

Сценарии

празднования

НОВОГО ГОДА

и Рождества

**Без ЖЕРТВ
и РАЗРУШЕНИЙ**

**милые
розыгрыши
и приколы**

**веселые
шутки**

**ТОСТЫ
и поздрав-
ления**

Коллектив авторов
Сценарии празднования
Нового года и Рождества
без жертв и разрушений

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=442515

*Сценарии празднования Нового года и Рождества без жертв и разрушений. Веселые шутки, милые розыгрыши и приколы, тосты и поздравления. : РИПОЛ классик; Москва; 2006
ISBN 5-7905-4777-X*

Аннотация

Эта книга станет великолепным подарком для всех, кто любит веселые вечеринки и шумные застолья. Богатейшая коллекция самых нестандартных, оригинальных, неожиданных приколов и розыгрышей поможет вам отпраздновать новогодние праздники в тесной дружеской компании.

Содержание

Введение	6
Шутливые игры и конкурсы	9
Мешок с подарками	10
Программа новостей	11
Телепат	12
Перейти через лужу	13
Спичка	14
Луноход	15
Разговор строителей	16
Переполненная чаша	17
Найди предмет	18
Съемки скрытой камерой	19
Бегемот	21
С праздником!	22
Конкурс объявлений	23
Подарок	24
Конкурс на одевание	25
Угадай свое имя	26
Беседа с духами	27
Новогодний хоровод	29
Замедленная съемка	30
Интервью	31
Танцевальный марафон	32

Длинная рука	33
Остров сказок	34
Мумия	35
Шарикодавилки	36
Любовный карандаш	38
Удержи снежинку	39
Кенгуру	40
Гусеница	42
Крокодил	43
Фанты	44
МПС	46
Групповой ритм	48
Пиф-паф	50
Береги уши	52
Шаловливые ручки	53
Ассоциации	55
Обезьяна	56
Искатели	57
Кольцо / сигарета / апельсин / банка пива	58
У кого на коленях?	60
Наливай!	62
Переполненный стакан	64
Огнетушители	65
Загони мяч в ворота	66
Точки соприкосновения	67
Удар	70

Достань яблоко	71
Лишний умер	72
Конец ознакомительного фрагмента.	73

Коллектив авторов

Сценарии празднования

Нового года и Рождества

без жертв и разрушений

Введение

Ни в одной стране мира нет такого количества праздников, как в России. Но самые любимые, пожалуй, – Новый год и Рождество. Новый год – праздник, которого ждут все, связывают с ним свои надежды, заранее готовятся к его встрече. Именно для 31 декабря не жалко потраченных денег, времени, убитого на кухне и в беготне по магазинам. Ведь все прекрасно знают: как встретишь Новый год, так его и проведешь.

В России до Петра I Новый год отмечался первого марта. Это было связано с языческими традициями. Весной просыпалось все живое, в том числе и солнце. Чтобы был хороший урожай, нужно было на вишневых ветках зажечь плошки с маслом.

Еще один Новый год наступал 1 сентября, когда царь проводил принародно праведный суд. Такое раздвоение празд-

ника конечно же было весьма неудобно.

Петр I указом от 15 декабря 1699 года установил единый Новый год:

«Поскольку в России считают Новый год по-разному, с се- го числа перестать дурить головы людям и считать Новый год повсеместно с 1 января, а в знак того доброго начинания и веселья поздравлять друг друга с Новым годом, желая в де- лах благополучия и в семье благоденствия. В честь Нового года учинять украшения елей, детей забавлять – на санках катать с гор, а взрослым людям пьянства и мордобоя не учи- нять, на то других дней хватает».

Еще один замечательный зимний праздник – Рождество. На Руси наиболее торжественными, яркими, веселыми и са- мыми древними праздниками были зимние Святки.

Веселье продолжалось от Рождества вплоть до самого Крещения.

Колядования сопровождались переодеванием, исполне- нием святочных песен, которые назывались по-разному: «овсенями», «колядками», «виноградиями».

Ряженые ходили по домам и пели величавые песни, адре- сованные либо всей семье, либо одному лицу. Причем хозя- ина дома или хозяйку величали господином, боярином, доб- рой хозяйшкой и т. д.

Обычай весело и с размахом отмечать Новый год и Рожде- ство дошел и до наших дней. Если вы хотите, чтобы друзьям и членам семьи было действительно весело, воспользуйтесь

нашими советами. В книге вы найдете сценарии праздников, описание веселых конкурсов и прикольных розыгрышей, стихотворные поздравления и тосты.

Шутливые игры и конкурсы

Не всегда есть время на подготовку костюмированного праздника. Однако это не значит, что в новогодний или рождественский вечер вам придется скучать. Попробуйте предложить гостям веселые игры и конкурсы, описанные в этой главе.

Начать программу можно с выбора Деда Мороза и Снегурочки. Для этого гостям раздается что-нибудь из атрибутов этих персонажей (кому-то – варежки, кому-то – посох, борода, мешок и т. п.). И вовсе не обязательно выглядеть традиционно. Наоборот, можно присудить приз за оригинальность импровизированного костюма. Когда все будут готовы, можно начать конкурс на самого настоящего Деда Мороза. Роль жюри могут исполнять те, кто не вошел в число претендентов на эти главные роли вечера.

Мешок с подарками

Эту игру проводит Дед Мороз. Дед Мороз:

– Я собрался на праздник и везу с собой в мешке плюшевого мишку, погремушку...

Следующий участник конкурса должен повторить его слова и добавить еще один предмет. Эстафету принимает другой человек, и так по кругу, пока кто-нибудь не сможет перечислить все накопившиеся в мешке предметы. Подарок получает человек, который последним справился с заданием.

Программа новостей

Участникам раздаются карточки, на которых написано по пять слов. Из этих слов за 30 секунд они должны придумать одно предложение о произошедшем событии в мире так, чтобы в нем содержалась исчерпывающая информация по этому событию. Эти слова можно обращать в любые части речи. Например:

- 1) Китай, африканец, купальник, биология, шашки;
- 2) Бразилия, снегопад, ракета, декларация, акула;
- 3) Узбекистан, водопад, коток, эпидемия, медведь;
- 4) Антарктида, засуха, страус, ракета, забастовка.

Телепат

Этот розыгрыш в общем-то очень прост и рассчитан на особо наивных людей. Если есть на примете подходящая кандидатура, то можно разыграть ее следующим образом. Человеку предлагается задумать число, например от одного до десяти. После чего ведущий усиленно делает вид, что пытается угадать загаданное число, а когда жертва его называет, то «телепат» с гордым видом небрежно бросает: «Посмотри-ка в ящике стола». Там будет лежать бумажка с той цифрой, которая была названа.

Секрет прост: следует заранее рассовать по разным местам бумажки с написанными на них цифрами. Главное – не забыть потом, где какая лежит.

Перейти через лужу

Дается ситуация: парень с девушкой идут по улице и на их пути попадает огромная и глубокая лужа. Как они будут преодолевать это препятствие? Все гости должны поделиться на пары, каждая из которых придумывает свой выход из положения.

Спичка

Все присутствующие располагаются в линию, можно по окружности, так чтобы чередовались парень, девушка, парень, девушка и т. п. Затем берется спичка и обрезается кончик с серой. Первый в линии человек должен взять спичку губами и передать следующему, который тоже должен принять ее губами. И так по очереди от одного человека к другому. Когда спичка обойдет всех участников, то ее обрезают примерно на 3 мм и снова пускают по кругу. Это можно повторить еще несколько раз.

Луноход

Это взрослый вариант детской игры. Проводится она в самый разгар вечеринки. Один человек садится на диван и объявляет себя лунной базой.

Остальные будут изображать луноходы. Для этого надо встать на четвереньки и ползать по комнате, говоря, например: «Я – луноход-1» или «Я – луноход-2» и т. д. Можно переговариваться на космическую тему, вроде: «Я – луноход-3, следую на лунную базу для заправки горючим» и т. п.

Основное правило игры – нельзя смеяться. Кто его нарушит, должен ползти на лунную базу (то есть к дивану) для получения задания от человека, который там сидит. Задания могут быть такими:

- снять два слоя обшивки со своего лунохода (или с любого другого);
- залить 200 мл горючего;
- заменить две детали обшивки лунохода-2 на новые;
- произвести стыковку с луноходом-3;
- исследовать особенности окружающей местности и т. п.

Разговор строителей

Для этой игры приглашаются двое или более людей. Один из них назначается прорабом. Остальные рабочие. Если желающих поиграть много, то для большего интереса еще один считается важным начальником. Предполагается, что на стройке очень шумно, поэтому объясняться приходится жестами.

Задания могут быть разные. Например, договориться с рабочим, что что им придется кирпич и раствор поднимать вверх, на достраивающийся шестнадцатый этаж, вручную по лестнице, потому что кран сломан. Рабочие, конечно же, против этого.

Переполненная чаша

Игра проводится за столом. Все гости начинают передавать по кругу стакан, в который каждый наливает понемногу любого напитка. Тот, у кого стакан будет переполнен и содержимое стакана польется через край, должен будет сказать тост и выпить получившийся коктейль.

Найди предмет

В этой игре участвуют все пришедшие на праздник. Каждый из гостей должен спрятать в своей одежде какой-нибудь небольшой предмет. Обо всех спрятанных предметах сообщается одному человеку, который составляет список и вывешивает его на видное место. Задачей всех гостей будет в течение вечера найти как можно больше спрятанных вещей. Побеждает нашедший наибольшее количество. Эта игра поможет ближе познакомиться друг с другом.

Съемки скрытой камерой

Для этого розыгрыша надо будет выбрать какого-нибудь человека. Подходящему кандидату на розыгрыш говорится, что сейчас он будет участвовать в игре, суть которой заключается в следующем. Ведущий называет предмет, абсолютно любой, а участник должен его изобразить так, чтобы все поняли, что это такое. А между тем все остальные заранее предупреждены и прекрасно знают, какой предмет загадан, но усиленно делают вид, что не в курсе дела.

Разыгрываемый вовсю старается, изображая, скажем, кролика, а его тем временем снимают видеокамерой, заранее спрятанной в укромном месте.

Последующий просмотр такого видеофильма обычно проходит на ура.

Собственно говоря, это далеко не единственный розыгрыш, который можно проверить с помощью камеры. На праздниках обязательно случаются какие-то веселые неожиданности, и если под рукой есть такое чудо техники, то главное – поймать момент.

Если нет камеры, то ее может заменить фотоаппарат – уж он-то наверняка бывает на праздниках.

Можно изобразить журналиста, собирающего эксклюзивный материал, и охотиться за гостями, подлавливая их и фотографирруя. Главное – эффект неожиданности.

Например, кто-то из гостей втихую заглатывает на кухне пирожные одно за другим, думая, что его никто не видит. Или кто-то садится, а в это время другой убирает из-под него стул. Или кто-то открыл шампанское и праздничным фонтаном поздравил всех сидящих за столом...

Сюжетов великое множество, надо только поймать момент.

Бегемот

Все желающие поучаствовать в этой игре становятся в круг и крепко берут друг друга за руки. Ведущий говорит, что назовет каждому на ухо какое-нибудь животное, а потом станет называть по одному вслух.

Тот участник игры, чье животное будет названо, должен резко присесть, в то время как стоящие рядом с ним обязаны помешать ему это сделать.

Розыгрыш заключается в том, что всем игрокам говорится на ухо одно и то же животное – бегемот. И когда ведущий его называет, то все резко садятся и, не удерживая равновесия, падают.

Желательно, чтобы поблизости не было острых предметов, о которые можно было бы пораниться.

С праздником!

Необходимо придумать текст поздравительной открытки, отправленной на одного из гостей по поводу празднования:

- Дня неформалов;
- Дня защиты прав безработных;
- Дня независимости от денег;
- Дня солидарности анонимных алкоголиков.

Конкурс объявлений

Участникам требуется составить текст объявления, состоящего из нескольких лаконичных предложений:

- о сдаче в аренду автомата Калашникова;
- о покупке города;
- об обмене страны проживания;
- о потере носка и т. п.

Побеждает тот, чье объявление будет самым интересным и оригинальным.

Подарок

В этой игре участвуют одновременно три человека. Это могут быть как девушки, так и парни. Одного участника ставят посередине комнаты, а двум другим завязывают глаза.

Одному из этих двоих дают в руки ленточки. Он должен подойти к стоящему посередине человеку и завязать на нем бантики, где только сможет. После чего другой человек с завязанными глазами должен подойти к обвязанному ленточками человеку и, на ощупь найдя все бантики, развязать их. Затем игроки могут поменяться ролями.

Конкурс на одевание

В этом конкурсе участвуют пары. Им выдаются пакеты с набором одежды. Из каждой пары выбирается по одному человеку, которому завязываются глаза. Они должны будут в течение нескольких минут на ощупь достать из пакета одежду и надеть ее на своего напарника (или напарницу).

Побеждает та пара, которая справится с этим заданием быстрее всех.

Можно сделать этот конкурс намного смешнее, если для мужчин подобрать комплекты женской одежды.

Угадай свое имя

Для этой увлекательной игры в самом начале вечера всем гостям прикрепляются на спину надписи с именами. Например, «Тигренок», «Козочка», «Гиппопотам», «Гостер», «Кочерга» и т. д. Все могут прочесть эти надписи на спинах других гостей, но не на своей.

Поэтому задачей каждого является в течение праздничного вечера, задавая вопросы другим, узнать, кто он.

Вопросы нужно задавать односложные, на которые можно ответить только «да» или «нет». Тот из участников игры, который первым угадает свое имя, считается победителем и получает приз.

Беседа с духами

Верный способ разыграть своих друзей – это устроить спиритический сеанс, то есть вызвать духа. Для данного розыгрыша нужно найти сообщника и с его помощью заставить «гадающих» поверить в то, что они и впрямь вызвали духа. Вообще, духов следует вызывать с помощью блюдца, которое кладут на круг бумаги с написанными буквами. На блюдце надо сделать черточку.

Все участники сеанса должны положить руки (если собралось много народу, то только одну руку) на блюдце и, задавая вопросы, водить им по кругу с буквами.

Там, где остановится отметка на блюдце, будет находиться нужная буква. Эти буквы потом складывают в слова, которые и являются ответами на вопросы.

После того как выбран дух, с которым разыгрываемые захотят общаться, можно приступить к «гаданию». Все присутствующие должны взяться за руки, после чего разыгрывающий произносит: «Я призываю сюда духа (полное имя призываемого)! Приди! Приди! Приди!» Когда эти слова сказаны, ведущий спрашивает вслух: «Дух, ты здесь?» После этого первого вопроса он начинает незаметно двигать блюдце.

Здесь открывается большая свобода действий. Все зависит от того, насколько доверчивы друзья.

Если известно, что они не поверят в реальность внезапно

появившегося духа, то лучше сделать так, чтобы они слышали только его голос.

«Духа» можно разместить где-нибудь в темном углу комнаты, например за диваном, за шкафом, но так, чтобы между стеной и мебелью оставалось небольшое пространство.

При этом «дух» должен говорить мало и невнятно и желательно в пустое металлическое ведро или банку, чтобы его голос нельзя было узнать.

Можно, конечно, завернуть сообщника в простыню и «материализовать» его посреди комнаты. Но сначала придется хорошенько потренироваться и стать мастером спецэффектов.

Если такой вариант все-таки слишком сложен, то ведущий может на время сделать «духом» себя и предсказывать вместо него.

Новогодний хоровод

Гости делятся на команды, после чего им предлагается в сценке изобразить хоровод вокруг елки, организованный:

- в психиатрической больнице;
- в милиции;
- в детском саду;
- в армии.

Изобразить надо так, чтобы можно было угадать персонажей. Приз дается за артистичность и остроумие.

Замедленная съемка

Участники конкурса должны замедленными движениями изобразить следующие ситуации:

- рубка дров;
- взятие яйца из куриного гнезда;
- ранение и перевязывание пальца;
- покос травы и собирание ее в стог.

Интервью

Для этого конкурса вызываются пары. Они должны будут изобразить сцену взятия интервью. Для этого в каждой паре один человек будет играть роль журналиста, а другой – интервьюируемого:

- человека, который изобрел вечный тормоз;
- победителя конкурса «Лучший козлодой»;
- ударника боевого труда;
- специалиста игры на бутылках.

Танцевальный марафон

Гостям предлагается танцевать под оживленную музыку и при этом перебрасываться какой-нибудь игрушкой или воздушным шариком. Музыка периодически будет останавливаться, и у кого в руках в этот момент окажется игрушка, должен будет сказать новогоднее пожелание.

Длинная рука

Для этого конкурса используются спиночесы или просто детские лопатки. Ими игроки должны будут подогнать елочный шарик к назначенному месту. Кто скорее это сделает, тот и выиграл.

Остров сказок

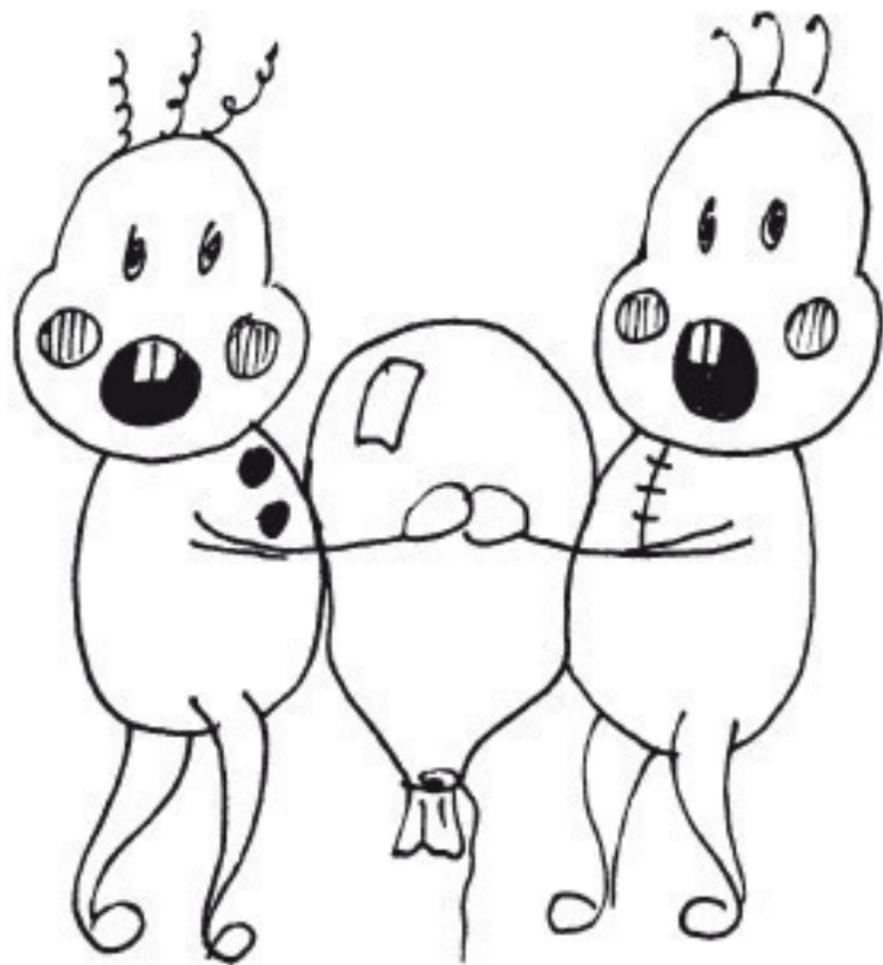
Хозяевами вечера заготавливаются предметы, которые могли бы принадлежать герою какой-нибудь сказки. Например, сапожки (Кот в сапогах), полосатый колпачок (Буратино), бутылка (джинн), рыжее перо (Петушок – Золотой гребешок) и т. п. Все эти предметы складываются в мешок, и ведущий достает их по одному. Гости должны угадывать, кому принадлежит та или иная вещь. Тот, кто угадает, должен сказать новогоднее пожелание, но только голосом угаданного им сказочного персонажа. Наиболее артистичные участники награждаются подарком. Остальным даются небольшие памятные призы.

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 лопнет все свои шарики. Руки использовать 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.

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.

Гусеница

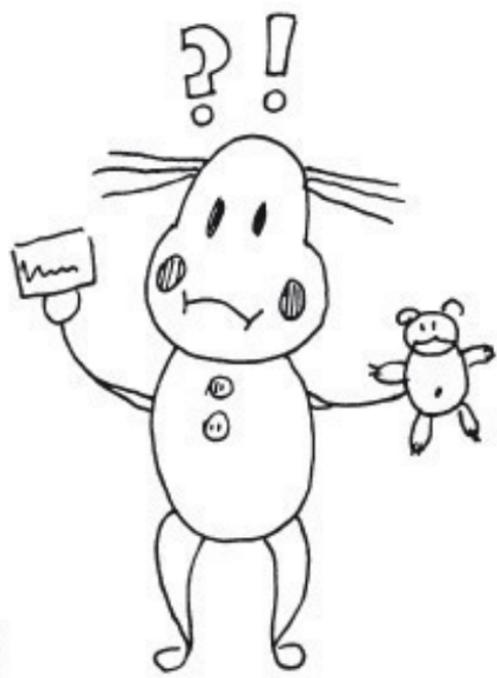
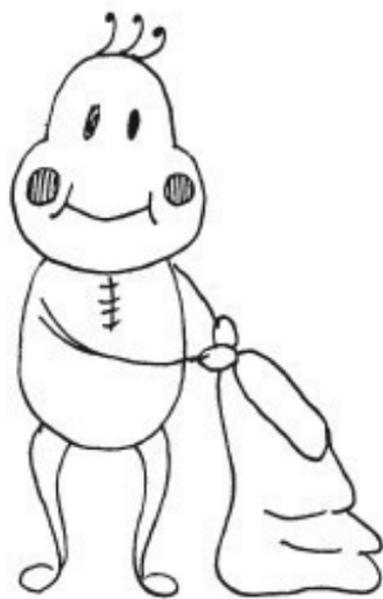
Все участники выстраиваются паровозиком и, держа друг друга за талии, садятся на корточки. Ведущий объявляет, что они изображают гусеницу и должны показать, как гусеница спит; потягивается; пытается встать (встает); умывается; делает зарядку; находит еду; ест; уходит, танцуя. При этом хвостик постоянно 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 жестами, 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.

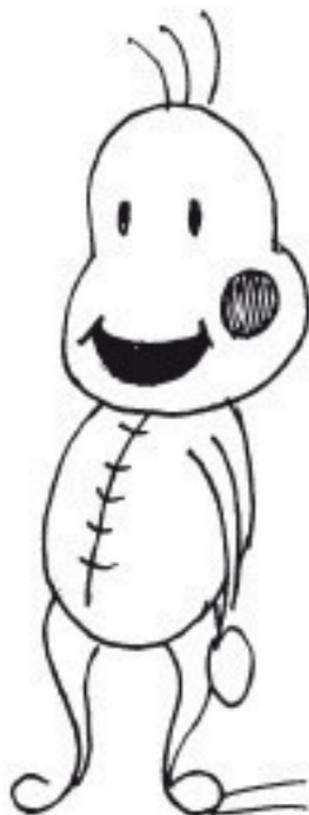
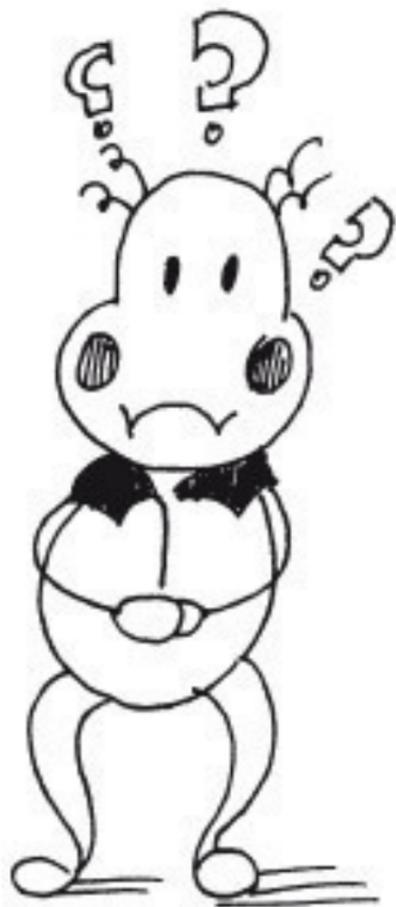
Фанты

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 вытященный 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.

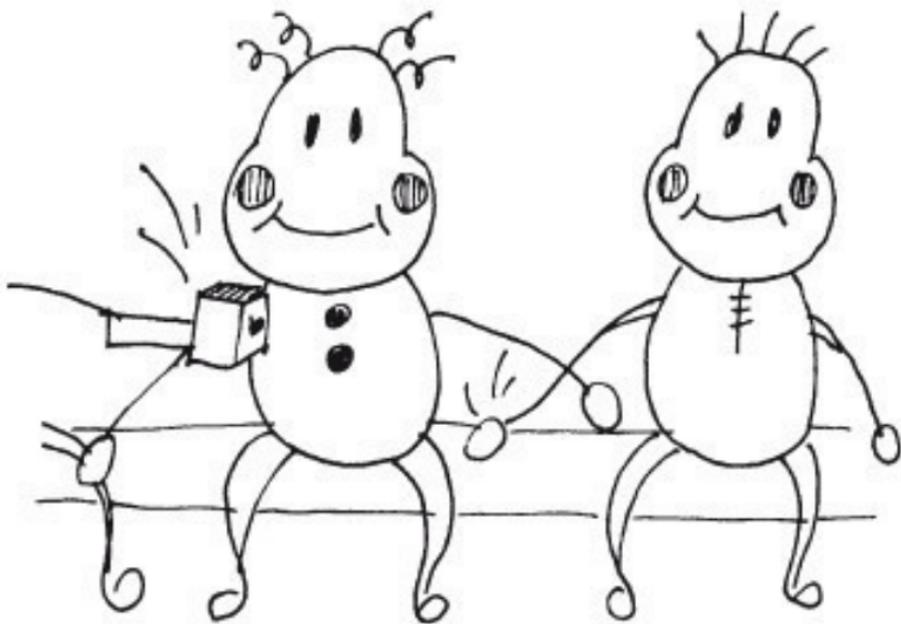


МПС

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 получаса 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.



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 повеселитесь,

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, так как 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.

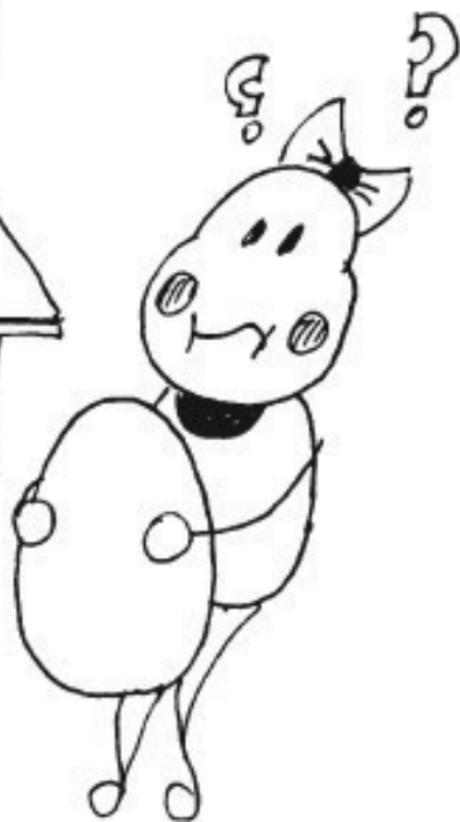
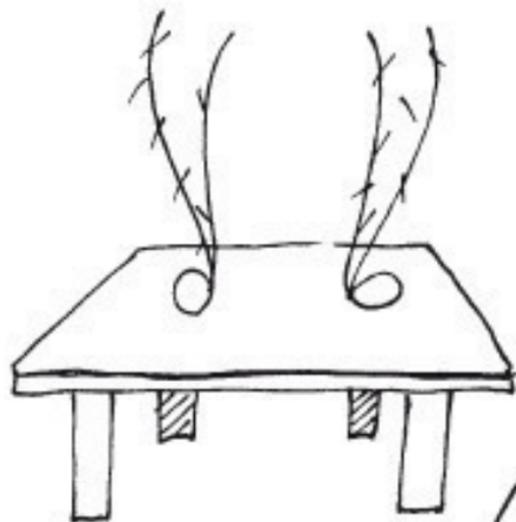


Береги уши

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.

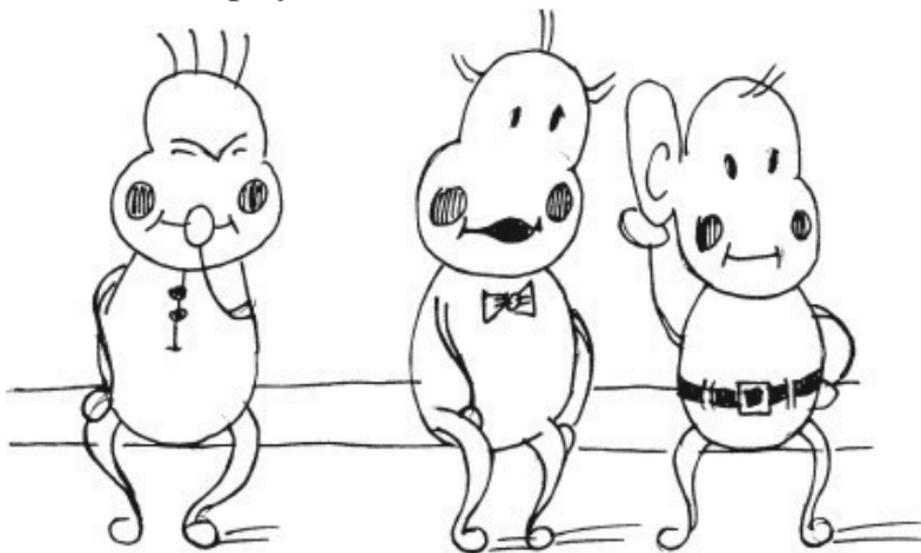
Шаловливые ручки

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 пять «кругов».



Ассоциации

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 получалась «групповуха» – считайте, что игра удалась.



Обезьяна

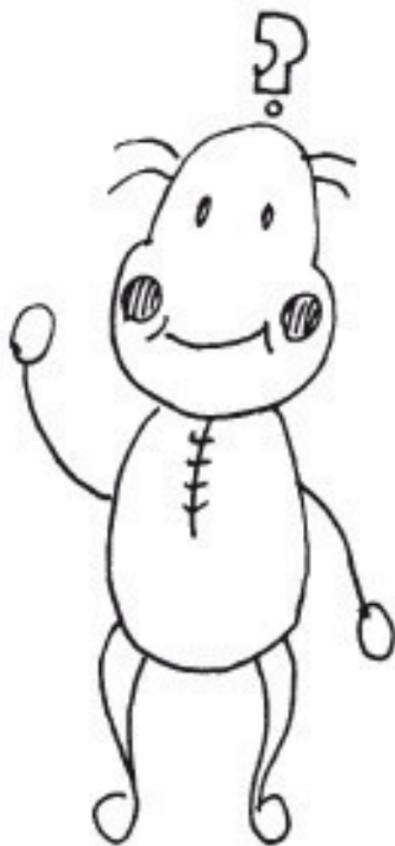
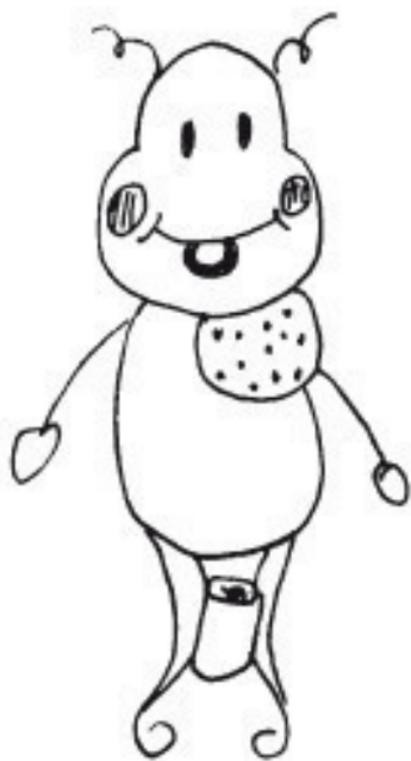
Три-четыре участника встают на колени вокруг стула (лучше табуретки) и убирают руки за спину. На стул кладут неочищенные бананы по числу участников, и по команде участники должны на скорость только ртом очистить и съесть каждый свой банан. Это смотрится здорово, а играется еще лучше.

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.

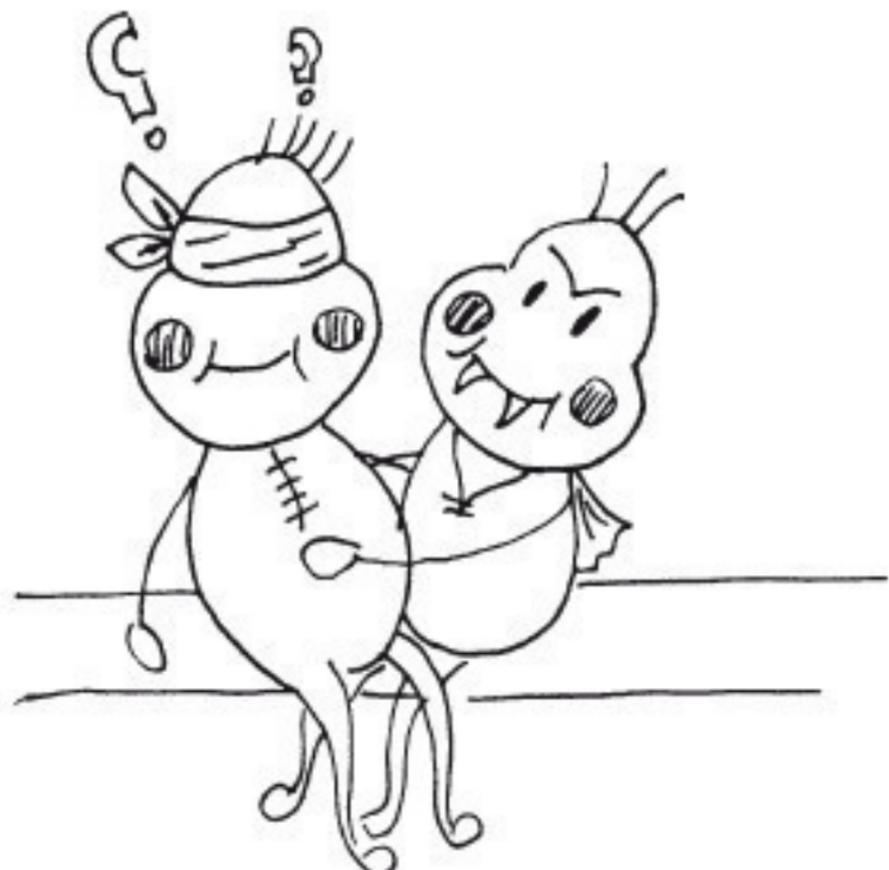
Кольцо / сигарета / апельсин / банка пива

Как следует из названия игры, у нее есть четыре разновидности. Итак, 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.



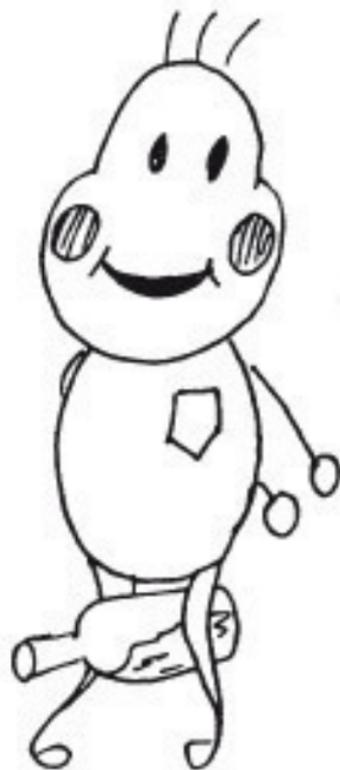
У кого на коленях?

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.



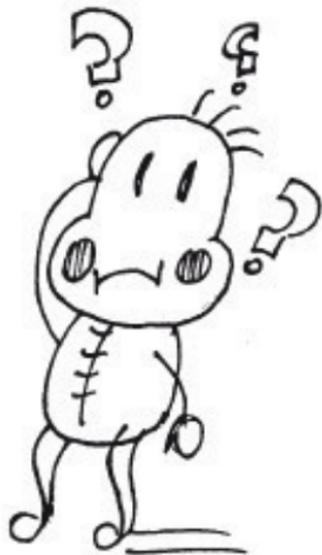
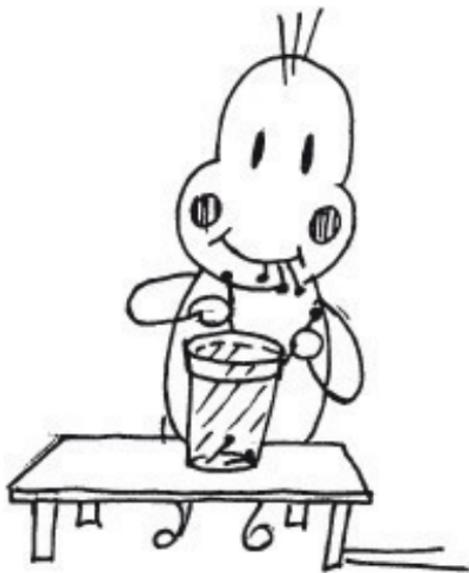
Наливай!

Участвует несколько пар (мужчина и женщина) 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.



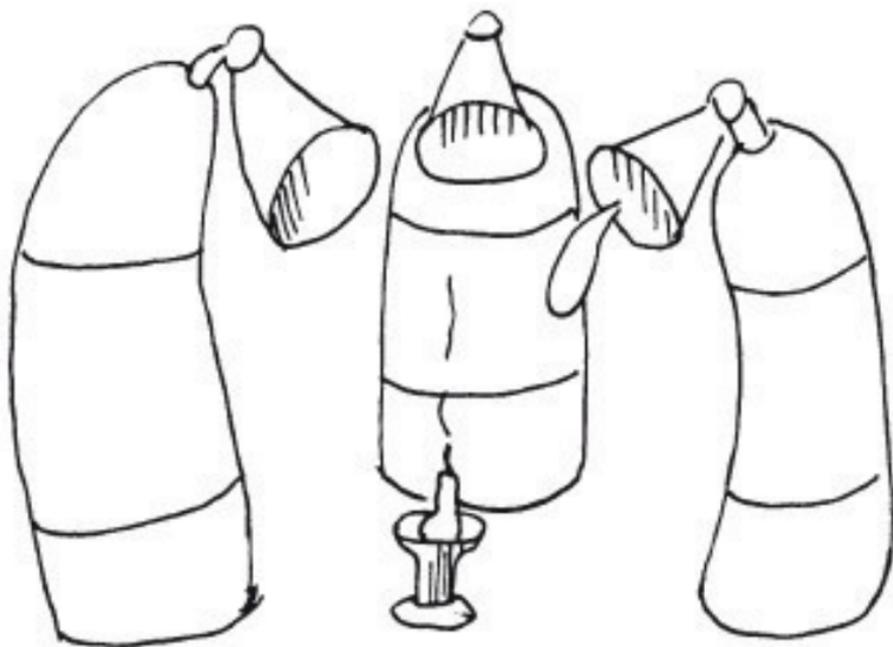
Переполненный стакан

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 попробует 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!



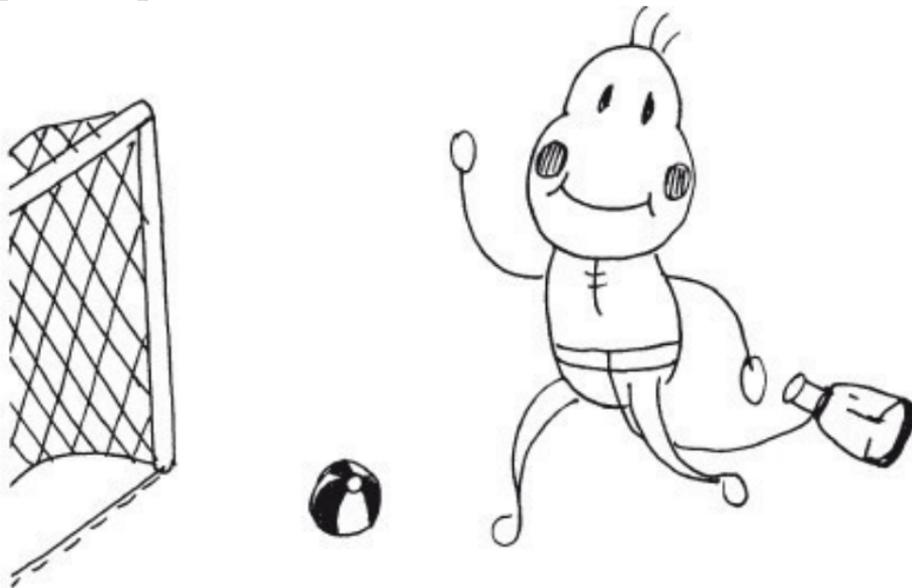
Огнетушители

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.



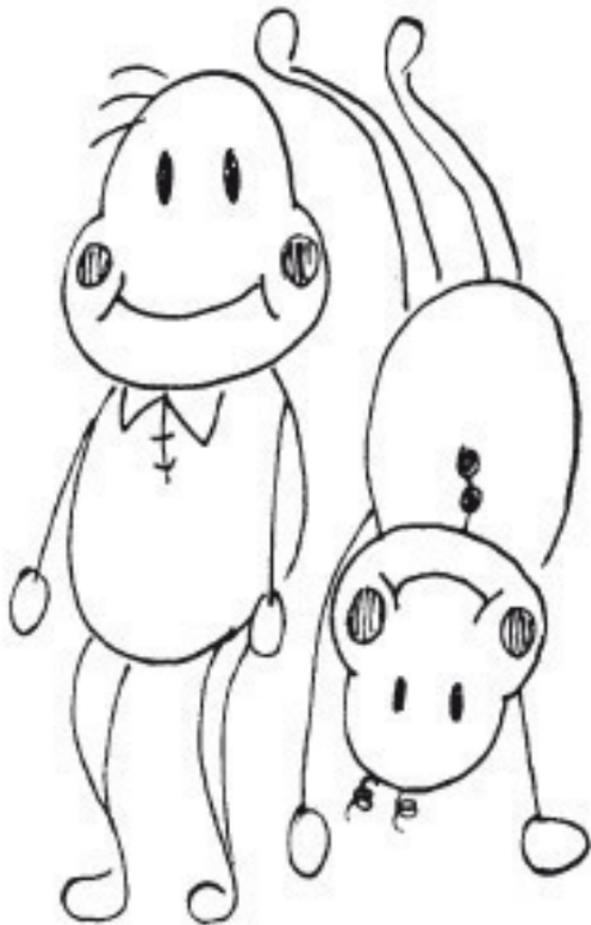
Загони мяч в ворота

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.



Точки соприкосновения

Заранее надо подготовить два одинаковых набора бумажек, на которых написаны названия частей 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 и 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 бумаж-

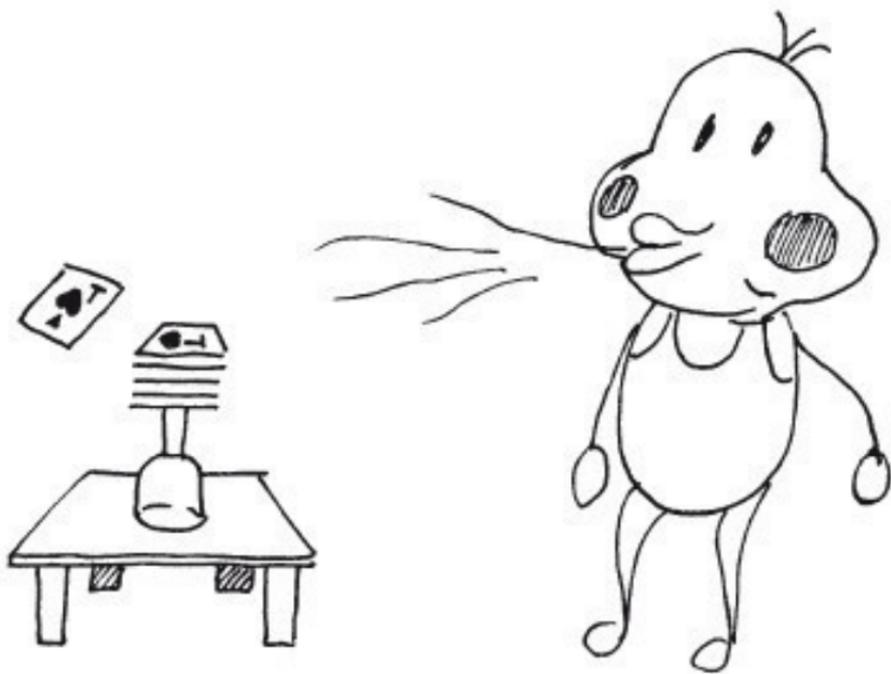
ке. Например, М – рука, Ж – спина. Этими частями тела они должны соприкоснуться. Далее участники вытягивают еще по одной бумажке: М – голова, Ж – грудь. Теперь они должны, сохраняя прежние контакты, соприкоснуться новыми частями тела. И так далее.

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.



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.



Лишний умер

Игра построена по принципу детской игры «Лишний был». 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 один 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.

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.