



**ДАВАЙТЕ ПОШЛИМ**  
**ИГРЫ КОНКУРСЫ**  
**ВИКТОРИНЫ РОЗЫГРЫШИ**  
**РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ**  
**ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ПРАЗДНИКИ**



# Маргарита Алексеевна Изотова

## Давайте пошалим

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=8885844](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=8885844)*

*Давайте пошалим / авт.сост. М.А. Изотова.: АСТ; Москва; 2009*

*ISBN 978-5-17-055539-0*

### **Аннотация**

В книге представлены игры, конкурсы, викторины, розыгрыши, которые помогут превратить любую вечеринку, поездку на дачу или просто времяпрепровождение с друзьями в веселый и незабываемый праздник. Шумные подвижные игры и состязания, танцевальные конкурсы, интеллектуальные развлечения – здесь вы найдете самые разнообразные занятия, рассчитанные на людей с любым вкусом и темпераментом. Стоит вам при организации вашего праздника приложить немного усилий, проявить фантазию и остроумие, и он станет намного ярче и веселее. Книга рассчитана на самый широкий круг читателей.

# Содержание

Предисловие	5
Универсальные игры, конкурсы, развлечения	8
Для активных (подвижных) участников	9
Конкурс «Все дело в шляпе»	9
Шуточный тест «Характеристика»	9
Кем вы были в прошлой жизни?	10
Какая черта для вас наиболее характерна?	12
Ваши позитивные черты	14
Самый подходящий для вас вид транспорта	15
Ваше кредо	17
Ваше заветное желание	18
Что вам часто снится?	20
Ваше любимое занятие	22
Конкурс «Боксерский поединок»	23
Игра «Ручная почта»	26
Игра «Яблочко, куда ты катишься?»	27
Считалки	28
Задания для фантов	33
Игра «Что покажет кубик»	34
Конкурс «Вода – источник жизни»	36
Конкурс «Крутые яйца»	37
Игра «Голос друга»	39
Конкурс «Земля – вода»	39

Конкурс «Живые картины»	41
Игра «Домашний театр»	42
Конкурс «Вареники»	43
Игра «Крокодильчики»	44
Игра-танец «Кружатся пары»	45
Конец ознакомительного фрагмента.	47

# Давайте пошалим Автор-составитель Маргарита Алексеевна Изотова

## Предисловие



Всем нам хочется, чтобы праздники, вечеринки, встречи с друзьями проходили интересно и весело, несли в себе заряд бодрости, положительной энергии, поднимали настроение и надолго запоминались.

Для того чтобы праздники не превращались в чопорные скучные визиты, основной целью которых является совместная трапеза, готовиться к ним придется заранее.

Стены и вход в помещение, где будет проводиться вечеринка, можно украсить плакатами с соответствующими празднику стихами и шутливыми лозунгами. Тексты можно придумать самим, выписать из книг или скачать с соответствующих сайтов в Интернете.

Такие веселые плакаты создадут у участников торжества соответствующий настрой.

Человек – существо творческое, за много столетий им было изобретено множество способов повеселить и развлечь себя и окружающих.

На страницах этой книги собрано множество всевозможных игр, конкурсов, состязаний, викторин, логических задач, веселых загадок, розыгрышей на все случаи жизни.

Это лишь малая толика того, что можно придумать, отдыхая как в городской квартире, так и на пикнике в лесу или на даче. Но и приведенного материала вполне хватит для составления неординарного и веселого сценария проведения любого праздничного мероприятия – и встречи Нового года, и празднования Дня всех влюбленных, и 8 Марта, и 1 апреля, а также других праздников.

В книге вы найдете множество универсальных развлечений, которые подойдут на все случаи жизни и для любой компании, причем независимо от ее состава и количества присутствующих.

Используя их, вы, возможно, вспомните старые, знакомые с детства забавы – прятки, жмурки, шарады, фанты, «горячо-холодно» – или придумаете что-нибудь новое.

Они помогут оживить праздник, внести в него свежую струю и не один раз заставят рассмеяться вас и ваших гостей.

Желаем вам удачных и веселых праздников!



# Универсальные игры, конкурсы, развлечения

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ  
ИГРЫ, КОНКУРСЫ,  
РАЗВЛЕЧЕНИЯ



# **Для активных (подвижных) участников**



## **Конкурс «Все дело в шляпе»**

Для этого конкурса потребуются 2 шляпы, желательно с полями. Участники должны разделиться на 2 команды. Каждая команда получает по шляпе, которую надевает один из ее игроков. Задание конкурса заключается в том, чтобы игроки, танцуя под музыку, по знаку ведущего начали передавать шляпу друг другу с головы на голову без помощи рук.

Побеждает та команда, участники которой справятся с заданием быстрее.

## **Шуточный тест «Характеристика»**

Ведущий сообщает всем присутствующим, что у него имеется волшебный тест, который позволит узнать многое о каждом участнике этой вечеринки, а затем поочередно задает разные вопросы из этого теста. После каждого вопроса

гости вместо ответа называют любое первое же пришедшее на ум число от 1 до 30.

Все ответы записываются на отдельных листочках для каждого участника.

Затем ведущий оглашает текст, соответствующий тому или иному числу.

Самое удивительное, что, по утверждению профессиональных психологов, ответы и предсказания совпадают до 80 %.

Возможно, подсознание людей каким-то образом «считывает» информацию, записанную на бумаге.

Если же ответы не соответствуют реальности, отнеситесь к этому как к шутке.

## **Кем вы были в прошлой жизни?**

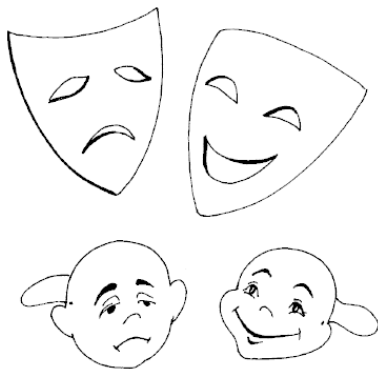
1. Членом королевской семьи.
2. Бродячим артистом.
3. Мореплавателем.
4. Монахом.
5. Художником.
6. Трактирщиком.
7. Викингом.
8. Нищим.
9. Наложницей.
10. Придворным.

11. Ростовщиком.
12. Магом и астрологом.
13. Землепашцем.
14. Воином.
15. Купцом.
16. Конкистадором.
17. Картежником и кутилой знатного происхождения.
18. Рабом.
19. Поэтом или писателем.
20. Пастухом-кочевником.
21. Ученым.
22. Средневековым рыцарем-крестоносцем.
23. Священником.
24. Евнухом в гареме.
25. Провинциальной домохозяйкой.
26. Ковбоем.
27. Охотником.
28. Ремесленником.
29. Проводником для путешественников.
30. Лекарем.



## **Какая черта для вас наиболее характерна?**

1. Открытость.
2. Противоречивость.
3. Капризность.
4. Меланхоличность.
5. Забывчивость.
6. Сострадание к окружающим.
7. Самоуверенность.
8. Нетерпимость.
9. Чувствительность.
10. Решительность.
11. Замкнутость.
12. Нерешительность.
13. Вспыльчивость.
14. Критичность.



15. Целеустремленность.
16. Непосредственность.
17. Спокойствие и уравновешенность.
18. Скептицизм.
19. Застенчивость.
20. Бесцеремонность.
21. Скупость.
22. Импульсивность.
23. Снобизм.
24. Высокомерие.
25. Авантюризм.
26. Бескомпромиссность.
27. Оптимизм.
28. Жизнерадостность.

29. Самолюбие.
30. Изобретательность.

## **Ваши позитивные черты**

1. Красивый голос.
2. Умение слушать.
3. Тактичность.
4. Позитивное отношение к людям.
5. Умение поддержать разговор с любым собеседником.
6. Царственная осанка.
7. Изысканные манеры.
8. Обворожительная улыбка.
9. Умение дружить.
10. Точеная фигура.
11. Упорство в достижении целей.
12. Неизменное гостеприимство.
13. Роскошные волосы.
14. Практически все.
15. Красивые ноги.
16. Сказочная щедрость.
17. Удивительная доброта.
18. Умение противостоять неудачам.
19. Независимость в суждениях.
20. Умение сглаживать «острые углы» в отношениях.
21. Уверенность в своих силах.

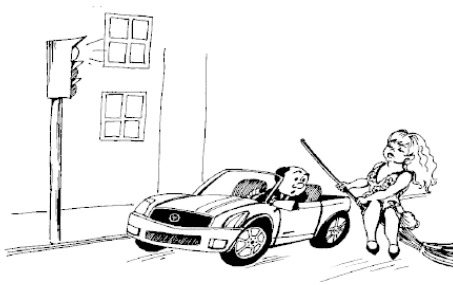
22. Уважение к чужой точке зрения.
23. Конструктивное мышление.
24. Немногословность.
25. Общительность.
26. Терпимость к недостаткам других.
27. Интерес ко всему новому.
28. Хорошее чувство юмора.
29. Гибкий ум.
30. Высокая работоспособность.

## **Самый подходящий для вас вид транспорта**

1. Велосипед.
2. Каноэ.
3. Пирога.
4. Собачья упряжка.
5. Орловский рысак.
6. Яхта.
7. Рикша.
8. Жигули-«копейка».
9. Ишак.
10. Цыганская кибитка.
11. Дирижабль.
12. Аэроплан.
13. Красная «Мицубиши»

14. Белая «Мазда».

15. Кадиллак.



16. Мопед.

17. Метла.

18. Русская тройка.

19. Верблюд.

20. Гоночный болид.

21. Авиалайнер.

22. Надувная резиновая лодка.

23. Плот.

24. Карета.

25. Кабриолет.

26. Телега.

27. Рафт.

28. Сапоги-сороходы.

29. Вам рекомендуется ходить пешком.

30. Оленья упряжка.

# Ваше кредо

1. Что ни делается, все к лучшему.
2. Тише едешь – дальше будешь.
3. Бери от жизни все.
4. После меня хоть потоп.
5. Цель оправдывает средства.
6. Все или ничего!
7. Моя хата с краю.
8. С глаз долой – из сердца вон.
9. Хочешь быть счастливым – будь им.
10. Не плюй в колодец – пригодится воды напиться.
11. Не делай другим то, что бы ты не хотел, чтобы делали тебе.
12. Ничему не удивляться.
13. Не верь, не бойся, не проси.
14. Не зная броду, не суйся в воду.
15. Лови момент.
16. Не плюй против ветра.
17. Никогда не говори «никогда».
18. Ничто человеческое мне не чуждо.
19. Весь мир – театр, а люди в нем – актеры.
20. Пришел, увидел, победил.
21. Тише едешь – дальше (и дольше) будешь.
22. Работа дураков любит.

23. Ласковый теленок двух маток сосет.
24. Не высовываться.
25. Своя рубашка ближе к телу.
26. Время – деньги.
27. Что хочу, то и ворочу.
28. Человек человеку волк.
29. Жизнь – жестянка, ну ее в болото.
30. Мы рождены, чтоб сказку сделать былью.

## **Ваше заветное желание**

1. Стать миллионером.
2. Совершить кругосветное путешествие на яхте.
3. Встретить прекрасного принца (принцессу).
4. Послать начальника подальше.
5. Стать большим начальником.
6. Забраться на Эверест.
7. Прыгнуть с парашютом.
8. Полететь в космос.
9. Похудеть.
10. Стать звездой Голливуда.
11. Иметь виллу на Канарских островах.
12. Сделать открытие, которое перевернет мир.
13. Стать знаменитым в мире шоу-бизнеса.
14. Стать ясновидящим и читать чужие мысли.
15. Купить белый «Бентли» последней модели.

16. Взять автограф у Аллы Пугачевой.

17. Найти волшебную палочку.

18. Обзавестись гаремом.

19. Отправиться подальше от цивилизованного мира, например в джунгли Амазонки.

20. Приобрести шикарный 4-этажный особняк из 200 комнат.

21. Попасть на чемпионат мира по футболу.

22. Завести ручного крокодила.



23. Стать звездой «мыльного» сериала.

24. Покататься на дельфинах.

25. Совершить романтическое путешествие в Венецию.

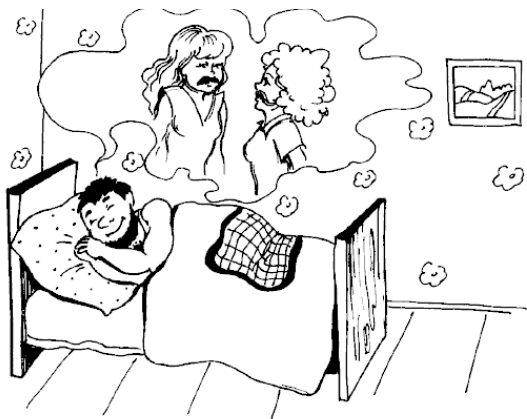
26. Лежать на диване и ничего не делать.

26. Найти неиссякаемый источник пива.

27. Стать знаменитым автором «ужасов» и детективов.
28. Купить футбольный клуб «Челси».
29. Найти клад.

## **Что вам часто снится?**

1. Большая куча денег.
2. Начальник.
3. Строгая бабушка.
4. Кошмары.
5. Романтические пейзажи.
6. Первая любовь.
7. Всякая ерунда.
8. Прошлая жизнь.
9. Сцена, всеобщее признание и поклонники.
10. Любимый человек.
11. Тараканы.
12. Эротические сны.
13. Я не могу сказать об этом вслух.
14. Полеты.
15. Путешествия во времени.
16. Сцены и персонажи из детства.
17. Пост президента.
18. От мертвого осла уши.



19. Холодильник, набитый едой.
20. Королевский дворец.
21. Море и ананасы.
22. Огромный гардероб с нарядами.
23. Голливудская аллея звезд.
24. Сады Эдема.
25. Любимые родственники супруга(и).
26. Рио-де-Жанейро.
27. Богатый жених (невеста).
28. Сокровища графа Монте-Кристо.
29. Нудистский пляж.
30. Усатые женщины.

## Ваше любимое занятие

1. Валяться на диване.
2. Сидеть за компьютером.
3. Шопинг.
4. Освоение новых кулинарных рецептов.
5. Путешествия.
6. Отдых на природе с костром и палатками.
7. Оттягиваться на молодежных тусовках в ночных клубах.
8. Медитации.
9. Обсуждение личной жизни друзей и знакомых.
10. Чтение женских романов.
11. Посещение светских мероприятий.
12. Ходить в театры, на выставки и концерты.
13. Пить пиво с друзьями.
14. Плевать в потолок.
15. Еда.
16. Просмотр спортивных передач.
17. Мечты о том времени, когда «я стану суперкрутым перцем».
18. Героический труд на даче.
19. Жалобы окружающим на все свои 33 несчастья в этой жизни.
20. Охота за выгодными партнерами по жизни или бизне-

су.

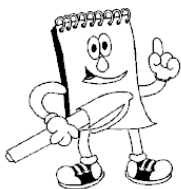
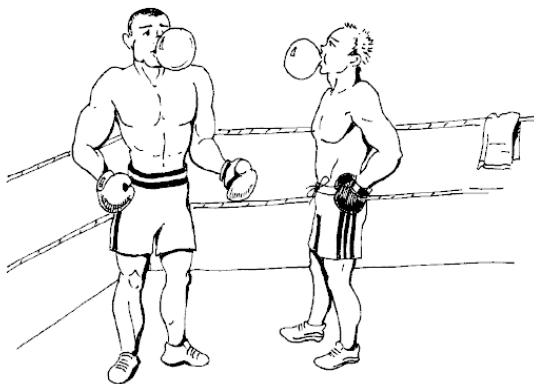
21. Делать окружающим мелкие пакости.
22. Организация вечеринок.
23. Пение и музицирование.
24. Рыбалка.
25. Работа, работа и еще раз работа.
26. Валять дурака.
27. Болтовня по телефону.
28. Вышивание крестиком.
29. Изобретение велосипеда.
30. Разыгрывать друзей.

Немного выдумки – и вы можете дополнить этот шуточный тест любыми вопросами и вариантами ответов для них, например о самом подходящем месте отдыха, любимой еде, предпочтениях в одежде и т. д. Кроме того, такое «тестирование» можно проводить поэтапно между подвижными конкурсами и играми. Это даст участникам веселья небольшую передышку перед следующим активным развлечением.

## **Конкурс «Боксерский поединок»**

Для участия в конкурсе приглашаются двое мужчин, желающих показать свою молодецкую удаль. Каждому участнику выдается пара боксерских перчаток (за неимением последних их могут заменить рукавицы или варежки).

После того как участники подготовятся к бою, ведущий торжественно объявляет, подражая интонациям ведущих настоящих боксерских поединков: «Леди энд джентльмены! Сегодня, первый раз в мире, второй раз в... (название города, где живут участники праздника) состоится поединок века. На ринге сойдутся Джон Железный Кулак и Билл Бетонная Челюсть. Однако вышла небольшая неувязка – поклонники выкрали их капы (капа – специальная пластинка, которую боксер вставляет между зубами и губами для предохранения от травм), поэтому придется немного подождать, пока боксеры сделают их из жевательной резинки. Затем каждому участнику вручается по упаковке жевательной резинки. Задача участников заключается в том, чтобы, не снимая перчаток, как можно быстрее развернуть жевательную резинку и положить ее в рот. Победителем становится самый ловкий «боксер», который быстрее справится с заданием.



### **Полезно знать**

В начале праздника можно объявить присутствующим о том, что в конце вечеринки будут подводиться итоги и вручаться призы лучшим певцам, танцорам, чтецам, за лучший розыгрыш, самому смешному (активному, находчивому, остроумному и т. д.) участнику. Чтобы не было обид, звания «лучших...» рекомендуется присуждать по итогам всеобщего открытого голосования.

## Игра «Ручная почта»

Для этой игры необходимо участие не менее 8—10 человек. Вначале определяется тот, кто будет водить.

Все игроки становятся лицом в круг и берут друг друга за руки. Лучше всего расставить участников таким образом, чтобы мужчины и женщины стояли или сидели через одного.

Водящий становится в центр образовавшегося круга.

Затем один из участников по выбору заявляет: «Я посылаю письмо...», называя при этом имя любого человека, находящегося в кругу. Передача письма осуществляется пожатием руки соседа справа или слева. Игрок, чью руку пожали, в свою очередь передает это пожатие следующему стоящему рядом с ним участнику. Когда адресат, т. е. участник, которому посылалось письмо, получит рукопожатие, он должен сообщить об этом, произнеся: «Получил».

Затем он тут же объявляет о том, что тоже посылает письмо, и называет следующего адресата.

Суть игры в том, что водящий должен «перехватить письмо» – угадать человека, который в данный момент передает письмо. Задача довольно сложная, поскольку водящий не знает, в каком направлении передается письмо и ему приходится определять это по выражению лиц игроков и едва заметным движениям.

Как только водящему удастся перехватить письмо, его ме-

сто занимает тот, кого засекали во время передачи письма, а уже бывший водящий занимает его место.

Играть также можно, сидя на стульях и положив руки на колени соседним игрокам. Игрок может «посылать письмо» самому себе – при этом оно должно обойти всех игроков и вернуться к тому, кто его «отправил».

На игру «Ручная почта» очень похожа другая популярная игра, известная под разными названиями.

## **Игра «Яблочко, куда ты катишься?»**

Для того чтобы игра проходила интересно и весело, также требуется довольно большое количество игроков. В отличие от предыдущей игры участники не берутся за руки, а становятся вокруг стоящего в центре водящего, тесно сомкнувшись плечами друг с другом. Лица у всех игроков при этом должны быть обращены в центр круга, а руки – находиться за спиной.

Во время игры участники начинают незаметно передавать из рук в руки что-нибудь съестное – яблоко, огурец, шоколадку, банан и т. д. При этом каждый участник должен откусывать от яблока (или другой «эстафетной палочки») таким образом, чтобы водящий этого не заметил.



Задача водящего – угадать, у кого яблоко находится в настоящий момент. Тот участник, которого «застукали» с яблоком, занимает место водящего, и игра продолжается дальше до тех пор, пока яблоко не будет благополучно съедено.

## Считалки

Самым традиционным способом выбора игрока, который будет водить в игре, всегда был и остается до сих пор короткий рифмованный стишок-считалка. Есть игры, в которых водить хочется каждому из участников, в других водить не

хочет никто (в них даже слово «водить» заменяют словом «маяться»), поэтому считалка делает выбор водящего объективным, отдавая все на волю случая.

Историки утверждают, что считалки возникли в глубокой древности, во времена языческих верований и культов, и нередко были связаны с гаданиями и надеждой на удачу в предстоящей охоте или рыбалке, в разведении скота или земледелии. Древние люди верили, что повезет тому, на кого укажет считалка, и именно ему улыбнется удача.

Поскольку счету зачастую придавался магический смысл, числа в нем нередко заменялись аллегорическими символами или иносказательными выражениями, которые для непосвященного звучали как набор бессмысленных звуков, например: «Эна-бэна-раба, квинтер-финтер-жаба», «Эники-беники ели вареники...», «Азы, двазы, тризы, ризы...» и др.

Конечно, считалки в современных играх не несут в себе магического заряда в прямом смысле слова. Однако они создают особый настрой перед игрой, а также способствуют появлению дружеского расположения игроков по отношению друг к другу.

Произнося считалку, принято легко касаться игроков рукой. Этот жест несет в себе заряд доверия, позволяющий настроить участников игры на приятное общение.

Ниже приводятся несколько вариантов считалок.



*Раз, два, три, четыре,  
Жили мышки на квартире.  
Чай пили, чашки били,  
По три денежки платили.  
Кто не хочет платить —  
Тому и водить!*



*Кони, кони, кони, кони!  
Все сидели на балконе.  
Чай пили, чашки били,  
По-турецки говорили:  
«Чаби-чаляби,  
Чаляби-чаби-чаби».  
Кто не хочет чаю пить,  
Выходи – тебе водить!*



*Пчелы в поле прогудели,  
Зажужжали, пролетели.  
Сели пчелы на цветы.  
Мы играем – водишь ты!*



*На златом крыльце сидели  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник, портной...  
Кто ты будешь такой?  
Говори поскорей —  
Не задерживай  
Добрых и честных людей!*



*Раз, два, три, четыре,  
Пять, шесть, семь,  
Восемь, девять, десять,  
Выплывает белый месяц.  
Кто до месяца дойдет,  
Тот водить сейчас пойдет!*



Многие вовсе не искушенные в проведении конкурсов люди нередко затрудняются с придумыванием заданий для фантов, возможные варианты которых приводятся ниже.

## Задания для фантов

☺ Встать на стул и прочитать стихи в быстром темпе.

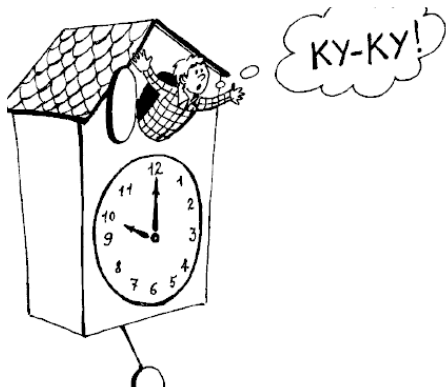
☺ Показать, как работают часы с кукушкой.

☺ Станцевать танец с саблями, танец маленьких лебедей (поросят, жеребят, щенят), эскимосский народный танец, танец дикого африканского племени, танго со шваброй и т. д.

☺ Спеть любую детскую песенку так, как спел бы ее человек, который замерз (умирает от жары, торопится на свидание, в стельку пьян и т. д.) или у которого две карамельки во рту.

☺ Сделать 10 изысканных комплиментов соседу, сидящему слева.

☺ Признаться в нежных чувствах к Деду Морозу (святому Валентину, дураку, в честь которого учредили праздник 1 апреля, всем студентам мира, генеральному директору организации, в которой вы работаете, президенту страны, соседу справа и т. д.).



☺ Изобразить лося в брачный период.

☺ Признаться в трех самых значительных прегрешениях в уходящем году.

☺ Изобразить капитана корабля, терпящего крушение.

☺ Нарисовать символ Нового года (крысу, обезьяну, кабана, дракона и т. д.).

Как подсказывает опыт, стоит только начать. А дальше фантазия участников в придумывании заданий для фантов становится просто безудержной.

## **Игра «Что покажет кубик»**

Для проведения игры понадобятся обычный игральный кубик с цифрами от одного до шести, листочки бумаги с но-

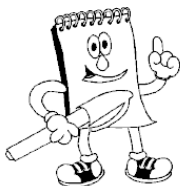
мерами, а также 2 таблички. Оптимальное количество участников – 6 человек.

На одной табличке под номерами от 1 до 6 написаны определенные действия, например:

- 1) почесать;
- 2) укусить;
- 3) понюхать;
- 4) погладить;
- 5) подуть;
- 6) поцеловать.

На второй табличке, также под номерами от 1 до 6, написаны названия разных частей тела, например:

- 1) правое ухо;
- 2) нос;
- 3) макушка;
- 4) щека;
- 5) лоб;
- 6) губы.



### **Полезно знать**

Иногда дамы по каким-либо причинам не очень

активно принимают участие в конкурсах – стесняются в малознакомой компании, считают, что конкурс для них «слишком», не хотят испортить макияж или прическу и т. д. В этом случае «разогреть» общество могут мужчины, переодетые женщинами.

В результате жеребьевки каждый из игроков получает свой номер. Затем участники начинают по очереди бросать кубик. Выпавшее во время первого круга число показывает, что данный игрок должен будет сделать.

Участники второй раз бросают кубик. Число, выпавшее во второй раз, сообщает о том, с какой частью тела он будет это делать.

Выпавшее во время третьего броска число на кубике соответствует номеру участника и показывает, с кем он это будет делать.

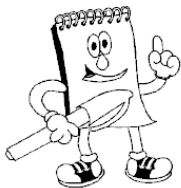
Поскольку предвидеть задание невозможно, веселье обеспечено!

## **Конкурс «Вода – источник жизни»**

Присутствующие должныделиться на две команды с равным количеством игроков. Затем каждая команда получает по большой емкости с водой (например, по кастрюле или по ведру, если в командах много игроков) и трубочки для коктейлей. Задача – как можно быстрее опустошить емкость, используя только трубочки.

Победившей считается команда, которая быстрее выполнит поставленную задачу и полностью освободит емкость от воды.

Кстати, воду в емкости можно заменить пивом, соком, газированной водой и т. д.



### **Полезно знать**

Какой праздник без хорошего музыкального оформления? Чтобы это получилось, обязательно нужен организатор, который подберет соответствующий репертуар. Рассчитывать на то, что «кто-нибудь что-нибудь принесет, и будем слушать», не стоит. В результате можно остаться и без танцевальной программы, и без музыкального сопровождения во время проведения игр и конкурсов.

## **Конкурс «Крутые яйца»**

Для участия в этом конкурсе понадобится 4 сваренных вкрутую яйца. Из числа гостей приглашаются двое мужчин, желающих померяться силами. Каждому из участников к

поясу привязывают с помощью шнурков мешочки, в который кладут 2 вареных яйца. По сигналу ведущего участники должны вступить в поединок, во время которого нужно бить своим мешочком по мешочку противника. Победителем считается участник, сохранивший целым хотя бы одно яйцо.

Конкурс можно усложнить – поединок должен проводиться без помощи рук. Если праздник проходит на свежем воздухе в теплое время года, вместо вареных яиц можно использовать сырые.

Если желающих испытать себя в этом конкурсе наберется много, можно организовать турнир с выходом в полуфинал и финал.



## **Игра «Голос друга»**

Игра рассчитана на участие большого количества людей. В комнате сооружается «полоса препятствий» – желатель-но из легких и нетравмоопасных предметов, например сту-льев, натянутых веревок, пустых картонных коробок, пла-стиковых бутылок или пустых пластиковых ведер.

Затем по жребию или по желанию выбирается водящий, который должен с завязанными глазами пройти «полосу пре-пятствий», а из остальных игроков – тот, кто назначается «голосом друга».

Во время прохождения водящим «полосы препятствий» все остальные участники «подсказывают» и «дают советы», вводя его в заблуждение и стараясь сбить с правильного пу-ти. И лишь «голос друга», напротив, дает только верные под-сказки.

Задачей водящего является угадать, кто из присутствующ-их говорит правду, и слушать только его. Затем на место водящего становится другой игрок. Выигравшим считается тот, кто быстрее остальных угадает «голос друга» и пройдет «полосу препятствий».

## **Конкурс «Земля – вода»**

В конкурсе может принимать участие любое количество

желающих. Все игроки выстраиваются в одну линию, отмеченную протянутой по полу веревкой или прочерченной на земле линией.

Ведущий объясняет условие игры: по команде «Земля!» участники должны прыгнуть вперед, а по команде «Вода!» – назад. Конкурс должен проводиться в достаточно быстром темпе.

В ходе игры ведущий может заменять слова, например вместо слова «земля» произносить «материк», «остров», «берег», «гора», «риф», а вместо слова «вода» – «озеро», «река», «пруд», «болото», «море», «залив» и т. д.

Те, кто совершил «неправильный» прыжок, выбывают из конкурса.

Победа присуждается последнему, самому внимательно-му игроку, который ни разу не ошибся.



Начиная примерно с XVIII в. как в России, так и в других европейских странах в любой компании непременно проводится веселый и смешной конкурс «Живые картины».

## **Конкурс «Живые картины»**

Этот конкурс получается тем веселее и эффектней, чем больше людей в нем участвует. Все желающие делятся на 2 команды, которые по заданию ведущего изображают картины известных художников (например, «Бурлаки на Волге» И. Репина, «Охотники на привале» или «Мишки в лесу» И. Шишкина, «Три богатыря» В. Васнецова и т. д.), а также сцены на мифологические (например, «Парис и три грации», «Похищение Европы», «Мастер и Галатея», «Медуза Горгона» и т. д.) или библейские сюжеты. Темой «живых картин» могут быть также самые разные сюжеты из сказок, фильмов, крылатые выражения и т. п.

Из подручного материала можно сооружать костюмы и драпировки. Если сундуков с нарядами под рукой нет, их с успехом может заменить чувство юмора.

Команды могут одновременно или поочередно изображать одну и ту же картину или разные.

Побеждает та команда, чье «творчество», по всеобщему мнению, окажется самым впечатляющим и которая заработает более громкие аплодисменты.

Игру можно усложнить – в этом случае тему «картины» ведущий сообщает только команде-«творцу», а публика и члены другой команды должны отгадать, что именно изображено.

## **Игра «Домашний театр»**

Всем желающим предлагается «впасть в детство» и принять участие в театральной инсценировке по мотивам какой-нибудь детской сказки, взятой из книжки для самых маленьких, например «Колобок», «Маша и медведь», «Красная Шапочка», «Курочка Ряба», «Теремок», «Гуси-лебеди» и т. п.

На бумажных карточках нужно написать имена всех героев сказки. Если желающих попробовать себя на театральном поприще окажется слишком много, можно придумать для них «роли», например, декораций – домика, деревьев, кустов, пеньков, пирожков и т. п. Затем карточки складывают в коробку, шляпу или пакет, а участники по очереди вытаскивают их по одной и объявляют вслух имя персонажа, которого они будут изображать.

После недолгой предварительной подготовки начинается собственно «спектакль»: ведущий вслух читает сказку, а участники, импровизируя на ходу, инсценируют прочитанное. Представление получается обычно весьма оригинальным, а главное, очень смешным.



Можно провести еще один конкурс, являющийся своего рода уроком актерского мастерства.

## Конкурс «Вареники»

Для участия приглашаются 2 команды, в каждой из которых не менее 4–5 игроков. Команды выбирают по 1 игроку, каждому из которых ведущий вручает конверт с вложенным в него листком бумаги с написанным на нем заданием, например как замесить тесто, сделать начинку и слепить вареники. Игроки, прочитав задание, не должны никому о нем сообщать. Затем они встают спиной друг к другу (перед каждым из них можно при желании поставить стол) и по сигналу ведущего за 1 мин, не произнося ни одного слова, должны показать членам своей команды процесс приготовления вареников так, чтобы можно было догадаться, о чем

идет речь. После того как отведенное время истечет, место у столов занимает следующая двойка из разных команд. Еще через минуту на «рабочее место» заступают следующие игроки, и так до тех пор, пока в конкурсе не примут участие все. Естественно, каждый следующий игрок изображает то, что понял.

Нередко в конце конкурса напоминает живые иллюстрации к «Камасутре».

В итоге побеждает команда, действия которой наиболее приближены к исходному заданию.

У этой забавной игры в народе имеются самые разные названия – «Немое кино», «Крокодилчики», «Пойми меня» и др.

## **Игра «Крокодилчики»**

В эту игру играть тем интересней, чем больше в ней участников. Минимальное количество игроков – 6 человек.

Все участники организуют команды. Затем одна из команд по жребию придумывает какое-либо заковыристое слово или словосочетание, а затем сообщает его одному из игроков противоположной команды.

Задача последнего – жестами, мимикой и телодвижениями, не издавая ни единого звука, изобразить загаданное слово так, чтобы его команда смогла отгадать, что же это было.

После того как слово или фраза будут отгаданы, команды меняются ролями.

Особенно забавно смотреть, как участники изображают, например, капитализм с человеческим лицом, презумпцию невиновности, впадение в детство, амнистию, супружескую измену и т. д.

Если участников не очень много, можно всем присутствующим раздать карточки с написанными на них словами или фразами. Задача каждого из участников с помощью мимики и жестов изобразить написанное так, чтобы остальные присутствующие смогли его понять. Отгадчики при этом могут задавать наводящие вопросы, на которые участник может отвечать либо утвердительно кивая, либо отрицательно качая головой.

Победившим считается игрок, наиболее точно изобразивший свое задание.

Для активных участников праздника предназначены различные танцевальные игры и конкурсы.

## **Игра-танец «Кружатся пары»**

Это развлечение подойдет для компании, в которой много людей, не знакомых друг с другом.

Вначале по считалке или по желанию выбирается первая пара солистов – мужчина и женщина. Как только зазвучит

чит новая мелодия, пара начинает танцевать в общем кругу. Примерно через 30–40 с музыка прерывается, а мужчина, под аплодисменты зрителей галантно раскланявшись со своей партнершей, приглашает вместо себя другого представителя сильного пола. Музыка звучит вновь, но через такое же время опять замолкает. Теперь уже дама, тепло поблагодарив кавалера, покидает пару и приглашает вместо себя другую женщину.

# 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.