партнеров). [НАЗАД](#)

ПОПАДИ В КОШЕЛЕК

Участвуют несколько пар. Девушкам к поясу впереди прикрепляют большой бутафорский кошелек, парням - денежную купюру большого размера. Необходимо, не касаясь руками кошелька, купюры и веревок, на которых они прикреплены к поясу, положить купюру в кошелек девушки. [НАЗАД](#)

ДИКИЙ ПЛЯЖ

Играющие становятся в пары. Ведущий приглашает всех на «дикий пляж», где объявляются танцы. Танцующим выдаются пластинки (парням одна, девушкам три). Звучит музыка, начинаются танцы. Игрокам необходимо во время танца не потерять ни одной пластинки, а для этого танцевать приходится, тесно прижавшись, друг к другу. [НАЗАД](#)

ЗАГОНИ МЯЧ В ВОРОТА

Каждому из участвующих к поясу впереди привязывается бутылка из-под шампанского или из-под молока. На линию перед каждым положен пинг-понговый шарик. Выигрывает конкурс тот, кто первым загонит бутафорский шарик в ворота. [НАЗАД](#)

РУЧЕЁК

На пол кладется дорожка обоев. Девушкам предлагается, широко расставляя ноги, пройти по «ручейку», не замочив ног. После первой попытки предлагается повторить «прогулку по ручейку», но уже с завязанными глазами. Все остальные будущие участницы игры не должны видеть, как она проводится. Пройдя ручеек с завязанными глазами, и в конце пути сняв с глаз повязку, женщина обнаруживает, что на ручейке лежит молодой человек, лицом вверх (парень укладывается на обои уже после того, как выполнено задание, но еще не снята повязка с глаз участницы). Девушка смущается. Приглашается вторая участница, и когда всё повторяется снова, первая конкурсантка от души смеётся. А потом третья, четвёртая... Всем весело! [НАЗАД](#)

ПРОКОРМИ МЕНЯ

Гости разбиваются по парам. В каждой паре - парень и девушка. Задача каждой пары - совместными усилиями без помощи рук развернуть и съесть конфету, которую даст ведущий. Пара, сделавшая это первой, побеждает. [НАЗАД](#)

ПОКОРМИ ЛЮБИМОГО

Все делятся на пары. В каждой - парень и девушка. Перед каждой парой в нескольких метрах находятся тарелки с мороженым. Задача девушек - взять ложку почерпнуть мороженое и, взяв ложку за черенок губами, аккуратно вернуться к своему партнёру и покормить его, не выпуская ложки изо рта. Пара, первая съевшая мороженое - побеждает. [НАЗАД](#)

ПЕРЕДАЙ КАРТУ

Расположите участников в линию «мальчик» - «девочка» - «мальчик» - «девочка». Первому игроку в линии дайте обычную игральную карту. Задача - передать карту от одного игрока к другому, держа её во рту. Руки не использовать. Можно усложнить задание, и после каждой передачи ведущий отрывает от карты по кусочку. В этой игре можно разделить на команды и устроить командное соревнование. [НАЗАД](#)

СЮРПРИЗ

Все становятся или садятся в круг. Под музыку они начинают передавать достаточно большую коробку. Как только ведущий останавливает музыку, гость, у кого оказалась коробка, приоткрывает её и, не глядя, достаёт первый попавшийся предмет. По условиям игры этот предмет он должен надеть на себя и носить определённое время. Например - полчаса или до окончания праздника. Как только музыка возобновляется, гости снова начинают передавать коробку по кругу до следующей остановки. В коробку Вы можете сложить самые разные предметы одежды:

от детских чепчиков до огромных специально сшитых трусов. [НАЗАД](#)

С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

Надев толстые варежки, надо определить на ощупь, что за человек перед вами. Парни отгадывают девушек, девушки - парней. [НАЗАД](#)

ПОРОСЮШКИ

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

СБОР УРОЖАЯ

Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место апельсины. [НАЗАД](#)

ПОРВИ ГАЗЕТУ

Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Кто мельче выполнит работу. [НАЗАД](#)

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 - "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"....[НАЗАД](#)

ХОХОТУНЬЯ

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

ВЕРЕВОЧКА

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в нее не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлазя под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры. [НАЗАД](#)

РУЛОНЧИК

Эта игра поможет познакомиться всем вашим гостям. Сидящие за столом гости передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый гость отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у каждого гостя окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый гость должен рассказать о себе столько фактов, сколько у него оторванных клочков. [НАЗАД](#)

С ТАБЛИЧКАМИ

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

"ЗАГАДОЧНЫЙ СУНДУК"

У каждого из двух игроков - свой сундук или чемодан, в котором сложены различные предметы одежды. Игрокам завязывают глаза, и по команде ведущего они начинают надевать вещи из сундука. Задача игроков - нарядиться как можно быстрее. [НАЗАД](#)

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. [НАЗАД](#)

ПРОКАТИСЬ НА МЯЧЕ

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

НАРИСУЙ СОЛНЫШКО

В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну "по одному". У старта перед каждой

командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5-7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча - "нарисовать солнышко". Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием. [НАЗАД](#)

СКОРОХОДЫ

Участникам предлагается, встав одной ногой на основание гантели, а второй отталкиваясь от пола, преодолеть заданную дистанцию. [НАЗАД](#)

СКУЛЬПТОРЫ

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

ВСЕ НАОБОРОТ

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой. [НАЗАД](#)

ПОЧТАЛЬОНЫ

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

"ПУТЕШЕСТВИЕ В ТЕМНОТЕ"

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

КОСМОНАВТЫ

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

В ПОЛЕ ВЫРОСЛА ... РУБАШКА

Карточки с рисунками (рулон ткани, клубок, прялка, кустик льна, веретено, рубашка) спрятаны в конверте. Участникам игры необходимо быстро расставить карточки так, чтобы получился путь, который "проходит" рубашка от кустика льна до готовой модели. [НАЗАД](#)

МЫ ВСЕ ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА...

Участникам игры предлагается как можно дольше попрыгать со скалкой, разбившись на пары, тройки, четверки игроков. [НАЗАД](#)

ЛИТЕРАТУРОВЕДЫ

Участникам конкурса зачитываются эпизоды или цитаты, или отдельные фразы из какого-то литературного произведения. Участники должны из множества книг выбрать ту, про которую, по их мнению, идет речь. Первый, назвавший правильный ответ, получает титул победителя. [НАЗАД](#)

ПАРОДИСТЫ

Будущим певцам выдаются карточки, на которых написаны фамилии политических лидеров разных лет (Горбачев, Ленин, Сталин, Брежнев, Ельцин, Жириновский и т.д.). Задача игроков - исполнить песню в том образе, который указан на карточке. Тексты песен, которые предлагаются для исполнения, должны быть хорошо знакомы, а еще лучше - напечатаны на карточках с обратной стороны. [НАЗАД](#)

ОБЪЕМ ЛЕГКИХ

Надуть воздушные шары за отведенное время без помощи рук. [НАЗАД](#)

ЛОПНИ ШАР

Конкурсанты получают боксерские перчатки. Им дается задание - как можно быстрее лопнуть определенное количество воздушных шаров за отведенное ведущим время. [НАЗАД](#)

ГЕРАЛЬДИКА

Рисунки гербов разных городов, стран разрезаются по горизонтали пополам. Задача участников - как можно быстрее отыскать правильные варианты и предложить их на суд ведущего и зрителей. По количеству верных изображений гербов определяется победитель. [НАЗАД](#)

СОБЕРИ КОЛОДУ

Участников игры - двое или четверо. Помогать им будет весь зрительный зал. Игрокам выдается по одной карте - туз какой-либо масти. Остальные карты раздаются в зале. Задача "тузов" собрать все карты своей масти от "шестерки" до "короля" как можно быстрее. Обладатели карт - зрители могут бежать к "тузу" только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта. [НАЗАД](#)

ДИЗАЙНЕРЫ-МОДЕЛЬЕРЫ

Задача участников - как можно быстрее с помощью брызгалок, наполненных растворами разных цветов, разукрасить футболку, майку - "Аля авангард!" Чей "проект" неотразимее определяют зрители. Все игроки получают эти футболки на память. [НАЗАД](#)

ОТЫЩИ НЕВЕСТУ

Участникам состязания выдаются клубки, концы которых у кого-то в конце зала. Задача конкурсанта - сматывая нить, как можно быстрее добраться до той, у кого в руках кончик ниточки клубка. [НАЗАД](#)

"КУХНЯ"

Каждый из играющих выбирает себе имя по названию одной из кухонных вещей, например, тарелка, вилка, нож, кочерга и т.д. Один из играющих начинает спрашивать про самые разные предметы из окружающей их обстановки, про самого себя, про собеседника - его внешний вид, привычки, привязанности и т.д. Например: "У вас вместо глаз что?" Или: "С кем вы чаще всего целуетесь?" или: "Чем вы любите угощать гостей?" или: "Что больше всего возбуждает ваш аппетит?" Главная задача водящего - поставить такой вопрос, ответ на который невольно вызывает смех как у конкретного собеседника, так и у всех играющих. Отвечающий на вопросы должен

прибегать, отвечая, только к одному слову - к имени, которым он назвался - вилка, нож и т.д. Дополнительно разрешается использовать только предлоги. Засмеявшийся выбывает из игры. [НАЗАД](#)

"ОХ, РЕКЛАМА!"

Для проведения этого конкурса необходимо заранее записать фонограмму вступлений к телерекламам и предложить участникам продолжить текст, который, по их мнению, звучит после музыкальной заставки. Наиболее сведущие - получают призы - те вещи, предметы, рекламу которых они знают наизусть. Для этого конкурса лучше иметь фонограммы тех рекламных телероликов, которые уже немного подзабылись. [НАЗАД](#)

"КОНДУКТОР"

Игрокам раздаются билеты - карточки с названиями городов - это место назначения. "Кондуктор" - ведущий спрашивает: "Вы знаете в какой стране находится этот город?" Если владелец "билета" с названным городом отвечает правильно, его "билет" "компостируют". Выигрывает тот, у кого больше "прокомпостированных билетов". [НАЗАД](#)

КОНКУРС СВИСТУНОВ

Чей свист окажется самым громким и залихватским? Конкурс можно проводить под музыкальную фонограмму. Лучший "соловей-разбойник" получает приз. [НАЗАД](#)

"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. [НАЗАД](#)

С ЧАСАМИ

Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы для проведения конкурса. Получив их, он предлагает участнику конкурса завязать глаза, затем раскладывает часы по пути следования конкурсанта и предлагает игроку пройти с завязанными глазами дистанцию, не наступая на разложенные часы. Осторожно ступая, участник продвигается по дистанции, а ведущий перед ним убирает часы. Вышагивание игрока, старающегося не наступить на часы,

вызывает смех у окружающих. После завершения маршрута часы возвращаются хозяевам. [НАЗАД](#)

ВОДОХЛЁБЫ

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

1. Выявить самого молодого участника вечера и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Киндерсюрприз".

2. Выявить самого старшего по возрасту участника вечера и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Мои года - моё богатство".

3. Выявить девушку с самой тонкой талией и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Осиная талия".

4. Выявить девушку в самой короткой юбке и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Набедренная повязка".

5. Выявить девушку на самых высоких каблуках и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Мне сверху видно всё".

6. Выявить самого загорелого человека и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Шоколадка".

7. Выявить девушку со множеством различных украшений и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Сокровищница".

8. Выявить именинника и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Ангел мой".

9. Выявить самого веснушчатого человека и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Солнечный поцелуй".

При проведении подобных мини-конкурсов задача ведущего: пригласить на сцену несколько претендентов, с юмором, с помощью зрителей выбрать победителя и повесить ему на шею рисованную "медаль" ("Звезду") с соответствующими рисунком номинации. [НАЗАД](#)

МЯЧ ПОД ПОДБОРОДКОМ

Выбираются две команды, которые встают в две линии (в каждой чередование: мужчина, женщина) лицом друг к другу. Условие - играющие должны держать мяч под подбородком, во время передачи дотрагиваться до мяча руками ни в коем случае нельзя, при этом разрешается касаться друг друга как угодно, лишь бы не уронить мяч. [НАЗАД](#)

ОПУСТИТЬ ЯЙЦО

Пары встают спиной друг к другу, несколько наклоняясь вперед. Между спинами (чуть пониже) зажато яйцо. Задание - аккуратно опустить его на пол. Выигрывает пара, у которой яйцо осталось целым. Яйцо можно заменить

резиновым мячиком. При этом конкурс выигрывает та пара, мяч у которой, коснувшись пола, не укатился в сторону. [НАЗАД](#)

ПОДНИМИ МЯЧ ДО ПОДБОРОДКА

Партнеры (мужчина и женщина) становятся друг против друга, держа между животами маленький резиновый мяч. Задача - вращательными движениями докатить мяч до подбородка того, кто из партнеров меньше ростом. [НАЗАД](#)

НАХОДЧИВЫЕ ГОСТИ

Приглашается несколько пар. Каждому участнику игры завязываются глаза. Затем к разным участкам одежды цепляются несколько бельевых прищепок. По сигналу ведущего нужно снять все прищепки со своего партнера или партнерши. Та пара, которая справится с заданием быстрее, выигрывает конкурс. [НАЗАД](#)

ПЕРЕКАТИ ШАРИК

В игре участвуют несколько пар. Каждая пара получает по два пинг-понговых шарика. Мужчины прокатывают эти шарики из правого рукава дамы в левый рукав. Дамы прокатывают шарики через брюки мужчины из правой штанины в левую. [НАЗАД](#)

КУДА ВЛОЖИТЬ ДЕНЬГИ?

Ведущий вызывает две пары (в каждой паре мужчина и женщина): "Сейчас вы постараетесь как можно быстрее открыть целую сеть банков, вкладывая в каждый только одну купюру. Получите начальные взносы! (Выдает парам деньги-фантики). Банками для ваших вкладов могут служить карманы, лацканы, и все укромные места. Постарайтесь как можно быстрее оформить свои вклады, открыть как можно больше банков. Приготовились, начали!". Ведущий помогает парам выполнять задание, по истечении 1 минуты ведущий подводит итоги. Ведущий: "Сколько купюр осталось у вас? А у вас? Великолепно! Все деньги вложены в дело! Молодцы! А теперь я попрошу женщин поменяться местами и как можно быстрее снять со счетов всю сумму. Открывайте банки, снимайте деньги! Внимание, начали!". (Звучит музыка, женщины отыскивают деньги у чужих партнеров). [НАЗАД](#)

СНАЙПЕР

Игрокам на талии укрепляются ремни, к которым на веревке подвешено яблоко. Перед игроками ставится досочка с гвоздями. Необходимо как можно быстрее "наколоть" яблоко на гвоздь (посадить). [НАЗАД](#)

КОНКУРС РЫЦАРЕЙ

Этот конкурс можно использовать при проведении "Рыцарского турнира". Для проведения его необходимо выбрать двух ведущих и десять юношей-участников. Один ведущий выводит из зала, в котором проходит конкурс, юношей участников. Другой ведущий ставит в центре зала стул и объясняет всем присутствующим девушкам, что сейчас будут по одному заходить в зал будущие рыцари. Каждый из них выберет себе даму сердца и усадит ее на стул. Девушка должна будет загадать три желания, которые реально исполнить. Но прежде, чем исполнять молодой человек должен спросить у своей девушки:

"Можно ли это сделать?". И только после позволения девушки исполнять. Третьим желанием обязательно должно быть:

"Поцелуйте меня". Если молодой человек после этого желания спросит: "Можно ли это сделать?" - то он не рыцарь, потому что настоящие рыцари не спрашивают разрешения на поцелуй.

Например. Вводят первого участника и ведущий, проводя его по залу, говорит примерно следующее: «Вы находитесь в старинном замке, в тронном зале. На стенах вы можете видеть старинные гобелены, на потолке золотые люстры со свечами. Пламя свечей отражается от драгоценностей, которыми украсили себя прекрасные дамы и кавалеры, сидящие вокруг нас. Сейчас вы в своих роскошных доспехах пройдете по залу и выберете себе даму сердца, усадите ее на этот великолепный трон (стул в центре зала), а затем беспрекословно выполните три ее желания».

Юноша выбирает и усаживает девушку. Она с гордым видом загадывает первое желание. Например. Принести литровую бутылку с водой. Юноша спрашивает: "Можно ли это сделать?". Девушка разрешает. Второе желание: "Выпить эту воду". Юноша опять спрашивает; "Можно?". Девушка: "Да". И третье желание: "Поцелуйте меня!". Юноша, не спрашивая разрешения, целует. Зал бурно аплодирует. Ведущий объявляет юношу рыцарем. Желания девушки могут быть совершенно разными, например: спеть песню, рассказать стихотворение, станцевать, нарисовать ее портрет, принести букет цветов и т.д. и т.п. Но третье желание должно быть всегда одинаковым. [НАЗАД](#)

ЛЮБИТ? НЕ ЛЮБИТ?

Игра - шуточная ворожба. Играют парами - девушка и парень. Девушка берет платок и собирает вместе все углы. Потом предлагает парню взять любой угол, а сама другой рукой тоже берет один из углов. Каждый тянет к себе платок за взятый угол. Если платок при этом развернется треугольником, значит, парень любит девушку и должен поцеловать её. Если же платок развернется не

углом, значит, парень не любит, и девушка продолжает игру с другим. [НАЗАД](#)