

## ИГРЫ ШУТКИ

Данная группа игр отличается тем, что может быть использована только один раз, ибо содержат в себе подвох.

Взлет. Игрока с завязанными глазами вводят в комнату. Здесь стоит стул или скамеечка, которая изображает самолет. Ведущий командует: <Поднять правую ногу! Тыходишь в самолет. Поднять левую ногу! Теперь ты на самолете>. Командует игрокам: <Запустить мотор>. Игрок на самолете держит за руку одного из стоящих на полу игроков. Все начинают гудеть, медленно приподнимают скамеечку (всего на 20-30 сантиметров от пола). Игрок, держащий пилота за руку, постепенно приседает и опускает руку, так что у пилота создается впечатление, что он уже высоко. В это время сверху над пилотом поднимают какой-либо твердый предмет: книгу, доску. Как только голова пилота коснется чего-либо твердого, раздается команда:<Потолок! Прыгай скорее!>. Пилот прыгает, воображая, что он находится высоко. Желательно заранее постелить спортивные маты.

МПС. Ведущий предлагает одному-двум водящим вылечить заболевших товарищей. Для этого им нужно угадать, как зовут человека, ставшего причиной заболевания. Подсказка: его имя зашифровано в трех буквах МПС, которые следует расшифровать. Для этого водящие могут задавать вопросы играющим, а те в свою очередь честно на них отвечать. Группа играющих знает, что МПС расшифровывается как <мой правый сосед>, поэтому, отвечая на вопросы водящего, каждый игрок описывает своего правого соседа. Водящие должны об этом догадаться.

Да, нет, да. Группа ребят, не знающие эту игру, выходит из комнаты. Заходят по одному по приглашению. Ведущий просит отвечать на его вопросы в следующем порядке, чередуя ответы <да>, <нет>, <да>. Диалог: Ведущий: <Ты знаешь, что это?> - показывает на руку. Игрок: <Да>. Ведущий: <А зачем это?>. Игрок: <Нет>. Ведущий: <А хочешь покажу?>. Игрок: <Да>. Ведущий пожимает ему руку. Затем аналогично показывает на щеку и целует её. После показывает на губы, и когда на последний вопрос игрок отвечает <да>, ведущий слегка наклоняется к игроку и, задев пальцами по своим губам, издает звук <бррр>. После этого ведущий поручает свою роль игроку, приглашается следующий игрок (если ведущим становится мальчик, то приглашается девочка, и наоборот). Лучше, чтобы игроки чередовались: мальчик, девочка.

Кошечки. Игроки садятся в круг на корточки, соединив пальцы перед собой по кругу (большие пальцы правой и левой руки соединяются с мизинцами соседей). Ведущий серьезным тоном обращается к своему соседу справа со словами: <Мишенька, ты умеешь играть в игру <кошечки>?>. Сосед отвечает, называя имя ведущего: <Нет, : я не умею играть в игру

<кошечки>. Затем он обращается к своему соседу с тем же вопросом. Если в ходе игры кто-то из играющих засмеётся, то игра начинается сначала. Наконец, когда вопрос доходит до ведущего и его сосед слева спрашивает его, умеет ли он играть в игру <кошечки>, ведущий отвечает: <Нет, я не умею играть в игру <кошечки>, но если никто не умеет, так зачем мы здесь собрались?>.

Суслик. Играющие стоят в круге. Ведущий проходит и дает каждому роль какого-нибудь животного. После этого он просит всех крепко взять друг друга под локотки. Ведущий называет любое из загаданных животных, игрок, которому оно досталось, подгибает ноги, и его соседи должны его удержать. Шутка в том, что ведущий лишь двум игрокам загадывает разных животных, а всем остальным загадывает <суслика>. Затем он сначала называет первых двух, а на третий раз он называет <суслика>. В результате все просто падают. Игру можно проводить на пляже или зимой на снегу.

Экстрасенс. Ведущий договаривается с любым игроком и сообщает группе, что среди них есть настоящий экстрасенс, и представляет игрока, с которым у него есть договоренность. Игрок уходит за дверь, а ведущий предлагает любому игроку загадать свое любимое блюдо. Приглашается игрок - экстрасенс. Ведущий начинает перечислять по очереди разнообразные яства, спрашивая экстрасенса каждый раз, это ли блюдо было загадано, и получает положительный ответ лишь после того, как назовет загаданное блюдо. Секрет в том, что загаданное блюдо ведущий называет сразу после того, как перечисляя блюда, скажет <жареная картошка>. Играть можно, пока игроки не разгадают секрета.

Электрический заряд. Ведущий просит игроков, не знающих эту игру, удалиться из комнаты. После этого проволокой соединяют несколько предметов, находящихся в комнате. Каждому вошедшему ведущий сообщает, что один из предметов в комнате заряжен электричеством. Прикасаясь рукой к предметам, игрок должен определить, какой именно. Заранее группа договаривается, какой предмет заряжен. Когда игрок дотронется до этого предмета, то все хором издадут резкий, пронзительный крик. От неожиданности игрок получает электрический заряд.

Кенгуру. Ведущий предлагает игру. Он загадает животное, скажет водящему какое. Водящий должен будет изобразить его так, чтобы все игроки догадались, о каком животном идет речь. Ведущий просит выйти водящего за дверь, а сам договаривается с остальными игроками, что он загадает <кенгуру>. Ведущий выходит за дверь, загадывает там водящему <кенгуру>. Водящий начинает изображать. Как бы водящий хорошо его ни показал, задача игроков - делать вид, что они никак не могут догадаться, что загадано <кенгуру>. Затем, через некоторое время, водящему раскрывают секрет игры.

Лампочка. Ведущий для участия в игре приглашает юношу и девушку. Юноше дается задание - вкрутить воображаемую лампочку и не дать <Жене> помешать это сделать. Девушке сообщается, что её <Муж> хочет покончить жизнь самоубийством и она должна его остановить. О заданиях друг друга юноша и девушка не знают.

### ШКОЛА ОГОРОДНЫХ ПУГАЛ

Играющие повторяют за ведущим движения.

Ведущий: "Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте руками, пошумите, как шумят березы: ш-ш-ш-ш-ш! Разведите руки в стороны. Пожужжите, как самолеты: ж-ж-жш! Помашите руками, как птица. Покричите: "Кш-кш-кш-кш!" Поздравляю! Вы закончили школу огородных пугал".

### КУКАРЯМБА

Играющие садятся по кругу на корточки, опираясь на вытянутые вперед руки. Ведущий спрашивает рядом сидящего: "Скажите, уважаемый (имя отчество), Вы не знаете, как играть в игру Кукарямба?" Тот: "Извините, нет". И так далее по кругу. Когда вопрос возвращается к ведущему, тот отвечает: "Нет? Так зачем же мы тут собрались?"

### СТЕНА

Играющие становятся около стены, опираясь на нее ладонями. Ладони у всех на одном уровне. Ведущий объясняет, что если на его вопрос будет положительный ответ, то ладони передвигаются вверх по стене, если отрицательный - вниз. Побеждает тот, у которого выше всех подняты руки. Ведущий задает различные вопросы. А последний такой: "Вы разумные существа? Так зачем же вы на стену лезете?"

### БУХАРСКИЙ ОСЕЛ

Игру начинают несколько человек, знающие ее правила. Приглашается непосвященный человек, ему говорят: "Вы сейчас находитесь на симпозиуме ученых осликов. А вам нужен "бухарский осел". Вы спрашиваете: "Кто бухарский осел?" Все кричат "Я-я!" Вы должны услышать, кто громче всех крикнет. Это и есть "бухарский осел". Ведущий спрашивает. Все кричат. Он показывает на предполагаемого "бухарского осла", тот соглашается, говорит: "Да, это я" и уходит. Происходит выбор нового "бухарского осла". Заходит вышедший и спрашивает: "Кто бухарский осел?" Все кричат "Я-я!" Он указывает. Неудача. Снова "Кто бухарский осел?" И тут кричит только тот, кто не знает правил игры, т.е. первый водящий. Игра продолжается со следующим приглашенным.

### МЕДВЕДЬ

Играющие встают в одну шеренгу, плечом к плечу. Ведущий стоит первый и, немного сгибая колени, спрашивает рядом стоящего: "Ты медведя видел?" Отвечая отрицательно, второй играющий задает тот же вопрос следующему. То же самое проделывает вся шеренга. Последний спрашивает первого. Далее ведущий, присаживаясь на корточки задает вопрос: "А он очень страшный?" Ему отвечают: "Не знаю!" Вопрос "проходит" всю шеренгу. Последний спрашивает у ведущего и тот говорит: "Очень! Так почему же мы не убегаем?" После этих слов ведущий толкает всю шеренгу, сидящую на корточках, она валится на пол.