

Сборник

**Игры и приколы для
нетрезвой компании**

«РИПОЛ Классик»

2007

Сборник

Игры и приколы для нетрезвой компании / Сборник — «РИПОЛ Классик», 2007

Праздники любят все. Чтобы гости не скучали, а встреча запомнилась надолго, мы предлагаем всевозможные игры, конкурсы, викторины и шарады. Причем, с учетом той обстановки, где собираетесь – дома, на природе, в ресторане, в бане, в поезде и т. д. В книге вы найдете также игровые сценарии юбилеев, дней рождений, корпоративных вечеринок, игры для студенческих застолий, тосты на все случаи жизни...

Содержание

Введение	6
Весело проводим время	7
Игры для опоздавших	7
Ух, повеселимся!	9
КАРТОНКА	9
ВЕСЕЛЫЙ ПОРТНЯЖКА	9
МУМИЯ	10
ШАРИКОДАВИЛКИ	10
ЛЮБОВНЫЙ КАРАНДАШ	10
УДЕРЖИ СНЕЖИНКУ	10
ОГУРЕЦ НА ДВОИХ	11
ЛАМБАДА	11
КЕНГУРУ	11
С БУТЫЛКОЙ	12
ГУСЕНИЦА	12
КРОКОДИЛ	12
ФАНТЫ	12
ИСКАТЕЛИ	13
ПРИЩЕПКА	13
МОТАЛЬЩИКИ	13
МПС	13
АССОЦИАЦИИ-1	14
ОДЕНЬ МУЖА-СУЛТАНА	14
ГРУППОВОЙ РИТМ	14
ПИФ-ПАФ	15
БЕРЕГИ УШИ	15
ШАЛОВЛИВЫЕ РУЧКИ	15
АССОЦИАЦИИ-2	16
КОЛЬЦО / СИГАРЕТА / АПЕЛЬСИН / БАНКА ПИВА	16
ОБЕЗЬЯНА	16
КАМАСУТРА	16
ИСКАТЕЛИ	17
У КОГО НА КОЛЕНЯХ?	17
НАЛИВАЙ!	17
ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХОЧЕТ ПИТЬ СКРОМНО	17
ПЕРЕПОЛНЕННЫЙ СТАКАН	18
ОГНЕТУШИТЕЛИ	18
ЗАГОНИ МЯЧ В ВОРОТА	19
ДОСТАНЬ ЯБЛОКО	19
ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ	19
УДАР	20
ШАШКИ-2	20
ЛИШНИЙ УМЕР	20
ПОЕДАНИЕ ЯБЛОК	20
ЭСТАФЕТА 4 ПО 200	21
ЦВЕТОЧЕК	21

ПОЙМИ МЕНЯ!!!	22
ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ	22
МАФИЯ	22
СНАЙПЕР	23
ЭЛЕКТРИЧКА	23
ПИОНЕРСКИЕ ПИЛОТКИ	23
ВЕРЕВОЧКА	24
РУЛОНЧИК	24
С ЧАСАМИ	24
ФИЛЬМ УЖАСОВ	24
САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ	25
ПЕРЕДАВАЙ ШАПКУ	25
ВИЖУ МИШКУ (для 4 и более)	25
ТЕАТР-ЭКСПРОМТ	26
СОСУНКИ	27
ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ	27
Конец ознакомительного фрагмента.	28

Коллектив авторов

Игры и приколы для нетрезвой компании

Введение

У вас праздник? Свадьба? День рождения? Юбилей? А может, просто решили собраться друзья, выбрав для этого подходящий повод? Например, День Парижской коммуны или что попроще – скажем, 500-летие русской балалайки... В общем, у вас под более или менее благодидным предлогом собираются гости.

Собрать-то вы их собрали. Но что делать дальше? Угрюмо выпивать и предаваться чревоугодию? Произносить вымученные, банальные тосты? Распавшись на мужской и женский кружки, толковать «за жизнь», то и дело бегая на лестничную клетку курить? Объявить танцы в полутьме, больше напоминающие незатейливое обжимание, а затем, в качестве высшего достижения человеческой мысли, включить караоке и пьяными нестройными голосами горланить навязшие в зубах песни, считывая с экрана слова и тщетно пытаясь понять, какая связь между содержанием песни и сюжетом, который при этом показывается?

Скучно, банально и неинтересно.

А ведь и в нашей стране когда-то была богатейшая культура застолий. Люди собирались, общались, играли в фанты, сочиняли на ходу песни, частушки, придумывали веселые номера. Причем делали это не только «недорезанные большевиками буржуи», по выражению булгаковского профессора Преображенского, но абсолютно все – от крестьян и рабочих до мещан и торговцев.

За последние годы мы как-то разучились радоваться, получать от жизни удовольствие. Но оно и понятно – поводов для радости было не слишком много. Да и массовики-затейники по большей части напоминали небезызвестного матроса Железняка, который, хоть и обладал специфическим чувством юмора, все же излишнего оптимизма не внушал (только человек с неподдельным чувством юмора может, когда его приставят охранять Госдуму, выкатить на сцену пулемет и со словами «Караул устал» разогнать к чертовой матери высший законодательный орган страны)...

А между тем ученые-физиологи неопровержимо доказали, что между эмоцией и ее конкретными физиологическими проявлениями существует положительно-обратная связь. Например, общеизвестно, что если вам радостно, то вы смеетесь (т.е. улыбаетесь и производите специфические звуки, вроде «хе-хе-хе», «гы-гы-гы» и т. п.). Но лишь немногие знают, что эта взаимосвязь действует и в обратном направлении. Если вам грустно, заставьте себя улыбнуться, и вы увидите, что через пару минут настроение у вас улучшится. Так что улыбайтесь, господа. Улыбайтесь друг другу. Ведь веселые люди даже болеют намного меньше угрюмых и неулыбчивых. И пусть в ваших застольях и праздниках вас объединяет не выпивка, а удовольствие от общения. А где есть радость, смех, веселье, там и выпить не грех...

В общем, процесс совместного выпивания не так прост, как это может показаться на первый взгляд. И тут вопрос даже не в том, чего выпить и сколько, а в том, с кем и, главное, как. Что надо сделать для того, чтобы совместный досуг стал радостнее и интереснее? Как перезнакомить малознакомых людей? Как сделать застолье непринужденным, как вовлечь всех в один хоровод, как объединить гостей в сплоченный коллектив, компанию? Как получить от общения друг с другом максимум эмоций?

А вот прочти эту книгу – и обо всем узнаешь...

Весело проводим время

Игры для опоздавших

Ни для кого не секрет, что гости имеют обыкновение опаздывать. Пробки на дорогах, неотложные дела, долгие сборы лучшей половины... В общем, если начало застолья назначено на пять, то собираются все, дай бог, лишь к семи (если, конечно, ваши приглашенные – не рота солдат). В результате добрая половина застолья превращается в томительное ожидание приглашения к столу. Не слишком весело. Хозяева нервничают, гости маются бездельем, ведут пустые разговоры, от нечего делать разглядывают книги, стоящие на полках... Тоска зеленая.

Тем не менее, даже этот процесс можно сделать смешным и увлекательным. Стоит лишь придумать для опоздавших какие-нибудь необычные игровые задания. Заодно и «воспитаете» их, чтобы в следующий раз было неповадно опаздывать. Налитый с верхом стакан горячительного напитка – это, во-первых, слишком банально, а во-вторых, практически никого не пугает. Однако на этот раз испытания будут совершенно иными, стоит лишь проявить немного фантазии.

В результате гости смеются, весело подзадоривая вновь прибывших, а те, вместо того чтобы неловко протискиваться на место и что-то бубнить в свое оправдание, с порога втягиваются в общее веселье.

* * *

Для этого задания следует заранее запастись воздушными шариками (5—10). Перед тем как надуть шарики, нужно поместить в них записки с заданиями для опоздавших, а затем развесить у входной двери. Каждый опоздавший, переступив порог, сам выберет себе задание, заставив лопнуть тот или иной шарик. Задания могут быть следующими:

- Придумать как можно больше комплиментов хозяйке или хозяину дома.
- Изобразить грустного пингвина или любое другое животное.
- Залезть под стол и промякать три раза и т. п.

* * *

Если пришло сразу несколько опоздавших и оба мужчины, то можно предложить им выбрать себе в пару девушек. Мужчины должны взять на руки своих партнерш. После этого следует включить любую медленную композицию. Задача опоздавших состоит в том, что они должны как можно дольше продержаться на руках свою даму. Соответственно, кто дольше других сможет это делать, выигрывает и садится за стол, а проигравшего ждут новые задания.

* * *

Опоздавшему ставится задача собрать горох с помощью плоскогубцев за определенное время. Если он не справился с этим заданием, то предлагается повторить все снова. Только после выполнения задания опоздавший имеет право присоединиться ко всем остальным.

* * *

Для этого задания вам понадобится несколько бутылок (по количеству опоздавших) и столько же карандашей. Карандаш привязывается на нитку, а нитка – на пояс опоздавшего со стороны спины. Привязывать надо таким образом, чтобы кончик карандаша был не ниже колен. Возле ног опоздавшего ставятся бутылки. Опоздавшему надо попасть карандашом в узкое горлышко бутылки.

Для следующего задания потребуется несколько яблок. Их следует подвесить на нитке невысоко над полом. Опоздавший должен съесть яблоко без помощи рук. Это будет нелегкой задачей, так как участнику придется все это делать еще и на коленях.

* * *

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

* * *

Вам потребуются три или пять игральные карты. Задача состоит в том, чтобы опоздавший от порога до стола прокладывал себе дорожку из этих карт, а вы должны проследить, чтобы он строго наступал на эти карты.

* * *

Опоздавший должен сказать пять комплиментов каждому присутствующему на вечеринке (количество комплиментов может быть любое). Для усложнения задачи можно попросить опоздавшего не повторяться в комплиментах.

Ух, повеселимся!

Наконец-то застолье началось! Все опоздавшие прибыли, компания «разогрелась» и даже успела пропустить несколько стаканчиков спиртного. Что может быть скучнее, чем говорить тосты «по кругу» и одними и теми же словами (с небольшими вариациями) поздравлять виновников торжества?! Не лучше ли по-настоящему повеселиться? Главное – создать атмосферу непринужденности, в которой никто не боится выглядеть нелепо. Конечно, поначалу конкурсанты будут упираться и отнекиваться. Но тут следует проявить твердость, дав понять, что именно таковы «правила игры» и никому, в том числе и хозяевам, их не позволено нарушать. И очень скоро начнут происходить чудеса. Буквально через десять минут вы с удивлением обнаружите, что важный и солидный коммерческий директор вашего предприятия, раскрасневшись и высунув от усердия язык, под всеобщий хохот с увлечением пытается обмотать туалетной бумагой хозяйку дома, а обычно такой серьезный главный бухгалтер – заставить лопнуть воздушный шарик, совершая при этом весьма своеобразные телодвижения...

* * *

Это, скорее, не розыгрыш, а задача на сообразительность, но для застольного развлечения вполне подойдет. Итак, попробуйте предложить сидящим переломить спичку ДВУМЯ пальцами. Будьте уверены, что, не зная секрета, сделать это не просто. А решение, как и следовало ожидать, чрезвычайно эффектно и лежит, что называется, на поверхности. Достаточно согнуть указательный палец «крючком», сверху положить спичку и надавить большим пальцем. Все, задача решена.

* * *

Для того чтобы конкурс состоялся, необходимо взять два целлофановых пакета, четыре яйца и две веревки. В конкурсе участвуют двое. Каждому на пояс привязывают пакеты с яйцами. Задача участника – покачивая пакетом, разбить яйца противника и сохранить свои. Победит тот, у кого яйца останутся целыми.

КАРТОНКА

Все – в круг, М-Ж-М-Ж-М-Ж и т. д. Берется игральная карта или кусочек картона. Медленно всасывая в себя воздух, первый участник прилепляет к губам карту (губы должны быть сухими), затем передает в губы второму, второй – третьему. И так, пока кто-нибудь не уронит. Особенно забавно выглядит, если картонка маленькая и круглая. Участники будут давиться от смеха и ронять ее... Точно так же можно поэкспериментировать со спичечным коробком.

ВЕСЕЛЫЙ ПОРТНЯЖКА

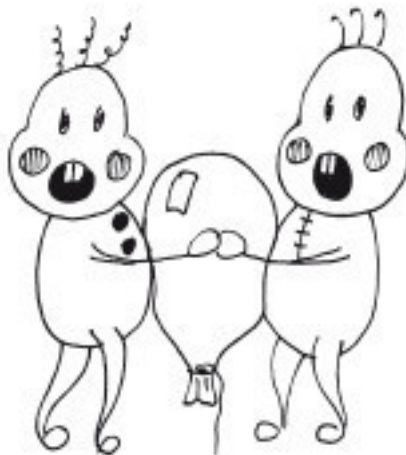
Для игры необходимо собрать две команды, в которых равное количество мужчин и женщин. Все они встают в линии (мужчина – женщина – мужчина – женщина). Выбираются два портняжки. Каждый из них получает по небольшой деревянной палочке, в которую вдет длинная шерстяная нить (лучше, если она свита в клубок). По сигналу ведущего начинается «шитье». Мужчинам портняжка продевает нитки через штанины, а женщинам – через рукава. Выигрывает тот портняжка, который «прошьет» свою команду быстрее.

МУМИЯ

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

ШАРИКОДАВИЛКИ

Это народная английская игра. Вызываются несколько парней и девушек в равном количестве. Из них формируются пары. Каждой паре выдается по 5—10 надутых воздушных шариков. Партнеры становятся лицом друг к другу и зажимают между собой один шарик. Выигрывает та пара, которая быстрее других заставит лопнуть все свои шарики. Руки применять нельзя, шарики лопаются встречными движениями тел, напоминающими сами знаете какой процесс.



ЛЮБОВНЫЙ КАРАНДАШ

Две команды, в которых чередуются мужчины и женщины (3—5 человек), должны передать от первого до последнего и обратно простой карандаш, который играющие зажимают между носом и верхней губой! Естественно, карандаш трогать руками нельзя, все остальное – можно.

УДЕРЖИ СНЕЖИНКУ

Участники конкурса получают по маленькому комочку ваты. Его нужно разрыхлить так, чтобы можно было подуть и он бы летел как пушинка. Задача участников конкурса – не дать упасть «снежинке», все время удерживая ее в воздухе.

* * *

Эта шутка подходит для исполнения в слегка подвыпившей компании... Берете бутылку водки и со словами: «Пока человек трезв – голова у него ясная как стеклышко» – стучите по

ней вилок или ножом. Звук получается звонкий и четкий. После этого говорите: «А когда человек выпьет – голова у него деревянная...» С этими словами встряхиваете бутылку и опять по ней стучите. Звук – глухой и действительно «деревянный». Уверьяем, успех в компании невероятный!

ОГУРЕЦ НА ДВОИХ

Участвуют две или несколько пар мужчин и женщин. Задача каждой пары – быстрее остальных съесть длинный огурец одновременно с двух концов, не касаясь руками. Но все происходит с завязанными глазами. Пары подбираются по обоюдному согласию, а после того как им завязали глаза, партнеров незаметно меняют.

ЛАМБАДА

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

КЕНГУРУ

Выбирается доброволец. Его уводят подальше и объясняют, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т. п., но не издавая ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время другой человек рассказывает собравшимся, что сейчас жертва будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что же за животное им показывают. Надо называть любых других животных, но не кенгуру. Это должно быть что-то типа: «Ой, значит, оно прыгает! Так. Наверное, это кролик. Нет?! Странно, ну тогда это обезьяна». Если через 5 минут имитатор еще не будет бросаться на всех с криками: «Вы что – дебилы? Не можете отгадать простое животное? Показываю еще раз! Смотрите, идиоты!», то у него поистине стальные нервы.



С БУТЫЛКОЙ

Все, казалось бы, просто – надо сломать пластиковую бутылку (завинченную, но пустую) ударом ноги. Да не тут-то было! Она просто не желает ломаться! Как бы ее не били. Совет: чтобы сломать ее как можно быстрее, надо бить по доньшку. Можно усложнить конкурс, посадив девушек на плечи парням, которые будут «крушить» бутылки.

* * *

Хотите поразить окружающих силой своих рук? Пospорьте, что вы сможете сжать стеклянную бутылку так, что из нее даже станет выходить воздух. Далее берете пустую стеклянную бутылку и ставите ее на стол. Выбираете монетку, которая перекроет срез горлышка (1 рубль сойдет...).

Монетку смачиваете любой жидкостью и кладете ее на бутылку (вместо пробки). Жидкость же нужна для герметизации стыка. Далее, потирая руки, обращаетесь к окружающим: «Ну что, так и не верите? Тогда смотрите и слушайте...» И плотно обхватываете бутылку руками. Через пару минут монетка начнет подпрыгивать на горлышке и будут слышны щелчки. Из бутылки выходит воздух!

Объяснение же достаточно простое. Закрыв бутылку монеткой, вы изолируете находящийся в ней воздух. Потом обхватываете бутылку теплыми руками (вы же их еще и потерли для согрева!) и нагреваете воздух в бутылке. Воздух расширяется и начинает выходить из бутылки – монетка щелкает!

ГУСЕНИЦА

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

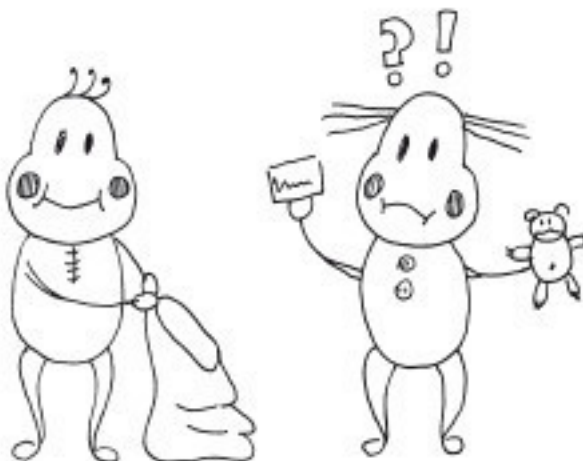
КРОКОДИЛ

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

ФАНТЫ

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

им самим может попасться их собственное задание. Это обстоятельство несколько ограничивает садистские замашки.



ИСКАТЕЛИ

В игре участвуют двое. Участникам завязывают глаза, и они должны без помощи рук на одном из 10 стульев найти яйцо (оба ищут одновременно), но руки у них связаны за спиной, т. к. ими пользоваться нельзя. Кто первый – тот победитель.

ПРИЩЕПКА

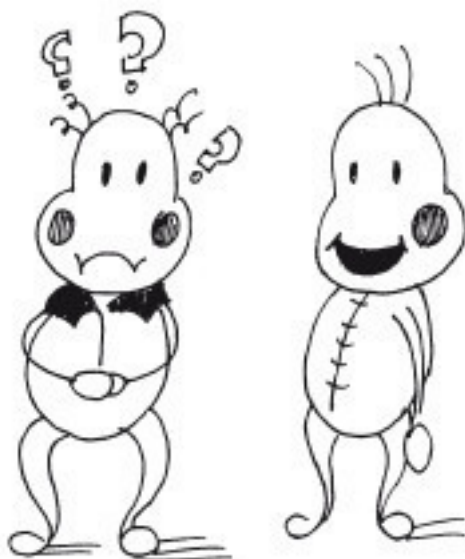
Парню и девушке завязывают глаза, и каждому на одежду прищепляется одна или несколько прищепок. Побеждает тот, кто быстрее отыщет их на теле партнера. Ради смеха можно повесить на кого-либо на одну прищепку меньше, чем договаривались. Ее поиски будут долгими и жизнерадостными.

МОТАЛЬЩИКИ

Вокруг талий трех девушек наматывают ленты. Мужчины-участники должны на скорость перекрутить ленты себе на талию... Кто быстрее и аккуратнее – побеждает и заслуживает поцелуй девушки.

МПС

Двум добровольцам предлагается расшифровать аббревиатуру МПС (мой правый сосед). Всем остальным участникам игры она известна.



Вся компания садится в круг, а добровольцы – в середину. Они должны задавать вопросы кругу о МПС (к примеру, какого цвета, размера, длины, запаха...), а тот, кому задали вопрос, отвечает на него, естественно, применительно к своему правому соседу. Если в течение полчаса принцип не отгадан – стоит прекратить игру и успокоить изможденных добровольцев тем, что низкий IQ – это не так уж страшно и у них есть масса других достоинств.

АССОЦИАЦИИ-1

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

ОДЕНЬ МУЖА-СУЛТАНА

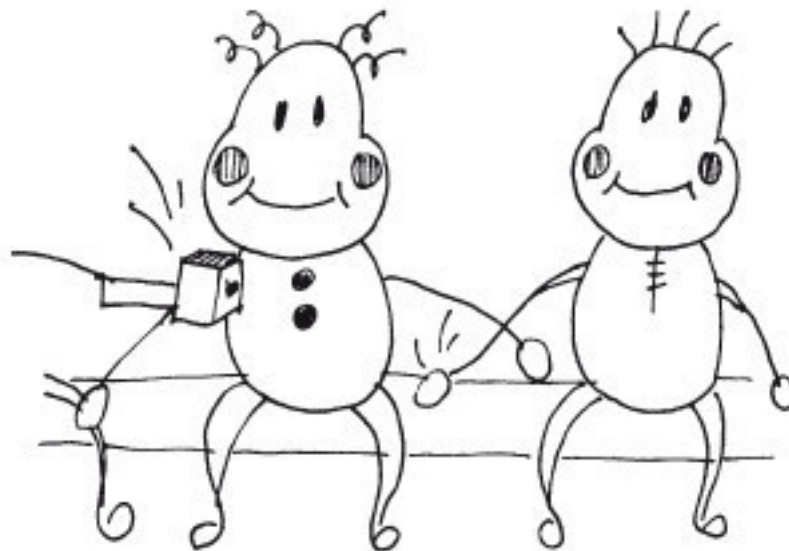
Эту игру лучше проводить в многочисленной компании. Создается несколько гаремов. Каждый гарем состоит из одного мужа (молодого человека) и жен (девушек). Нужно, чтобы количество жен в гаремах было одинаковым. Под какую-нибудь восточную музыку жены начинают снимать с себя какие-либо детали одежды, украшения и надевать их на своего мужа. Тот гарем, где на мужа удастся надеть больше предметов, и считается победителем.

В качестве приза глава выигравшего гарема может придумать каверзное задание проигравшему гарему. Можно, конечно, и наоборот, чтобы муж одевал своих жен, но в этом случае вещи закончатся очень быстро.

ГРУППОВОЙ РИТМ

Играющие садятся в круг. Один из участников кладет левую руку на правое колено соседа слева, а правую – на левое колено соседа справа. Все поступают аналогично со своими руками и соседями. Вы отбиваете несложный ритм левой рукой (тра-та-та). Ваш сосед слева, услышав ритм, отбивает его правой рукой (на вашей левой ноге). Ваш сосед справа, услышав ритм,

отбивает его левой рукой (на вашей правой ноге). И так далее по кругу. Вы хорошо повеселились, прежде чем все научатся правильно передавать ритм.



ПИФ-ПАФ

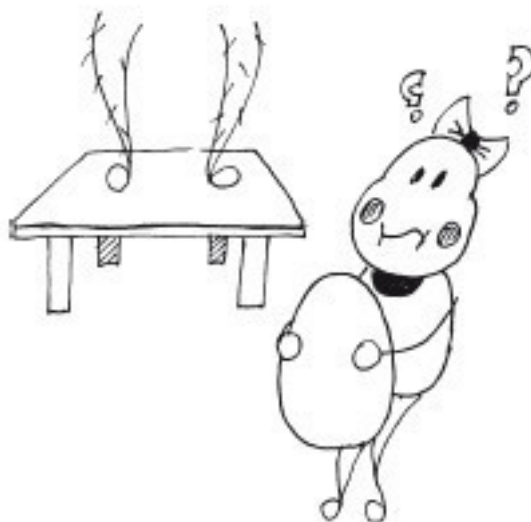
Все игроки становятся в круг. Игроков должно быть не менее 6—7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: «Пиф-Паф». Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо «Пиф-Паф» скажет, например, «Птыж» (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, т. к. он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя, и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители – двое оставшихся в круге.

БЕРЕГИ УШИ

Суть игры проста. Пары (мужчина и женщина) танцуют вместе и при этом целуются. Но не обычно. Целуются ушами. Да, да, именно ушами. Вы просто представить себе не можете, сколько там эрогенных зон, как это приятно. Выигрывает та пара, у которой будет самый эротичный поцелуй, или те, у кого уши будут краснее всех. Поверьте, у вас уши покраснеют за несколько секунд.

ШАЛОВЛИВЫЕ РУЧКИ

Из числа участников выбирается несколько разнополых пар. Затем все парни из этих пар встают на стулья, а девушки перед ними. Парням снизу в левую или в правую брючину засовывается куриное яйцо. Задача партнерш – быстрее других перекатить яйцо из одной брючины в другую. Обычно должно быть сделано 5 «кругов».



АССОЦИАЦИИ-2

Все садятся в круг, и кто-нибудь говорит на ухо своему соседу любое слово; тот должен моментально сказать на ухо следующему свою первую ассоциацию с этим словом, второй – третьему и т. д., пока слово не вернется к первому. Если из безобидной «люстры» у вас получилась «групповуха» – считайте, что игра удалась.

КОЛЬЦО / СИГАРЕТА / АПЕЛЬСИН / БАНКА ПИВА

Как следует из названия игры – у нее есть 4 разновидности. И так, принцип у всех разновидностей один и тот же. Все игроки становятся в линию или в круг (очередность парень – девушка), и их задача передать дальше предмет, не уронив его. Отличаются только способы передачи разных предметов. Главное, чтобы все происходило без помощи рук. Кольцо передается из губ в губы. Сигарета зажимается между носом и верхней губой и так передается дальше. Апельсин зажимается под подбородком. Пивная банка зажимается между ног. Если предмет соскользнул, но не упал, то его можно подправить в исходное/требуемое положение, но без рук! Те, кто роняет предмет, выходят из игры.

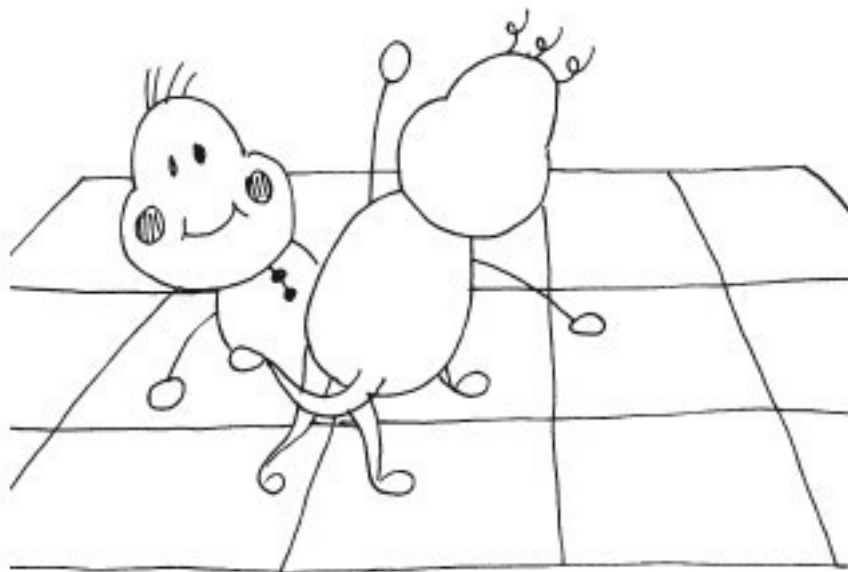
ОБЕЗЬЯНА

Три-четыре участника встают на колени вокруг стула (лучше табуретки) и убирают руки за спину. На стул кладут неочищенные бананы по числу участников, и по команде участники должны на скорость только ртом очистить и съесть каждый свой банан. Это смотрится здорово, а играется еще лучше.

КАМАСУТРА

Расчерчивается квадрат размером примерно 2,5 x 2,5 м и делится на 16 клеток, обозначаемых цифрами. Двое заходят на него, и ведущий называет каждому из них часть тела (обычно ограничиваются пятью: голова, руки, ноги; в зависимости от степени алкогольного опьянения возможны вариации) и номер клетки. Игрок должен переместить свой член (часть тела, а не то, что вы подумали) в это место. Ведущий должен обладать чувством юмора, фантазией и

беспристрастностью. Проигрывает тот, кому не удастся очередная поза. Когда народ «расходится», в игру вступают 3, 4, 5 человек.



ИСКАТЕЛИ

Игрокам выдаются карточки с определенными буквами. Задача участников приложить (и удержать) все карточки к тем частям тела, у которых названия начинаются с указанных букв. Побеждает тот, кто сможет больше разместить и не уронить.

У КОГО НА КОЛЕНЯХ?

В просторной комнате по кругу расставляются стулья. На них садятся играющие – мужчины и женщины. Выбирается водящий. Ему завязывают глаза. Включается музыка, и водящий идет по кругу. Как только музыка прерывается, водящий останавливается и садится на колени к тому, возле кого он остановился. Тот, к кому он сел, должен затаить дыхание и не выдать себя. Остальные спрашивают: «У кого?» Если водящий угадает, у кого он сидит на коленях, то тот становится водящим. Руки использовать при угадывании нельзя.

НАЛИВАЙ!

Участвует несколько пар (МЖ) одновременно или по очереди, в зависимости от количества открытых бутылок. Мужчине выдается бутылка, даме – емкость (стакан, бокал и т. д.). Эти предметы игроки зажимают между ног, и мужчина пытается налить даме выпивку, а та ему помогает. Все происходит без помощи рук. Одно «но»: лучше не использовать для этой игры красное вино, так как иногда содержимое бутылки все же попадает на одежду играющих.

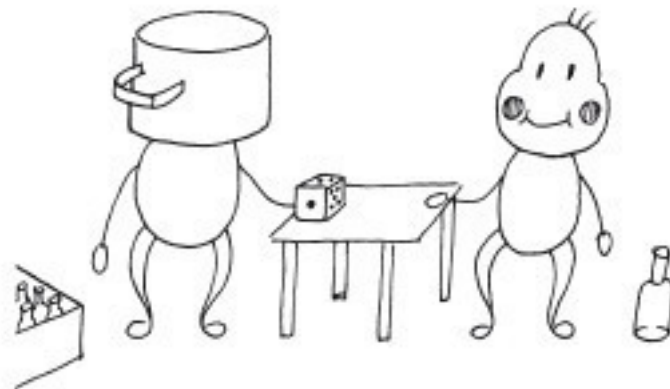
ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХОЧЕТ ПИТЬ СКРОМНО

Требуется:

Кубики игральные, 2 шт.

Пиво (чем больше, тем лучше).

Шот (рюмка водочная), 1 шт.



Правила:

По очереди (очередь определяется так: кто больше выкинет – тот первый), кидают кубики. Если выпадет:

2 – пьет 1 шот человек справа от кидавшего,

3 – ничего,

4 – пьет 1 шот человек слева,

5 – штраф (человек кидает кубики: сколько выпадет – столько ему и пить шотов),

6 – штраф элит (человек кидает кубики: сколько выпадет – столько всем и пить шотов),

7 – надо быстро положить указательный палец на стол, кто последний – тот и пьет шот,

8 – кидавший загадывает желание (например, тот, кто выкинет число 3, снимает вещь и т. д.)

9 – нельзя выйти из-за стола, пока снова не выкинешь 9,

10 – все пьют по 1 шоту,

11 – Батхед

12 – Батхед.

Примечание. Батхед одевает на голову коробку из-под пива или кастрюлю и пьет всегда со всеми до тех пор, пока не появится новый Батхед.

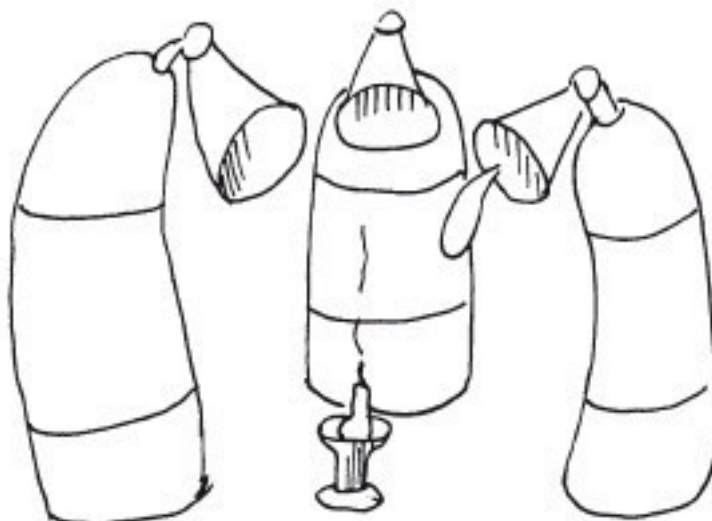
Если кубик(и) упал(и) со стола, то надо кидать заново и пить столько шотов, сколько выпадет.

ПЕРЕПОЛНЕННЫЙ СТАКАН

Этот фокус подойдет для подвыпивших гостей, которые позабыли физику. Вы ставите на стол стакан, наполненный водой до краев. Берете горсть иголок или булавок и спрашиваете: «Прольется ли вода, если все это опустить в стакан?» Скорее всего, вам ответят: «Вода прольется». И действительно, если кто-нибудь попытается опустить в воду сразу всю горсть иголок, то именно это и произойдет. Тогда вы начинаете опускать в стакан иголки поодиночке. Опускаете их осторожно, выжидая, пока очередная иголка не окажется на дне, тогда ни одна капля не прольется из стакана!

ОГНЕГУШИТЕЛИ

Игрокам привязывают на ремни веревки, к концам которых прикреплены или спичечные коробки, или смоченная вата. Перед игроками ставится по зажженной свече. Конкурсантам нужно как можно быстрее без помощи рук потушить свечу.



ЗАГОНИ МЯЧ В ВОРОТА

Каждому из участвующих к поясу впереди привязывается бутылка: кому из-под водки, кому из-под шампанского, молока, коньяка. На линию перед каждым положен пинг-понговый шарик. Выигрывает конкурс тот, кто первым загонит шарик в ворота.

ДОСТАНЬ ЯБЛОКО

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

ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ

Заранее надо подготовить два одинаковых набора бумажек, на которых написаны части тела: голова, спина, рука, грудь, попа, нога и т. д. – в меру фантазии и степени раскованности компании. Затем каждый набор кладется в отдельную коробку (шапку). В нашем случае мы даже упаковали каждую бумажку в коробочку из-под «киндер-сюрприза». Желательно, чтобы коробочки как-то отличались. Это необходимо для того, чтобы в дальнейшем наборы бумажек не перемешались.

Потом все присутствующие делятся на пары мальчик – девочка. Затем выбирают пару, которая начнет игру. Каждому выдается персональный набор бумажек.

Для начала каждый вытягивает произвольно из своего набора (а они, как вы помните, одинаковые) по одной бумажке. Например, М – рука, Ж – спина. Этими частями тела они должны соприкоснуться. Далее участники вытягивают еще по одной бумажке: М – голова, Ж – грудь. Теперь они должны, сохраняя прежние контакты, соприкоснуться другими частями тела. И так далее.

В ходе игры позу постоянно можно и даже нужно менять. После того как пара вытаскивает по третьей или четвертой бумажке, обычно на ногах уже устоять нельзя. Тут-то в ход пускаются подсобные средства – стулья, диван, пол. Разрешается использовать любую мебель. Игра продолжается до тех пор, пока пара уже не сможет удерживать в контакте одновременно все требуемые части тела. Потом вызывается следующая пара, бумажки помещаются в свои коробки, и все начинается заново.

Побеждает та пара, которая сумела одновременно удержать наибольшее число контактов. Если желающих играть много, можно устроить чемпионат с четверть- и полуфиналом. За этим зрелищем очень здорово наблюдать со стороны. Буря эмоций и веселья. Особенно удачно получаются фотографии.

УДАР

На стол ставится бутылка (водка, вино, коньяк и т. д.). На нее сверху кладется колода карт (лучше карты новые или пластиковые).

Задача играющих – сдуть с колоды несколько карт, но не всю колоду. Кто сдул всю колоду, должен отпить из бутылки.

ШАШКИ-2

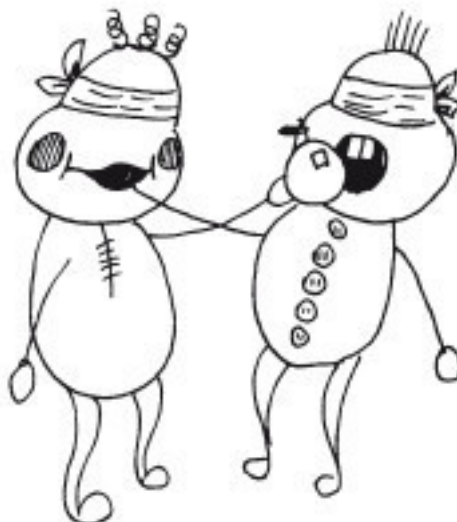
Используется настоящая доска для шашек, а вместо шашек – рюмки. С одной стороны в рюмки наливается водка, а с другой стороны – коньяк. Далее все так же, как в обычных шашках. Для разнообразия можно играть в поддавки. Не рекомендуется играть в Чапаева.

ЛИШНИЙ УМЕР

Игра построена по принципу детской игры «Лишний выбыл». Из гостей вызываются 5—6 желающих поучаствовать в конкурсе. На стол ставятся большие рюмки (или бокалы) – на одну меньше, чем количество участников. В рюмки наливается водка, коньяк, вино (все, что пожелаете). По команде ведущего (например, хлопок в ладоши) участники начинают ходить вокруг стола. Как только ведущий подает условный сигнал (тот же хлопок), участникам необходимо схватить какую-нибудь из рюмок и тут же выпить ее содержимое. Тот, кому рюмки не хватило, выбывает. После этого одна рюмка убирается со стола, остальные наполняются, и игра продолжается так же, как описано выше. Главное, чтобы рюмок всегда было на одну меньше количества играющих. Игра заканчивается тогда, когда какой-либо из двух оставшихся участников выпьет последнюю рюмку. При отсутствии закуски и достаточно вместительных рюмках финал выглядит неопишимо, так как хождением вокруг стола это назвать обычно трудно.

ПОЕДАНИЕ ЯБЛОК

Из числа гостей выбирается несколько пар, желательно в составе парень – девушка, им завязываются глаза, они встают друг напротив друга и, держа каждый в руке по яблоку, пытаются накормить ими друг друга. Победившей считается та пара, яблоки у которой были съедены быстрее, а пальцы не были откусаны.

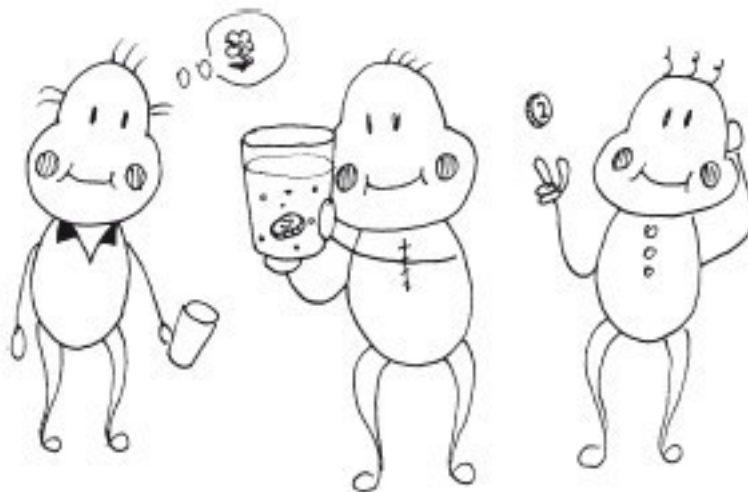


ЭСТАФЕТА 4 ПО 200

Приглашаются 3—4 мужчины для участия в эстафете 4 по 200. Каждому участнику преподносят 4 граненых стаканчика: 1-й с водой, 2-й с молоком, 3-й с пивом, 4-й с водкой (можно заменить вином). Побеждает выпивший все ЭТО первым.

ЦВЕТОЧЕК

Для игры потребуется много ПИВА! Чем больше играющих, тем больше пива; чем дольше планируете играть, тем больше пива! Итак, для 4 человек (играть можно хоть вдвоем) понадобится пива из расчета 1 литр на человека! Кроме пива нужны стаканы (кружки) на 1 больше количества играющих (т. е. для 4 играющих нужно 5 стаканов). В стаканы наливается пиво, причем если в ваши планы не входит напиться «в слюни», то наливать нужно не полный стакан (а, например, половину), в лишний стакан пиво наливается до краев! Теперь стаканы расставляются таким образом, чтобы лишний стакан был в центре, а остальные окружали его и соприкасались с ним! Теперь начинается игра... Берется монетка (лучше покрупнее, 2 рубля – в самый раз!), и каждый кидает ее по очереди об стол с таким расчетом, чтобы, срикошетив, монетка залетела в чей-нибудь стакан! Если монетка залетает в стакан кидающего, то он выбирает, кто выпьет этот стакан; если монетка залетает в чужой стакан, то владелец стакана должен выпить этот стакан! Если монетка попала в чей-то стакан, то после опорожнения стакана монетка возвращается кидавшему и он кидает снова; если кидавший промахнулся, то ход переходит к другому! Если монетка попадает в центральный стакан, то все должны схватить свои стаканы и быстро выпить; кто последний – тот пьет еще и весь центральный стакан! Пить ВСЕ нужно залпом, т. е. не отрываясь от стакана! Каждый выпитый стакан тут же вновь наполняется! Если игрок попал в стаканы 3 раза подряд, то он загадывает желание (например, пусть Вася выпьет все стаканы, а Коля в это время кукарекует). А пиво в этой игре улетает незаметно, так что не бойтесь брать много.



ПОЙМИ МЕНЯ!!!

Участники игры (не менее 4 человек) делятся на две команды. Назначается «водящая» команда. Другая команда придумывает слово так, чтобы его не услышали игроки противника. Это слово сообщается на ушко одному из представителей водящей команды. Цель этого участника игры – изобразить жестами смысл сообщенного ему слова так, чтобы его команда назвала загаданное слово. Использовать буквы, произносить это слово губами без голоса (и, конечно, голосом), а также показывать на предмет, называемый этим словом, запрещается. Если команда угадала слово, то она получает очко. Далее команды меняются местами. В следующем круге от команд должны выступить другие представители, и так, пока не выступят все. Конечно, эта игра может показаться не очень смешной, но если дать волю фантазии, то можно придумать очень интересные слова: «пылесос», «оргазм» и т. д. Кроме этого, конечно, от игроков требуются раскованность и легкое, с чувством юмора, отношение к забаве.

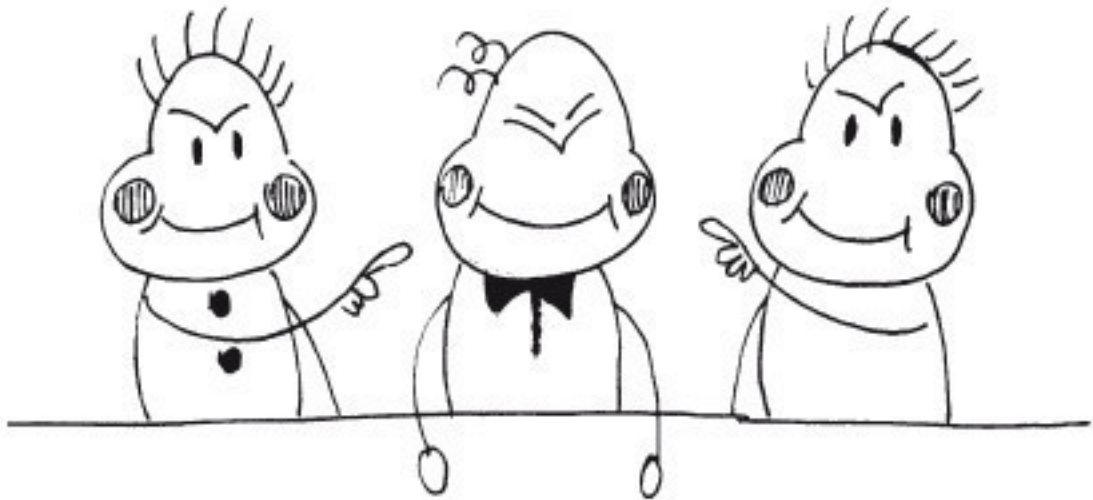
ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ

В игре участвуют только женщины. Нужно поставить в ряд табуретки (или стулья без мягкой обивки) по количеству предполагаемых участниц (лучше всего 3—4). На каждую табуретку кладется определенное количество круглых карамелек (бывают такие конфетки, по форме – маленькие колобки), можно пуговицы на ножке (желательно покрупнее). Например, на первую табуретку – 3 конфеты, на вторую – 2, на третью – 4. Сверху табуретки накрываются непрозрачными полиэтиленовыми пакетами. Приготовления закончены. Вызываются желающие. Их рассаживают на табуретки. Включается музыка. И так, танцуя сидя на табуретке, участницы должны определить, сколько под ними конфет. Победит тот, кто быстрее и правильнее это сделает.

МАФИЯ

Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один (1) комиссар Каттани, несколько мафиози (их не намного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т. е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне. Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами и пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто-то признан таковым единогласным

решением, то тут же приводится в исполнение «вышка» – человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. НОЧЬ. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они грохнут сегодня. Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани. Он прикидывает, кто же может быть мафией. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет – то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани – вполне добропорядочный гражданин, т.е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.



СНАЙПЕР

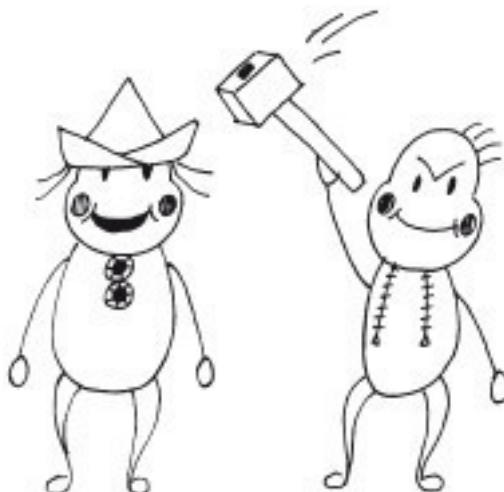
Игра заключается в следующем. Для участия в игре приглашаются 3—4 мужчины. Для проведения игры требуются пустые пивные бутылки 0,5 л в количестве по числу играющих. Участникам привязывают на пояс свежую морковку таким образом, чтобы она свисала спереди на уровне колен. По команде мужчины наперегонки должны попасть морковкой в горлышко бутылки таким образом, чтобы потом поднять бутылку на веревке, за которую привязана морковка.

ЭЛЕКТРИЧКА

Берутся бутылка водки и расписание электричек. Ведущий объявляет: «Следующая станция – Ланская» (к примеру). Все выпивают по рюмке. Далее – «Следующая станция – Удельная». Все выпивают еще по рюмке. Постепенно участники «сходят» с маршрута, а выигрывает тот, кто дальше уедет...

ПИОНЕРСКИЕ ПИЛОТКИ

Для всех участников из газеты делают пилотки и одна подставочка для сырого яйца, которая должна вместе с яйцом прятаться под любой из пилоток. Ведущий уводит одного из участников («стукача») в другую комнату. Любым известным способом выбирается жертва, у которой на голове под пилоткой будет яйцо. Входит «стукач». Его задача стукнуть одного человека по пилотке. Если у этого человека яйца под пилоткой не было, «стукач» садится на его место, а тот выходит в другую комнату. После чего все повторяется.



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 веревки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая через несуществующую веревку и подлазя под нее. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

РУЛОНЧИК

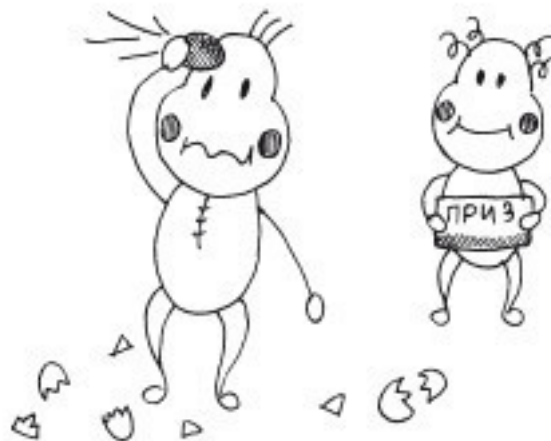
Эта игра поможет познакомиться всем вашим гостям. Сидящие за столом гости передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый гость отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше – тем лучше. Когда у каждого гостя окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый гость должен рассказать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

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.

ФИЛЬМ УЖАСОВ

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



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

ПЕРЕДАВАЙ ШАПКУ

Все участники встают в два круга – внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу; условие одно – шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

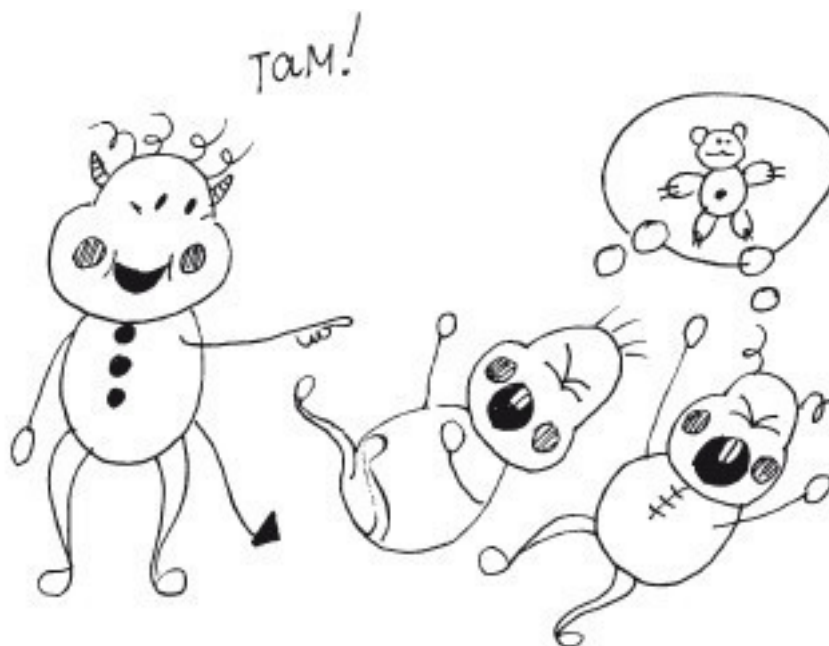
ВИЖУ МИШКУ (для 4 и более)

Играющие становятся в шеренгу, плечом к плечу, подальше от хрупких и острых предметов, чтобы не травмировать себя и не испортить обстановку.

1) Ведущий становится в начало шеренги. Все по очереди вслед за ним повторяют его движения и слова. Ведущий простирает руку вперед и говорит «Видю мишку!», дожидается, пока это повторит второй участник, и т. д. до последнего.

2) Затем ведущий присаживается на корточки с простертой рукой и спрашивает «Где?», опять дожидается завершения ритуала.

3) А затем с криком «Там!» толкает своего соседа с такой силой и расчетом, чтобы повалилась вся шеренга.



Игра завершается дружной смеющейся свалкой. Рекомендуется самых хлипких игроков поставить в конце шеренги.

ТЕАТР-ЭКСПРОМТ

Пригласите желающих поучаствовать в театре-экспромте. Распределите роли (одушевленные и неодушевленные: котенок, сороки, бумажка, ветер, крылечко, солнце и т. д.). Если позволяет время – можно прорепетировать.

Текст сценки (читает ведущий, актеры-участники изображают):

«Сегодня котенок впервые вышел из дому. Было теплое летнее утро, солнце раскидывало свои лучи во все стороны. Котенок уселся на крылечко и стал шуриться на солнце. Вдруг его внимание привлекли две сороки, которые прилетели и сели на забор. Котенок медленно сполз с крылечка и стал подкрадываться к птицам. Сороки стрекотали не умолкая. Котенок высоко подпрыгнул, но сороки улетели. Ничего не вышло. Котенок стал оглядываться по сторонам в поисках новых приключений.

Дул легкий ветерок и гнал по земле бумажку. Бумажка громко шуршала. Котенок схватил ее, поцарапал немного, покусал и, не найдя в ней ничего интересного, отпустил. Бумажка улетела, подгоняемая ветром. И тут котенок увидел петуха. Высоко поднимая ноги, тот важно шел по двору. Затем остановился, захлопал крыльями и пропел свою звонкую песню. Со всех сторон к петуху бросились куры. Недолго думая, котенок бросился в стаю и схватил одну курицу за хвост. Но та так больно клюнула котенка, что он заорал истошным криком и побежал обратно на крыльцо. Тут его поджидала новая опасность. Соседский щенок, припадая на передние лапы, громко залаял на котенка, а потом попытался его укусить. Котенок в ответ громко зашипел, выпустил когти и ударил собаку по носу. Щенок убежал, жалобно поскуливая. Котенок почувствовал себя победителем. Он началлизывать рану, нанесенную курицей. Потом он почесал задней лапой за ухом, растянулся на крылечке во весь свой рост и заснул. Что ему снилось, мы не знаем, но он почему-то все время дергал лапой и шевелил усами во сне. Так закончилось первое знакомство котенка с улицей».

СОСУНКИ

Реквизит: стаканы или бутылочки и соломинки или детские соски, соответственно. Кто быстрее высосет жидкость из стакана соломинкой (бутылочки с соской), тот и победил. Состав жидкости устанавливается в зависимости от состояния игроков. Сложнее всего через соломинку тянуть густой томатный сок, а из бутылочки – жидкую манную кашку (или порошковое, плохо размешанное молоко).

ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ

Берется приз, заворачивается в бумагу. На обертку приклеивается текст любой загадки. Вновь заворачивается. И снова приклеивается загадка. И так 10 раз. Играющие садятся по кругу. Ведущий дает в руки одному завернутый в 10 оберток приз. Играющий убирает одну обертку, видит загадку, читает ее про себя. Если отгадал – говорит отгадку, если нет – читает загадку вслух; кто ее отгадал, получает право далее развернуть приз, и все продолжается по этой же схеме. Выигрывает тот, кто, угадывая загадки, доберется до самого приза.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.