

Талантливому педагогу –

Т.Н. Образцова

заботливому родителю

# ЮМОРИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ



# Татьяна Николаевна Образцова

## Юмористические игры для детей

*Текст книги предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=176425](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=176425)*

*Образцова Т. Н. Юмористические игры для детей: ИКТЦ "Лада; М.;*

*2006*

*ISBN 5-9223-0110-1*

### **Аннотация**

Данная книга является уникальным изданием, в котором собраны юмористические игры для детей разного возраста. Забавы помогут развить у маленького ребенка чувство юмора, а детей постарше научат проводить грань между юмором, сарказмом, доброй шуткой и просто дружеским «приколом». В этой книге взрослые найдут отличное пособие для развлечения своих детей и массу забав, в которых они смогут поучаствовать вместе, а дети – таких, чтобы в них включились и их друзья. Издание хорошо тем, что рассчитано на любой возраст, и принять к сведению, а затем и использовать изложенный материал могут как взрослые, так и дети.

# Содержание

ВВЕДЕНИЕ	5
ГЛАВА 1. ЧИТАЕМ И ИГРАЕМ	8
* ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ *	8
ЛИТЕРАТУРНЫЕ «ИЗЫСКИ»	8
ЛЮБИТЕЛЯМ СКАЗОК ПОСВЯЩАЕТСЯ	9
ГЕНИЙ ФАНТАСТИКИ	10
ЛОГИЧЕСКОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ	10
«ОТГАДАЙ-КА»	11
«ЧЕПУХА»	11
ЛИТЕРАТУРНАЯ «ЧЕПУХА»	12
«ЧТО Я ИМЕЮ СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ	12
ПОВОДУ»	
НОВЫЙ СЛОВАРЬ	13
ОПЕЧАТКИ	13
ВСЕ НАОБОРОТ	13
СЛОВЕСНЫЕ БОИ	14
МОТИВЫ	14
ВТОРАЯ ПОЛОВИНА	15
РАЗВЛЕКАЛОВКА	15
СТИХОПЛЕТ	16
БЛУЖДАЮЩИЕ СЛОВА	16
АНАГРАММЫ	17
ОШИБКИ	18

АКРОСТИХИ	18
РАСШИФРОВКИ	19
ЛОГОГРИФЫ	20
«МОЙ ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ»	20
* ПОЭТИЧЕСКИЕ ИГРЫ *	22
ТАЛАНТЛИВЫЕ ПОЭТЫ	22
«СЛОВА, СЛОВА, СЛОВА»	23
«ЗНАЙКА»	24
«ВСПОМНИМ СТИХОТВОРЕНИЕ»	24
РАССКАЖИ О СЕБЕ В СТИХАХ	25
ПРИКОЛЬНЫЕ СОВЕТЫ	26
ПОЗДРАВЛЕНИЯ В СТИХАХ	28
Конец ознакомительного фрагмента.	30

# Татьяна Николаевна Образцова Юмористические игры для детей

## ВВЕДЕНИЕ

Давно уже не секрет, что жизнь без юмора становится скучной и неинтересной. Не только взрослые, но и дети любят послушать веселые истории, анекдоты, частушки и посмотреть кинокомедии, а вот внести в свою жизнь немного улыбок и веселья способен не каждый. Мы предлагаем вам игры, которые непременно наполнят ваш дом смехом и улыбками и позволят юмору поселиться у вас надолго.

Книга представляет собой сборник игр для детей дошкольного и школьного возраста. Юмористические игры – достаточно широкое понятие, которое включает в себя розыгрыши, маскарады, юмористические викторины, а также игры, направленные на развитие творческого потенциала ребенка: актерского, поэтического и т. д. Юмористические игры незаменимы на любом детском празднике, будь то день рождения или новогодняя елка.

Игры из первой главы основаны на литературном материале. Они научат ребенка не только понимать поэзию и поэтическое слово, но и вдохновят его на самостоятельное сочинительство стихов. Такие игры хорошо сказываются на развитии устной речи, особенно детей дошкольного возраста.

Литературные игры также способствуют развитию у ребенка языкового чутья, чувства ритма и рифмы, воспитывают любовь к родному языку. Немаловажно, что все это происходит в непринужденной игровой форме, приятно и интересно.

В процессе совместной игровой деятельности со сверстниками у ребенка формируются навыки общения, он постепенно учится строить межличностные отношения с партнерами, самостоятельно разрешать возникающие при этом трудности и конфликтные ситуации.

Следующая глава – игры-викторины, содержащие не только развлекательный элемент, но и обучающий. Игры-викторины помогут в занимательной, развлекательной форме подать нужную информацию и пополнить знания детей об окружающем мире, расширить их кругозор.

Важно отметить, что чувство соперничества, возникающее у ребят в процессе игры, является дополнительным стимулом для достижения высокого результата.

У вашего ребенка день рождения? Вы хотите сделать этот праздник незабываемым, провести его весело и интересно? Значит, вам не обойтись без игр. Ведь чем еще, если не иг-

рой, можно занять приглашенных детей!

Эта книга поможет подрастающим ребятам стать увереннее в себе, научит многим полезным вещам, выявит их способности и подскажет, какие именно качества ваших детей требуют особого внимания и развития.

# **ГЛАВА 1. ЧИТАЕМ И ИГРАЕМ**

## **\* ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ \***

### **ЛИТЕРАТУРНЫЕ «ИЗЫСКИ»**

Игра предназначена детям от 12 до 15 лет. Суть ее заключается в том, что игрокам предлагается пересказать своими словами отрывок из какого-нибудь известного произведения. Ведущий, которого следует избрать в начале игры, зачитывает отрывок или же пишет его на листочках и раздает ребятам. За определенное время те должны переделать текст таким образом, чтобы было сложно понять, откуда этот отрывок.

Например, попробуйте переделать отрывок из известной народной песни «Ой, цветет калина». Возможно, ее первый куплет преобразится следующим образом:

«На бескрайних травянистых угодьях близ журчащего водоема находится растение, на котором через какое-то время появятся плоды. Меня это никоим образом не интересует, поскольку я пребываю в состоянии равнодушия к одному из представителей мужского пола. Я считаю, что подобное нельзя считать радостью, поскольку он не знает о моих чув-



ствах. Причиной тому является факт, что я не обладаю достаточным словарным запасом, чтобы поведать о своих чувствах».

Есть и обратный вариант этой игры, который, пожалуй, даже более интересен, чем первый. Он заключается в том, что ведущий зачитывает уже переделанный отрывок из известного произведения, а остальные должны по возможности назвать, откуда он?

Имеет смысл построить игру не в виде соревнования, а как коллективную работу, когда группа игроков совместными усилиями переделывает какой-нибудь отрывок из известного произведения. В любом случае, независимо от того, какой способ игры вы предпочтете, она обязательно придется по вкусу, так как очень увлекательна.

## **ЛЮБИТЕЛЯМ СКАЗОК ПОСВЯЩАЕТСЯ**

В названии этой игры заключается ее смысл. Как нетрудно догадаться, основана она на сказках, которые предстоит придумывать. Победителем считается автор самой лучшей, веселой и интересной сказочной истории.

Каждый из ребят сочиняет и рассказывает какую-нибудь фантастическую историю, а избранное заранее жюри решает, какая сказка получилась самой лучшей. Игроки в самом начале игры могут договориться, на какую именно тему сле-

дует сочинять истории: например, как о жизненных ситуациях, так и о людях, которым предстоит стать героями ребячьих сказок.

## **ГЕНИЙ ФАНТАСТИКИ**

Многим людям по душе жанр фантастических произведений, а значит, им наверняка понравится данная игра. Ее суть заключается в том, что ребятам предстоит выдумывать сюжеты, отличающиеся нереальностью. Темой выдумок может быть все, что угодно, главное – чтобы жюри непредвзято определило самую неправдоподобную историю. Сочинивший ее игрок и будет победителем.

## **ЛОГИЧЕСКОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ**

Эта очень простая, незамысловатая игра, безусловно, понравится многим. В ней нет победителей и побежденных, тем не менее участвовать в ней очень интересно. Суть заключается в том, что один игрок говорит первую часть фразы, а остальные ее продолжают. Лучше всего брать фразы из всем известных произведений. Например, фразу из пьесы Н. В. Гоголя, начатую словами: «К нам едет...», каждый сразу же сообразит закончить словом «ревизор».

Можно устроить что-то вроде литературного теста. Для этого на листе бумаги следует написать крылатые фразы, ска-

занные какими-то литературными героями, а в качестве возможных ответов представить несколько вариантов, правильным из которых будет только один. Тесты создаются одной группой игроков, а отгадываются – другой. После разгадывания первого теста участники меняются ролями.

## «ОТГАДАЙ-КА»

Выбирают ведущего, причем это может быть как один человек, так и целая группа. Ведущий берет какое-нибудь известное произведение и зачитывает любой отрывок из него, а остальные должны отгадать, что это было.

## «ЧЕПУХА»

Для начала определяется жюри. Затем игроки должны разделиться на пары, каждой из которых вручается длинная полоска бумаги. Один участник пишет в ее начале любую фразу, открывая этим будущий рассказ, а потом заворачивает край, чтобы его высказывания не было видно, и передает следующему игроку. Тот тоже записывает свою мысль и заворачивает ее. Таким образом и идет игра, а в конце ее жюри определяет, чей чепуховый рассказ интереснее и смешнее.

Можно также придумать несколько вопросов и задавать их парам. Тогда истории будут схожи в порядке развития событий.

# **ЛИТЕРАТУРНАЯ «ЧЕПУХА»**

Эта игра очень схожа с предыдущей, но в ней игроки должны писать на бумаге крылатые фразы, сказанные героями литературных произведений. Впоследствии получается чепуха, которую можно справедливо назвать литературной. В остальном все правила те же, что и в обыкновенной «чепухе».

## **«ЧТО Я ИМЕЮ СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ»**

Для начала определяют судью. Суть игры заключается в том, что игрокам предстоит сочинить торжественные речи по разным поводам: к дню рождения, к Новому году, к Международному женскому дню и т. д. Но главное, чтобы они отличались необычностью и не были избитыми. Ну и, конечно, необходимо, чтобы речь соответствовала событию и была торжественной.

Можно заранее договориться, что следует сочинять только смешные тексты.

Оценивать монологи придется судье. Следует заранее договориться о том, сколько времени отводится на подготовку.

# НОВЫЙ СЛОВАРЬ

Суть этой игры в том, чтобы придумать новые значения обыкновенным и всем привычным словам. Например: сторож – демонстрация, ухажер – любитель ухи, папазол – суровый отец, изверг – вулкан, жрица – женщина, любящая поесть, и т. д.

Предварительно следует выбрать жюри, которое будет оценивать деятельность игроков. Победит тот, кто подберет больше интересных слов. В конце игры жюри решает, кто представил самый лучший материал. Этот игрок считается победителем. О времени, отводимом на подготовку, договариваются заранее.

## ОПЕЧАТКИ

Участникам предстоит переставить буквы или вставить новые так, чтобы получились новые смешные слова. Например: глава семьи – главарь семьи. Придумыванием опечаток можно заниматься коллективно.

## ВСЕ НАОБОРОТ

Ребятам предстоит научиться произносить слова наоборот. Ведущий называет слово, а они моментально читают его

с конца. Неплохо также поиграть и в обратном порядке, когда один читает «перевернутые» варианты слов, а остальные называют оригиналы.

## **СЛОВЕСНЫЕ БОИ**

Ребята должны разделиться на две команды. Каждой вручается листочек бумаги и карандаш. Суть игры в том, чтобы составить из какого-нибудь длинного слова как можно больше новых слов, обязательно существительных в единственном числе и именительном падеже.

Есть и еще один вариант игры со словами. Он заключается в том, что на бумаге пишут какое-нибудь короткое слово, и первый игрок должен поменять в нем одну букву так, чтобы получилось совсем другое слово. Потом следующий игрок снова меняет одну букву, и по такому принципу можно играть бесконечно, пока не надоест.

## **МОТИВЫ**

Суть этой чрезвычайно интересной игры состоит в том, чтобы перевести отрывок из известного стихотворения или произведения на современный молодежный язык, используя все варианты сленга. Существуют различные варианты игры. Так, например, ведущий зачитывает отрывок, а игроки как можно быстрее его переделывают, или же – обратный вари-

ант, когда ведущий читает уже переделанный текст, а остальные его угадывают.

## **ВТОРАЯ ПОЛОВИНА**

Игра организована по принципу построения шарад. Ведущему следует заранее подготовить слова, состоящие из нескольких составных частей, каждая из которых должна иметь самостоятельное значение. В качестве примера приведем такие слова, как «пар-ус», «вино-град», «воз-глас», «бал-кон», «топ-чан», «бес-еда», «воз-дух», «газ-он», «хоровод», «под-вал», «ком-пот», «под-ход», «па-спорт», «крепость».

Итак, эти и аналогичные слова разбивают на две части и пишут их на отдельных листочках. Подготовленные листочки складывают в коробочку и хорошенько перемешивают. Их должно быть столько же, сколько и желающих принять участие в игре.

В ходе игры каждый берет по листочку, а затем отыскивает того игрока, у которого вторая часть слова. Выигрывает пара, сделавшая это быстрее.

## **РАЗВЛЕКАЛОВКА**

Игра заключается в том, чтобы из начальных букв любого слова составить текст телеграммы, в которой все слова на-

чинались бы с букв этого слова. Первое слово телеграммы должно начинаться на первую букву выбранного слова, второе – на вторую букву и т. д.

Победителей и побежденных в этой игре нет, время на ее проведение не ограничено. В составлении телеграмм можно участвовать индивидуально, а можно коллективно.

## **СТИХОПЛЕТ**

Ведущий пишет на листе бумаги рифмы к каким-нибудь словам, раздает их игрокам так, чтобы у каждого были две пары созвучных слов. Например, «любовь» – «морковь», «трамвай» – «вспоминай» и т. д. Главное условие, чтобы рифмы были совершенно разными по смыслу.

Когда все игроки получают по две рифмы, они должны приступить к выполнению своей основной задачи – сочинить четверостишие, используя данные рифмы.

Можно сделать игру более интересной, если ввести новые правила. Например, задайте для каждого тура какую-нибудь определенную тему. Победит тот, кто быстрее сочинит стишок. О времени, отводимом на выполнение задания, игроки договариваются заранее.

## **БЛУЖДАЮЩИЕ СЛОВА**

Для этой игры потребуются бумага и карандаш. Перед



началом выбирают ведущего, задача которого – составить предложения таким образом, чтобы слова в них были словенно перепутаны. На первый взгляд, предложения будут представлять собой набор слов.

Игрокам из предложенных слов предстоит составить предложение так, чтобы в нем появился смысл. Можно менять падеж именных частей речи, а также время и лицо глаголов, но нельзя использовать дополнительные слова или придумывать лишние.

Выигрывает тот, кто быстрее расставит слова по своим местам.

## АНАГРАММЫ

Анаграммы – это такие загадки, в которых скрываются два слова, состоящие из одних и тех же букв, но расставленных в другом порядке. Например, два слова – «шлюпка» и «плюшка» – идеально подходят для того, чтобы быть зашифрованными анаграммой:

Плыву по морю, по волне,  
Везу я снасти, сети.  
Смените буквы так во мне,  
Чтоб ели меня дети.

Перед началом игры определяют судью. Суть данной игры в том, что участники должны сочинить и записать загад-

ку-анаграмму для слов. Например:

терка – актер;

карп – парк;

смола – масло.

Можно придумать и другие основы для анаграмм. Победителем считается тот, кто напишет самое веселое и самое удачное стихотворение.

## ОШИБКИ

А здесь ребятам придется вспомнить или придумать самостоятельно как можно больше разных веселых нелепиц, и чем больше, тем лучше. О количестве таких выражений на душу каждого игрока следует договориться заранее. Тот, кто справится быстрее и придумает самые смешные выражения с ошибками, побеждает. А в качестве примера можно привести такие высказывания:

«Небо Аустерлица переломило Болконского пополам».

«Не рой другому яму – пусть роет сам».

«Птицу видно по помету».

«У героя была своя цель в жизни, но он в нее не попал».

## АКРОСТИХИ

Акrostихи – это загадки, которые представляют собой небольшие стишки. Если сложить все начальные буквы каж-

дой строки, из них можно узнать отгадку. Например:

Оно должно быть закрыто,  
Когда на дворе холода,  
Но только придет потепление,  
Оно будет настужь всегда.

Получается слово «окно». Игра заключается в том, чтобы придумать и записать подобные стихи. Слова, которые будут в них зашифрованы, можно выбрать самостоятельно или взять предложенные: поле, зима, небо, баня, игра.

Побеждает тот, у кого получится самый лучший стих, то есть – самый складный и веселый.

## **РАСШИФРОВКИ**

А тут предстоит расшифровывать аббревиатуры, но вся соль в том, что в их качестве используются самые обыкновенные слова. Например: газ, вода, тепло, хам, фон, сон, вор, сон, спор, лес, зато, потом, что, как и т. д.

Перед началом выбирают жюри. Победителем считается тот игрок, чью расшифровку судьи единогласно признают самой оригинальной. О времени, отводимом на подготовку, игроки договариваются заранее.

# ЛОГОГРИФЫ

Логогрифы – это загадки, в которых зашифрованы особые слова. Если из этих слов вычеркнуть одну букву, то они приобретают совершенно другое значение. Данная игра заключается в том, чтобы придумать с такими словами загадки-четверостишия, то есть логогрифы. Для наглядного примера можно привести следующее стихотворение:

С буквой А —  
Я строй солдат.  
Без нее —  
То, чем едят.

В этом стишке загаданы 2 слова: «рота» – «рот».

Игрокам нужно составить логогрифы к следующим словам: полюс – плюс, дар – удар, ель – мель. Впрочем, вы и сами можете найти в языке подобные пары.

Игрок, придумавший загадку-четверостишие раньше остальных, считается победителем.

## «МОЙ ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ»

Выбирается ведущий, который предлагает ребятам изобразить их любимых литературных героев. Как именно они будут это делать, зависит от выдумки. Можно использовать

характерные черты поведения, присущие изображаемому герою, припомнить его высказывания или попытаться создать образ с помощью мимики. В общем, здесь многое зависит не только от актерских способностях, но и от понимания самого образа, так что для тех, кто не слишком любит читать, участвовать в этой игре будет непросто.

Кстати, в этой игре возможны некоторые варианты. Например, ведущий дает участникам задание изобразить конкретного героя. Или же он называет известное литературное произведение, а игроки решают, какого героя этого произведения они хотели бы изобразить. Когда же все сделают свой выбор, остается разыграть отрывок из этого произведения.

Есть еще один вариант, заключающийся в том, что один из игроков изображает известного ему литературного героя, а остальные пытаются отгадать, кто же это, и по возможности назвать само произведение. Только следует заранее договориться, что выбранные тексты должны быть известными, потому что далеко не каждый из школьников в состоянии похвастать хорошим знанием литературы.

В общем, можете не сомневаться, что игра эта чрезвычайно увлекательна и наверняка придется по вкусу ребятам, любящим читать.

# **\* ПОЭТИЧЕСКИЕ ИГРЫ \***

## **ТАЛАНТЛИВЫЕ ПОЭТЫ**

Ребята делятся на пары. Каждая пара берет себе по листу бумаги и ручку. Игра заключается в следующем: Один из каждой пары пишет на листе две рифмованные строчки. Затем он заворачивает лист бумаги таким образом, чтобы верхняя строчка не была видна, и передает лист напарнику.

Второй получает листок, на котором видна только одна строка. Он должен придумать две стихотворные строчки, чтобы они совпадали по рифме с той, которая уже есть на бумаге. Затем он снова заворачивает лист так, чтобы его напарнику была видна только одна, нижняя строка, и передает листок. Ребята могут писать как по две строки, так и по четыре.

Стихотворные строчки можно придумывать самостоятельно, а можно изменять уже известные стихотворения.

Когда все пары игроков напишут свои «произведения», стихи можно прочитать вслух. Можете быть уверенными – чтение этих стихотворений доставит много веселья всем игрокам.

## «СЛОВА, СЛОВА, СЛОВА»

Выбирается ведущий. Все остальные берут ручки и по листу бумаги. Ведущий произносит какое-то слово. Остальные записывают на бумаге различные слова, рифмующиеся с названным словом, и желательно, чтобы их было побольше.

Можно записывать как разрозненные слова, так и целые фразы.

Например, ведущий называет слово: «лес». Ребята могут написать ему в рифму: «чудес»; «исчез»; «залез»; «пресс» и т. д. Когда каждый напишет свои слова, ребята могут зачитать их вслух. Игроки вправе сочинить и стихотворные строчки, в которых будут содержаться записанные ими слова. В стихотворении могут содержаться любые другие слова, главное – чтобы оно получилось забавным и интересным. Желательно, чтобы каждый попробовал свои силы в сочинительстве и придумал что-нибудь наподобие:

Однажды в лес зашел индюк.  
Много чудес он увидел вдруг.  
Ему понравился так лес,  
Что вскоре наш индюк исчез...  
Наверное, в дупло залез.

Увидите, у каждого из ребят получатся свои, оригинальные и смешные стихи. Ведущий оценивает творчество всех

игроков и присуждает каждому определенное количество очков. Игра продолжается, ведущий называет новое слово, а игроки придумывают слова-рифмы. В конце игры можно подвести итоги. Победителем является тот, кто набирает больше очков. Ему можно вручить приз как самому талантливому сочинителю.

## **«ЗНАЙКА»**

Всем ребятишкам придется вспомнить стихотворения известных авторов. В начале игры определяют ведущего. Он должен следить за ходом игры и в конце подвести итоги.

Игроки делятся на две группы. Ведущий называет кого-то из известных или не особенно известных поэтов. Например, Пушкина. Задача каждой группы – назвать несколько стихотворных строчек из различных произведений этого поэта. Побеждает команда, назвавшая больше стихотворных строк. При этом желательно называть не только те произведения, которые проходят в школе.

Ведущий следит за правильностью названных строчек, а также за тем, кто из игроков активнее участвует в игре. Самые интеллектуальные игроки будут победителями.

## **«ВСПОМНИМ СТИХОТВОРЕНИЕ»**

Выбирается ведущий. Он начинает прозой пересказывать



смысл какого-то из известных стихотворений. Задача игроков – догадаться, какое стихотворение он имеет в виду, и прочитать его вслух. Например, ведущий говорит: «Осень – это такое время года, которое приходится по вкусу далеко не всем. Именно поэтому многие начинают ругать осень, говорить, что на улице холодно, сыро, ветрено, неуютно и т. д. Но на самом деле осень прекрасна, она кажется похожей на ребенка, которого не любят в собственной семье...»

После такого рассказа кто-то из игроков должен вспомнить стихотворение А. С. Пушкина:

Дни поздней осени бранят обыкновенно,  
Но мне она мила, читатель дорогой...  
Красою тихою, сверкающей смиренно,  
Как нелюбимое дитя в семье родной...

Разумеется, далеко не всегда игроки смогут угадать стихотворение, названное ведущим. В этом случае ему придется прочесть одну из строчек этого стихотворения. Если и после этого никто не угадает, попробуйте подсказать еще каким-то образом. Самый догадливый игрок будет победителем. Ему можно вручить приз или диплом: «Самому интеллектуальному».

## **РАССКАЖИ О СЕБЕ В СТИХАХ**

Выбирается ведущий, чтобы следить за ходом игры и под-

вести итоги. Условия следующие: ведущий обращается к кому-то из ребят и предлагает ему рассказать о себе в стихах. Игрок может подумать некоторое время, а может сразу попытаться сочинить стихотворение о себе. Допустимо в своем «опусе» использовать строчки из известных стихотворений. Например:

Меня зовут Татьяна.  
Люблю я постоянно  
Играть в веселый мячик,  
Но никогда не плачу.

И в таком роде дальше. Если кто-то из ребят не может сочинить стихотворение о себе, на помощь ему приходят остальные игроки. Так, каждый сочиняет по одной или по две строчки, а в результате получается очень забавное рифмованное сочинение.

За каждое стихотворение или строчку ведущий присуждает игроку определенное количество очков. В конце подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше очков.

## **ПРИКОЛЬНЫЕ СОВЕТЫ**

Наверное, многие читали «Вредные советы» для непослушных детей, которые сочинил Григорий Остер. Он считает, что дети всегда поступают наоборот, именно поэтому

им нужно давать «вредные» советы. Дети тогда будут поступать правильно, потому что все равно никогда не выполняют распоряжения полностью.

Можно использовать этот принцип и попробовать самостоятельно придумать самые замечательные «вредные» советы на различные случаи жизни. В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает ситуацию. Например, в школе родительское собрание, а у тебя очень много двоек. Что нужно сделать? Каждый должен придумать хотя бы по одному «вредному совету». Например, не мешает такой совет:

Если в школе дело плохо,  
Собери свои ты вещи.  
Уезжай тогда быстрее  
Ты в далекую страну.  
Пусть родные тебя ищут,  
А не ходят на собранья.  
Вот тогда в твоей квартире  
Будут мир и благодать.

Ребята могут придумывать «вредные советы» любого размера, а ведущий оценивает каждый совет определенным количеством очков. В ходе игры каждый должен придумать определенное количество советов. В конце игры ведущий подводит итоги. Победителем становится тот, кто наберет больше очков. Он получает почетное звание: «Самые зловредный советчик».

# ПОЗДРАВЛЕНИЯ В СТИХАХ

Каждому приятно получать поздравления к празднику. Но особенно приятно, если эти поздравления в стихах. Эта игра поможет научиться сочинять интересные поздравления, которые потом можно будет использовать в самых разных случаях. В начале игры выбирается ведущий. Лучше всего, если им станет человек, любящий и понимающий стихи.

Ведущий предлагает сочинить стихи к какому-то празднику, например к Новому году. И все ребята начинают вместе придумывать поздравления. Можно адресовать поздравление кому-то из игроков или человеку, которого знают все присутствующие. А чтобы творческий процесс пошел веселее, ведущий произносит первую строчку будущего поздравления или подробно обрисовывает, что именно надо сказать в поздравлении.

Например, он говорит: «Давайте поздравим Машу с Новым годом». Первая строчка будет такая:

Пусть Новый год подарит сказку...

Остальные продолжают стихотворение, придумывая по одной строчке. Допустим:

И сказка будет всех чудесней,

Красива ты, как Златовласка,  
Да и Снегурочки прелестней...  
Пусть сбудутся твои желанья,  
Пусть будет каждый день счастливым.  
Мы в Новый год тебе желаем  
Быть умной, доброй, скромной, милой...

В некоторых случаях кто-то из участников захочет придумать самостоятельно целое поздравление. Творчество всех ребят ведущий оценивает определенным количеством очков. Таким же образом сочиняются поздравления к самым разным праздникам – дню рождения, Дню святого Валентина, 8 Марта, 1 сентября, дню ангела и т. д. В конце игры подводятся итоги.

Победителем считается тот, кто набирает больше очков. Его можно наградить призом или объявить самым талантливым сочинителем поздравлений.

# 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.