

ИГРЫ У КОСТРА

Светит месяц. Играющие встают в два больших круга вокруг костра. Мальчики - во внутренний, девочки - во внешний, исполняя слова: Светит месяц, светит ясный, светит половиночка, Ты не бойся, познакомься, моя симпантиночка. Играющие водят хоровод. Как только закончились слова, круги останавливаются и оказавшиеся напротив друг друга мальчики и девочки знакомятся и целуются.

Составь рассказ. Ведущий выбирает водящего, которому нужно будет вместе со всем отрядом сочинить романтическую историю. Водящий отходит от костра, отворачивается и затыкает уши. Ведущий объясняет игрокам принцип игры. Если последнее слово предлагаемой водящим фразы оканчивается на гласную, мы говорим <да>, если на согласную - <нет>. Пример: водящий: <Жила была прекрасная девушка Юля>. Игроки: <Да>. Водящий: <И вот исполнилось ей 17 лет>. Игроки: <Нет>. Водящий: <Ну, хорошо в день её совершеннолетия>. Игроки: <Да>.

Ассоциация. Водящий отворачивается и закрывает уши. Игроки загадывают одного человека, сидящего в круге и зовут водящего. Водящий задает вопросы игрокам, с чем ассоциируется загаданный ими игрок, стараясь таким образом определить, кого же загадали. Количество вопросов не ограничено, но у водящего только три попытки назвать загаданного игрока. Пример вопросов: с каким цветком ассоциируется загаданный игрок, с каким временем суток и т.п.

Кошка - собака. Играющие сидят в круге. Ведущий предлагает игру на внимание. Он говорит соседу справа в повествовательной форме <собака>, а соседу слева <кошка>. Соседи в вопросительной форме переспрашивают. Сосед справа: <Собака?>. Сосед слева: <Кошка?>. Ведущий утвердительно отвечает соседу справа: <Собака!>. Соседу слева - <кошка>. После этого сосед справа обращается к своему соседу справа, сообщая в повествовательной форме <собака>. Тот переспрашивает: <Собака?>. Сосед, стоящий справа от ведущего, вновь переспрашивает у ведущего: <Собака?>. Ведущий отвечает утвердительно: <Собака!>. Сосед справа: <Собака!>. Процедура повторяется по кругу. Аналогично по левой стороне передается слово <Кошка>. Задача игроков не запутаться. Игра закончится, когда к ведущему с правой стороны дойдет с повествовательной интонацией слово <кошка>, а с левой стороны слово <собака>.

Когда я был маленьким. Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошел с вами и мог бы претендовать на роль самого занятного. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства.

11 вопросов. Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы <Да> или <Нет>. После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

Ручка. Играющие сидят в круге. Ведущий передаёт своему соседу ручку и говорит: <Я передаю ручку правильно>. Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т.п.

Глухой телефон. Первый вариант: Играющие сидят по кругу. Каждый загадывает имя одного из игроков, сидящих в круге, и шепчет его на ухо соседу справа. Ведущий задает самые разнообразные вопросы, на которые игроки называют загаданные имена. Например: Кто станет великим путешественником? Кто станет долгожителем? Кто будет президентом? Второй вариант: Играющие загадывают любые слова (имена существительные), шепчут их соседям справа. Ведущий задает вопросы, на которые ответом будут загаданные слова. Если ответ вполне реалистичен, действительно подходит к вопросу, то ведущий и игрок, который дал ответ, меняются местами. Игра продолжается.