

КОНКУРСЫ

- угадать, сколько жвачек (разумеется, мы их называли "взрывающаяся жевательная резинка Друбля") находится в прозрачной банке: каждый по очереди высказывает свою версию, а после этого все содержимое банки высыпается на тарелку и вслух пересчитывается, чья версия наиболее близка к настоящему числу - тот получает все, разумеется, при желании может делиться со всеми остальными;
- "поиски клада в Хогвартсе": я выдала детям первую закодированную записку, зеркальце для прочтения зеркальных писем, листок с азбукой Морзе, листок со специальным секретным кодом (каждой букве алфавита соответствует какой-нибудь символ), серый фломастер для проявления невидимых сообщений (я купила такую пару: белый фломастер - для написания невидимых сообщений и серый - которым зачерчивают невидимое послание для его расшифровывания), каждая записка вела в свою очередь к следующей ("ищите там-то"), в конце дети нашли пакетик с конфетами для всех, самое главное - каждая записка была особым образом зашифрована; тоже не привожу конкретных текстов из-за того, что у нас все было на иврите;
- "охота на дракона": на стене прикрепляется картинка с драконом, каждому из детей по очереди завязываются глаза и вручается "копье" - палочка с прилепленным пластилиновым шариком на конце, пару раз раскручивают вокруг своей оси и отправляют попытаться попасть в глаз дракона; подобную игру часто устраивают, например, надо прикрепить нос клоуну или хвост ослику;
- "квиддич" (поиски "золотого снитча"): заготовлены и по разным углам комнаты спрятаны маленькие белые теннисные шарики с надписанным количеством очков - несколько по 10, по 20 и по 30, и один шарик - "снитч", покрашенный золотым цветом, - запрятан особенно тщательно, за него дается 150 очков, игра заканчивается как только кто-то нашел его, после этого подсчитывают, кто сколько набрал очков;
- приготовили всем квадраты голубой и зеленой бумаги, и дочка собиралась показать, как складывать летучую мышь и прыгающую лягушку (оригами), но терпения у гостей хватило только на одну из двух :-);
- для галереи Хогвартса все посетители оставляют свои автопортреты, причем объявляю, что каждый должен нарисовать себя с завязанными глазами, а потом подписать и оставить в Хогвартсе, т.е. имениннице на память (каждому завязываются глаза и вручается простой карандаш).

Достань коробок

Ещё одна игра для капитанов. Сесть на табуретку, поджать ноги и, не касаясь пола ногами и руками, достать зубами коробок спичек, стоящий "на полу" у одной из задних ножек табуретки. Крутиться на табуретке можно как угодно. Вот уж зрители позабавятся!

Кто сильнее?

Достаньте крепкую толстую веревку длиной 6 метров. Концы ее свяжите прочным узлом. У вас получится большое веревочное кольцо. Двое участников состязания, находясь внутри веревочного кольца, растягивают его в разные стороны, заведя веревку под лопатки и ухватившись за нее обеими руками. Посредине между ними проводят черту. По сигналу оба, пятясь назад, стараются перетянуть один другого за черту.

Победи троих

Две одинаковые по размеру и толщине веревки по 2,5-3 метра связываются посредине так, чтобы получилось четыре одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят, каждый берет свой конец веревки, натягивает его, получается "крест". Примерно в двух метрах от каждого игрока, на полу (на земле) кладется приз (игрушка, мешочек с орехами, конфеты и т.д.). По команде участники тянут свой конец веревки, пытаются первыми схватить приз.

Кто лучше всего знает ученика? Необходимо: ЗНАТЬ ОТВЕТЫ

Для этой игры необходимо узнать предпочтения ученика в задаваемых вопросах. После этого вы спрашиваете зрителей о предпочтениях ученика. Тот из них, кто даст наибольшее кол-во правильных ответов, выигрывает приз.

Вопросы могут быть следующими:

1. Где бы ты хотел(а) провести свои каникулы?
2. Какую бы машину ты хотел(а) иметь?
3. Какое животное тебе нравится больше всего?

4. Какой твой самый любимый цвет?
5. Чем тебе нравится заниматься, работать?
6. Где ты был(а) летом?

Любовь - это? Необходимо: РУЧКИ + ПУСТЫЕ КАРТОЧКИ

Эта игра может длиться весь пир! Представьте зрителям хороший приз и вручите его в конце пира тому, кто пришлёт записку с самым оригинальным определением "любви". Позвольте старосте выбирать победителя.

Пример: Любовь это чувство, которое ты чувствуешь, когда ты чувствуешь такое чувство, которого ты раньше никогда не чувствовал!

Порви газету

Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Кто мельче выполнит работу. Можно играть парами, пользоваться только одной рукой каждый.

Шар в корзине

Поместите корзину в середине комнаты; в одном конце комнаты положите 4 шара. Каждому игроку даётся возможность посмотреть, сколько времени ему понадобится, чтобы завести все 4 шара через комнату в корзину - используя только свои ноги. Засекайте время каждого участника, чтобы определить победителя. Или же подсчитайте количество ударов, которое понадобилось каждому игроку, чтобы завести шары в корзину. Или сделайте игру в форме соревнования, где каждый игрок ведёт только один шар.

Пройди, не задень

На ровном месте, на расстоянии шага друг от друга ставятся 8-10 городков на одной линии (или кеглей). Играющие двух команд становятся перед первым городком, им завязывают глаза повязкой и предлагают пройти между городками туда и обратно. Выигрывает тот, кто свалит наименьшее количество городков. Команда этого человека может помочь ему. Ещё очень весело выходит если все препятствия тихо убрать.

Угадай песню

В игре участвует неограниченное кол-во человек. Ведущий выводит добровольца. Оставшиеся игроки выбирают всем известную песню. Затем трём добровольцам даётся по одному слову из трёх первых слов песни, например: "Я вам даю!". Выведенный человек возвращается в комнату и начинает задавать трём добровольцам каверзные вопросы. Добровольцы должны полностью ответить на заданные вопросы, используя загаданные слова. Задача выведенного человека отгадать загаданную песню.

Испорченный телефон

Вступление: В жизни часто появляются непонимания. Простые вещи каждый понимает по-разному. Из зала выбираете пять человек, четыре из них выходят из комнаты. Пятому даёте текст: " У отца было 3 сына. Старший умный был детина, средний был ну так себе, младший сын был не в себе". Он должен без слов показать этот текст четвёртому человеку, тот третьему, тот второму, и затем первому. Потом, начиная с самого последнего человека вы расспрашиваете, о чём был текст истории. Очень смешно!

Вспомни: когда?

Попросите членов вашей молодежной группы вспомнить о своем детстве. Спросите: "Когда вы чувствовали, что вас любят? Что убеждало вас в том, что вас любят и ценят?"

Пусть ребята запишут свои воспоминания. Побудите их написать о своих чувствах. После того, как все закончат, обсудите сделанные ими открытия.

Источник: книга "Идеи на праздники".

Самый-самый

Ведущий выбирает игрока. Ему дают маленькое зеркало. Его задание - публично сделать самому

себе десять комплиментов, глядя в зеркало. Игрок не должен смеяться, не должен повторяться. Ведущий и другие игроки мешают: пытаются рассмешить, комментируя слова выступающего....

“Разбитые сердечки” Необходимо: СЕРДЕЧКИ - PUZLE

Дайте каждому присутствующему бумажное сердце, которое было порезано на 8 или 10 частей. Порежьте его на части так, чтобы их было не легко соединить вместе. Первый, кто сложит своё “разбитое сердечко”, победил.

Если ты любишь меня

Выберите “ведущего”. Он должен подойти к человеку в комнате и сказать: “Если ты любишь меня, дорогой(-ая), улыбнись”. Человек должен без улыбки ответить: “Я люблю тебя, дорогая, но я просто не могу улыбаться”, улыбнувшийся становится “ведущим”. “Ведущий” может делать, что угодно (гримасничать, смеяться, горевать, упрашивать и т. п., касаться другого запрещено!), чтобы рассмешить человека.

Кто это?

После нескольких молодежных встреч можно проверить насколько ребята узнали друг друга. Раздайте каждому листок бумаги и попросите каждого написать о себе 4 вещи, о которых немногие знают.

Например:

- У меня есть собака и попугай.
- Я люблю играть в шахматы.
- Я очень хочу купить компьютер.
- Я собираюсь стать агрономом.

Попросите их подписать эти листочки и сдать. После этого вы раздаете всем чистые листы пронумерованные по количеству людей в группе. И по порядку зачитываете то, что каждый написал. И спрашиваете: “Кто это?” Каждый должен написать свое предположение. В конце вы говорите правильные имена. Выигрывает тот, у кого больше правильных ответов.

Без рук

Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место мандарины (сливы, помидоры).

Эстафета водоносов

В состязании могут участвовать несколько команд по 5 человек в каждой. У команды должно быть маленькое детское ведерко, а если не найдется, то консервная банка с проволочной ручкой. Объем ведерок должен быть одинаковым, иначе нельзя будет определить победителя. Проводить аттракцион можно на площадке, длина которой 15-20 метров. Команды выстраиваются на старте. На финише против каждой команды - флажок. Те, кто стоит первым, получают по ведерку, наполненному водой. По сигналу судьи, выбранного ребятами, первые номера бегут до флажков, огибают их и возвращаются на линию старта. Цель игры - как можно быстрее добежать до флажка и обратно, передать ведерко товарищу по команде и при этом не расплескать воду. Выигрывает команда, затратившая меньше времени и сохранившая больше воды.

На ощупь

В темный мешок из материала складывается 8-10 небольших предметов: ножницы, авторучка, пробка от бутылки, нож от мясорубки, катушка ниток, наперсток, пуговица, ложка и т.п. Надо на ощупь через ткань мешка отгадать, что в нем лежит. Ткань мешка может быть грубой. Отгадавший все предметы получает приз. Эту игру можно предложить капитанам команд, предварительно подготовив два одинаковых мешочка с вещами.

Помой слона

Из комнаты выводят несколько человек. Ведущий показывает первому человеку какое-то занятие, например: мытьё слона. Затем первый человек показывает увиденное второму, второй третьему, третий показывает увиденное всем! Пусть третий человек попытается угадать то, что вы показывали. Покажите третьему то, что вы показали первому человеку. Игра выйдет намного веселее, если на протяжении игры в комнате будет играть музыка.

Нарисуй слона

Ведущий предлагает двум командам по листу бумаги, на котором коллективно, с закрытыми глазами, рисуется слон: один рисует тело, другой голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и схожее нарисует - получает очередное очко.

Общее письмо

Всем присутствующим раздаются листики с бумагой. Ведущий задаёт вопросы, все записывают ответы и загибают свой ответ, пряча его от других. Вопросы могут быть: кто, кем работавший, когда, где, что делал, зачем, и что случилось?

Вот пример того, что может выйти: Миша, уборщик, три дня назад, пошёл в кино, ну просто так, он потерялся.

Художники

Игроки делятся на две команды. Ведущий вешает большой лист бумаги. Команды выбирают участника, который должен будет нарисовать на бумаге то, что скажет ему ведущий. Условия: не использовать в рисунке цифры и буквы. Команда того, кто рисовал, должна отгадать, что это за слово.

Выигрывает та команда, игроки которой за максимально короткое время смогли создать рисунок, по которому легко отгадать слово.

Ведущий должен называть абстрактные названия, например, радость, смерть, победа, удивление и т.п.

Исповедь Необходимо: ВОПРОСЫ+ОТВЕТЫ

Ведущий по очереди задаёт детям вопросы. Дети беспорядочно вытягивают карточки с ответом и зачитывают ответ. Все ответы должны подходить под вопросы. Пример: Говорите ли вы маме комплименты? Ответ: Только спросонья и в тапочках.

Замечательность

Для этой игры вам будет необходимо вывести одного ученика из класса. Остальных просят называть детальные описания ученика (цвет глаз, цвет макияжа, украшения, цвет и форма серег, цвет часов, форма и фасон платья, цвет и форма обуви, ...). За каждый новый упомянутый верный факт человек получает одно очко (маленькую карточку или наклейку в форме сердечка, например). Итоги подводятся, когда все факты уже были названы. Владелец большинства баллов получает приз.

Отгадай, кто. Необходимо: бумага, ручка

Ученики пишут на листочке бумаге свою короткую характеристику от 3 до 5 пунктов. Ведущий зачитывает по очереди все записки и класс угадывает, кто это написал. Игра позволяет узнать, насколько класс знает друг друга, а также позволяет ученикам посмотреть на себя со стороны, чтобы правильно описать себя.

Заранее сообщите ученикам о том, что письма будут зачитываться, чтоб они не написали того, что их смутит