

ИГРОТЕКА

АВТОГОНКИ. Необходимый реквизит - пара детских трехколесных велосипедов. Играющие, по количеству "машин", выстраиваются у стартовой линии. По команде ведущего им необходимо как можно быстрее проехать заданную дистанцию и вернуться обратно. Правила просты и незатейливы, но всеобщие смех и веселье над взрослыми дяденьками или тетеньками, разъезжающими на детских велосипедах, гарантировано !

АВТОПОРТРЕТ На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

АМЕРИКАНСКИЙ ПСИХОЛОГ Ведущий раздает играющим (5-8 человек) бумагу и карандаши и начинает задавать вопросы, предварительно объяснив, что ответ должен быть подробным в виде предложения: 1. С чем у вас ассоциируется понятие "лес"? 2. С чем у вас ассоциируется понятие "море"? 3. С чем у вас ассоциируется понятие "кошки"? 4. С чем у вас ассоциируется понятие "лошади"? После этого ответы собираются и начинают зачитываться с указанием на автора. Ведущий применяет следующие сопоставления. По мнению американских психологов, лес ассоциируется с жизнью, море- с любовью, кошки- с женщинами, лошади- с мужчинами. Мнения гостей о жизни, любви, мужчинах и женщинах складываются самые забавные!

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.

АХ, КАРТОШКА! Игру можно провести на дне рождения, юбилее, в ней участвует виновник торжества. На стул кладут определенное количество клубней картофеля (5-7 штук) и накрывают материалом или газетой. Все это делается так, чтобы не видел именинник. После этого приглашают виновника торжества. и предлагают ему сесть на газету под которой картошка на стуле, поерзать сидя и определить сколько там клубней картофеля.

БАБА-ЯГА Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы - швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

БАБОЧКА Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков - как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не "потерять" шарик.

Бага-Яга Игра командная. Игроки делятся на несколько команд, в зависимости от количества. Первому игроку в руку дается швабра, одной ногой он становится в ведро, одной рукой он держится за ведро, а второй - за швабру. В такой положении игрок должен пробежать определенную дистанцию и передать снаряжение следующему.

БАЛЕТ Футбольные бутсы с отвинченными шипами очень сильно скользят по траве. Мы устраивали бега в такой обуви. Нужна видеочкамера.

БАНКИР "Банкиром" станет тот, кто быстрее всех вытрясет содержимое банок с монетами через узкую прорезь в крышке, не прибегая к помощи посторонних предметов.

БИЛЬБОКЕ Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шариком от настольного тенниса, а другой - к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

БОЛОТО Тоже довольно старая игра. Играющие делятся на команды, но можно и без этого. Играющим выдается по две картонки (можно обычную бумагу). Задача - по этим картонкам - "кочкам", передвигаясь с одной на другую, как можно быстрее перебраться через "болото".

БОЯЗНЬ ВЫСОТЫ Для игры требуются пару парней посильнее и несколько не очень грузных добровольцев (желательно женского пола). Добровольцы выгоняются за дверь и запускаются по одному. Вошедшего ставят на стул, завязывают глаза и сообщают, что сейчас стул будут поднимать, но бояться не надо. Чтобы не было страшно, перед стоящим на стуле становится человек и разрешает положить руки себе на голову - для сохранения равновесия. Суть игры в том, что по команде "поднимаем", мускулистые парни очень медленно и осторожно приподнимают стул буквально на 10-20 см, а человек, на голове которого лежат руки стоящего на стуле, медленно и равномерно приседает. Этим создается эффект поднятия стула на несколько метров вверх. Когда стул поднят на 20 см, а помощник присел так, что руки стоящего на стуле уже не достают до его головы ведущий диким голосом кричит: "Прыгай!". Желательно, чтобы возле стула не было острых, твердых и бьющихся предметов, а также можно подстраховать прыгающего со стула (ведь он считает, что находится на высоте несколько метров).

БРОСЬ ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР... Участникам конкурса выдают по денежной купюре. Задача игроков - с трех попыток "отдуть" деньги как можно дальше. После очередной попытки игроки подходят к тому месту, куда опустилась купюра и снова дуют. Чья купюра улетит дальше - тот и побеждает. Как вариант, можно организовать передвижение купюр командами, по эстафете.

БУРЫЙ МЕДВЕДЬ - БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ Соревнуются два игрока. Необходимый реквизит - кока-кола, водка, 2 стакана. В стаканы игроков наливается кола. Это бурый медведь. Его надо превратить в белого. Это делается следующим образом. Игрок делает глоток, а жидкость в стакане доливают до прежнего уровня водкой. Игрок снова делает глоток - уровень снова возвращается к первоначальному, вливанием водки. Так повторяется до тех пор, пока жидкость в стакане не станет белого цвета. Если игроки еще в состоянии продолжать игру, то она идет в обратном порядке. Отпивается водка - доливают кола, пока стакан не станет полностью бурый. Выигравший... Кхм, счастливицу объявляется, что он выиграл на следующее утро после тяжелого пробуждения. Внимание: не стоит играть в эту игру, если вы не уверены в собственных силах и не знаете свою норму. Помните о

возможности алкогольного отравления.

БЫСТРЫЕ ВОДОНОСЫ Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

В ДЖАЗЕ ТОЛЬКО ДЕВУШКИ Мужчины переодеваются в женские наряды и участвуют в "дамских" конкурсах, в которых по тем или иным причинам неактивно участвуют женщины. Например, в описанных здесь играх со снятием резиночки с талии, подсчетом конфет в непрозрачном пакете, лежащем на табурете с помощью попы и т.п.. Достоинство такого переодевания в том, что это хорошо идет в малознакомом коллективе или там, где женщины боятся испортить свою одежду, прическу. Хорошо разогревает публику даже на официальном концерте.

В МАГАЗИН - ЕЛКИ САДИТЬ... Участвующего садят спиной ко всем, а на его спину закрепляют табличку с заранее заготовленными надписями. Надписи могут быть самыми различными - "ТУАЛЕТ, МАГАЗИН, ИНСТИТУТ и пр." Остальные наблюдающие задают ему разнообразные вопросы, типа "нафига ты туда ходишь, как часто и тп." Играющий должен, не зная того, что написано на подвешенной на него табличке, отвечать на эти вопросы.

В ПОЛЕ ВЫРОСЛА ... РУБАШКА Карточки с рисунками (рулон ткани, клубок, прялка, кустик льна, веретено, рубашка) спрятаны в конверте. Участникам игры необходимо быстро расставить карточки так, чтобы получился путь, который "проходит" рубашка от кустика льна до готовой модели.

ВАНЯ Ведущих в этой игре от одного до трех. Если их трое, то все выглядит понятнее. Выбирают из веселой компании юношей покрепче и побольше... Ну и выстраивают их в шеренгу. Если ведущий 1, то он встает в начало колонны, если 2, то в начало и в конец, если 3 то 2 в начало и 1 в конец. Предположим ведущий 1. Ведущий спрашивает у рядом стоящего игрока: "Слушай, ты Ваню знаешь?" Игроков предупреждают, что они должны отвечать: "Какого Ваню?" Ведущий: "Ну...Ваню который делает вот так..." Ведущий, расставив пальцы на правой руке в разные стороны, начинает крутить большим пальцем у виска. Затем Игрок обращается с вопросом: "Ты Ваню знаешь?" к следующему игроку и так далее. Последний в шеренге обращается опять к ведущему. И так, в ряд стоят юноши и крутят у себя у виска растопыренной ладонью... Идем дальше. Ведущий опять спрашивает у игрока. В: "Ты Ваню знаешь?" И: "Какого?" В: "Который делает вот так..." и начинает махать вытянутой вперед рукой (как будто в ней платочек и вы кого-то провожаете). Игрок спрашивает у следующего...и т.д. итак...Юноши стоят в ряд и крутят пальцем у виска и машут руками.... Ведущий обращается к игроку с неизменным вопросом: "Ты Ваню знаешь?" Все повторяется, только сейчас ведущий садится на корточки и выставляет одну ногу вперед. Игроки повторяют за ним. Юноши в такой дурацкой позе выглядят очень забавно. И ведущий уже в 4 раз обращается к игроку с вопросом. И на ответ : "Какого?" Ведущий с криком : "Который делает вот так!" толкает игрока, и вся эта идиотская шеренга падает ...

ВЕРЕВОЧКА-1 Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продевается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды - получает приз.

ВЕРЕВОЧКА-2 Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в нее не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлазя под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

ВЕРНАЯ РУКА Ведущий приглашает всех желающих и предлагает следующее задание: взять правой рукой газету за уголок и по команде быстро собрать всю газету в кулак. Кто быстрее - победил.

ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ Ведущий говорит слова: "Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри.". Игроки повторяют всё за ведущим.

ВЕЧЕРНЕЕ ПЛАТЬЕ Ведущий вызывает две пары и предлагает изготовить "Вечернее платье", используя только газеты, булавки, прищепки и ножницы. Победителей определяют другие гости.

ВЗЛОМЩИКИ Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок. Можно замок повесить на шкаф, где спрятан приз.

ВИЖУ МИШКУ! Играющие становятся в шеренгу, плечом к плечу, подальше от хрупких и острых предметов, чтобы не травмировать себя и не испортить обстановку. Ведущий становится в начало шеренги. Все повторяют его движения и слова. Ведущий простирает руку вперед и говорит "вижу мишку!", дожидается, пока это повторит последний участник, затем присаживается на корточки, с простертой рукой и спрашивает "где?", опять дожидается завершения ритуала, а затем с криком "там!", толкает своего соседа с такой силой, чтобы повалилась вся шеренга. Игра завершается дружной свалкой. Рекомендуется самых хлипких игроков поставить в конце шеренги.

ВОДОЛАЗ Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту. Только не стоит это делать на улице - прохожие могут не понять

ВОДОХЛЁБЫ Задача каждой команды с помощью рук заполнить водой дуршлаг. У какой команды он переполнится, та и побеждает.

ВОПРОС СОСЕДУ Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

ВСЕ НАОБОРОТ Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

ВСПОМНИ ДЕТСТВО ЗОЛОТОЕ! Игровая программа для взрослых.

Ведущий: Добрый вечер, дорогие друзья! Подумайте и скажите мне, пожалуйста, когда вы были по - настоящему счастливы? Хорошенько подумайте. И если вы действительно хорошо подумали, то поймете, что по-настоящему счастливы вы были, конечно, в детстве. Тогда и деревья были большими, и солнце светило ярче, и лето было длиннее, и девушки были красивее. Так давайте же сегодня вспомним это золотое время и попытаемся хотя бы в этот вечер снова стать такими же беззаботными и счастливыми, какими были в детстве. Согласны? Тогда давайте поделимся на садовые группы: "Карапуз" и "Кроха". Давайте постараемся, чтобы в каждой группе было поровну и "мальчиков" и "девочек". (Играющие делятся на две группы.)

Ведущий: А теперь, чтобы действительно почувствовать себя малышами, оденьте это. (Ведущий одевает на головы участников: детские чепчики, кепочки, косыночки, бантики; повязывает на грудь детские "слюнявчики" и т.д.)

Ведущий: Сейчас вы у нас не садовые, а ясельные группы. Вспомните этих крох, когда они идут гулять на улицу. Парами они еще ходить не умеют. Раньше воспитательница брала в руку кончик веревочки, за которую цеплялись малыши. Наш первый конкурс "Веревочка". По моему сигналу первый участник берет в руку веревочку и один пробегает всю дистанцию. Возвращается на старт, за веревочку хватается второй "малыш" из группы. Теперь пробегаю всю дистанцию уже двое, затем трое и т.д., пока за веревочку не будет держаться вся группа. Какая группа прибежит к финишу первой, та и победила. (Проведение конкурса)

Ведущий: Молодцы! Лучше вспомнила свой маленький возраст группа....

Ведущий: Дорогие друзья, вспомните свои детские дни рождения. Наверное, у многих родители любили хвастануть своим одаренным чадом. Для этого они ставили вас на табурет или стул и просили громко и с выражением декламировать какое-нибудь стихотворение. Выберите из своей группы лучшего чтеца для нашего следующего конкурса. Сейчас мы посмотрим, кто из вас лучше углубился в свое детство. И так, ... (например, Танечка), становись на стул, чтобы тебя видели все гости и громко, с выражением расскажи нам свое стихотворение.

Пример стихотворения для "девочек":

У меня трусы в горошек.

Хороши, так хороши!

Все мальчишки приставают –

Покажи, да покажи!

Ну, а ты, дурак большой,

Что не приставаешь?

У меня трусы в горошек.

Разве ты не знаешь?

Для "мальчиков":

Барабан купили Вите,

Вы на Витю посмотрите!

Барабану очень рад,

Он шагает, как солдат!

(Проведение конкурса. Объявление результатов.)

ГАЗЕТНЫЕ ТАНЦЫ Для игры включается музыка, а потом парни и девушки делятся на пары, каждой паре выдается газетный лист (большой - формат А2). Лист кладут на пол и все начинают танцевать, каждая пара на своем листе.

Вышедшая за предел газеты пара выбывает. Через несколько минут ведущий складывает лист каждой пары вдвое и все продолжается. Так повторяется несколько раз. Игра очень "сближает", особенно когда газеты почти не остаются.

ГЕРАЛЬДИКА Рисунки гербов разных городов, стран разрезаются по горизонтали пополам. Задача участников - как можно быстрее отыскать правильные варианты и предложить их на суд ведущего и зрителей. По количеству верных изображений гербов определяется победитель.

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР На большом листе ватмана вразброс изображены различные денежные знаки. Их необходимо быстро сосчитать, причем вести счет нужно так: один доллар, один рубль, одна марка, две марки, два рубля, три марки, два доллара и т.д. Кто сосчитает верно, не сбившись, дойдя до дальней купюры - тот и победитель.

ГРАДУСНИК Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник (или пустую бутылку 1,5 л) так, чтобы он обязательно находился под левой рукой игрока.

ДА" И "НЕТ" ПО-БОЛГАРСКИ Эту игру можно проводить за столом. Ведущий: "Вы знаете, что многие жесты имеют интернациональное значение, например, большинство жестов угрозы. Но имеются и существенные различия в смысловом наполнении одних и тех же жестов в разных странах. Так, например, если русский в знак отрицания качает головой, то для болгарина этот жест имеет противоположное значение - он выражает согласие. И наоборот, болгарин в знак отрицания наклоняет голову вниз. А теперь я буду Вам задавать вопросы по-русски, а Вы отвечайте по-болгарски, показывая жест головой, а вслух говорите по-русски".

ДВА ВОЛА На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

ДЕТЕКТИВЫ. Много общего с МПС. Один или двое игроков выходят. После им объявляют, что они должны выяснить нечто ("раскрыть преступление"), задавая вопросы, подразумевающие ответы "да", "нет", "может быть". Отвечают играющие "да" - если последнее слово вопроса оканчивается на гласную, "нет" - на согласную, "может быть" - на "ь". Детективы достигнут цели, если разберутся, каким именно образом их дурачат.

ДИЗАЙНЕРЫ-МОДЕЛЬЕРЫ Задача участников - как можно быстрее с помощью брызгалок, наполненных растворами разных цветов, разукрасить футболку, майку - "Аля авангард!" Чей "проект" неотразимее определяют зрители. Все игроки получают эти футболки на память.

ДИКИЙ МАКАК В игре участвуют два человека. каждый в зубах держит ложку с апельсином или картошкой. Руки за спиной. Задача - уронить своей ложкой апельсин противника и не дать уронить свой. Для самых смелых хозяев - вместо апельсина использовать яйцо.

ДОСТАНЬ КОНФЕТУ-1 В эту игру, если не ошибаюсь, играют на каком-то

национальном празднике. Правила простые: в тарелку наливают сметану (или что-либо густое, съедобное и, желательно, вкусное), в тарелку бросают кольцо (можно обойтись конфетой). Игрок должен без помощи рук достать из тарелки брошенное кольцо. Что будет с его лицом, представить не трудно... Лучше всего подходит для этой игры девушки с накрашенными лицами.

ДОСТАНЬ КОНФЕТУ-2 Желающим принять участие в этой игре выдаются обыкновенные бельевые прищепки. Участникам необходимо, взяв их в рот в том месте, где регулируется зажим, без помощи рук развернуть конфету или достать что-нибудь мелкое из коробки и донести до определенного места или в мягкую "почву" - муку, песок и т.д. - посадить небольшие искусственные веточки, цветы.

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.

ЖЕНЩИНА - ЭТО... В эту игру могут играть сколько угодно человек. Например, выстраиваете всех мужчин вечера (хотя они могут оставаться и на своих местах). После того, как Ведущий скажет слова "женщина - это", каждый из участников в порядке установленной очереди должен назвать какую-либо ассоциацию со словом "женщина". Отсев участников происходит сам собой. Нельзя повторяться и думать больше 5 секунд. Например, женщина - это соблазн, женщина - это страсть, женщина - это змея и так далее. Такой конкурс можно проводить и под названием "МУЖЧИНА - ЭТО..." (здесь участвуют женщины). Недавно на дне студента я проводила конкурс "Студент - это..." Также возможны любые вариации с женихом, именинником, шефом и так далее.

ЗАГАДОЧНЫЙ СУНДУК У каждого из двух игроков - свой сундук или чемодан, в котором сложены различные предметы одежды. Игрокам завязывают глаза, и по команде ведущего они начинают надевать вещи из сундука. Задача игроков - нарядиться как можно быстрее.

ЗАЖИГАЕТСЯ СВЕЧА. Участнику в руки дается воронка, он должен как можно быстрее задуть свечу через воронку с расстояния 50 см.. Это можно сделать, только поставив воронку так, чтобы пламя оказалось на продолжении стороны, образующей угол воронки.

ЗНАЧКА Участвуют семейные пары. Всем мужчинам раздаются конверты с деньгами (много купюр разного достоинства). Они уходят в другую комнату и в своей одежде прячут купюры. Когда они возвращаются, пары меняются, таким образом, чтобы "значки" у мужчин искали чужие жены. побеждает та пара, в которой муж сумел "значить" как можно больше денег, а жена смогла отыскать их у чужого мужа.

ЗНАТОК ЖЕНЩИН В игру приглашаются двое мужчин, каждый получает по указке в руки. Выносятся плакаты с нарисованными на них женскими платьями. На платьях есть все детали - рюшки, зашпы, пройма, шлица, разрез и т. д. Ведущий, не показывая, называет деталь, а мужчины показывают указкой. Кто не смог - проиграл.

ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК-1 Играют две команды по шесть-восемь человек. Командам выдают по одному ключику, укрепленному на колечке, и по два "носа" - длинные,

бумажные, с резиновой подвязкой. На расстоянии нескольких метров от каждой команды ставится по стулу. Первые игроки по команде надевают "носы", цепляют на них ключики и бегут каждый к своему стулу. Обегают его и возвращаются к своей команде. Подбежав к первому игроку в своей колонне, они "носом", без помощи рук, перемещают ключик на "нос" следующего игрока. Побеждает команда, закончившая первой.

ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК-2 Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки "Золотой ключик". Вызываются две пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто Лиса - сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара "доковылявшая" первая получает "золотой ключик" - приз.

ЗОЛУШКА Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

ЗОМБИ Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед - получает очко.

ИГРА-ШУТКА Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит "утка" или "гусь" (в разброс, "утка" сказать большему числу игроков). Затем объясняет правила игры: "Если я сейчас скажу: "Гусь" - то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если "Утка", то игроки, которых я назвал "Уткой", поджимают обе ноги". Куча-мала вам гарантирована.

ИЗГОТОВИМ КРЫШЕЧКИ Участникам игры предлагается издали посмотреть на набор банок различной величины и формы. Брать в руки их нельзя. У каждого игрока - кусочек картона, из которого они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок. Побеждает тот, у кого больше крышек точно совпало с отверстиями банок.

ИЗУЧАЕМ АЗБУКУ. Ведущий говорит: "Все мы люди, образованные, а вот знаем ли мы азбуку?" С буквы А, и далее по алфавиту, игрок начинает фразу-поздравление по тому поводу, что собрались гости. Например: А- Айболит поздравляет всех с Новым годом! Б-Будьте бдительны скоро Новый год! В-Выпьем за Дам! Особенно весело когда игра доходит до Г, Ж, П, Ы, Ь, Ъ. Приз получает тот, кто придумал самую смешную фразу.

ИМЕНА. Все участники усаживаются вокруг стола, на диванах и т.д. Каждый участник выбирает себе имя из двух слогов, с ударением на первый (например, Ка-тя, Са-ня, Птич-ка, Рыб-ка). Ведущий (человек с хорошим чувством ритма) задает темп, все его поддерживают хлопками ладоней по столу, коленям и т.п. первоначальный темп - один хлопок в секунду. Ведущий говорит два раза свое

имя, потом два раза имя любого другого человека ("Катя, Катя - Петя, Петя") - одно имя на один хлопок. После того человек, имя которого названо, должен так же сказать два раза свое имя, два раза чье-то еще. Темп постепенно увеличивается. Пауз быть не должно, на каждый хлопок должно произноситься имя. Если кто-то собьется, то ему присваивается какое-нибудь прикольное прозвище - "Тормоз", "Чукча", "Дятел"- и после этого его уже нельзя называть Петей, Катей, а только новым именем. На третий раз ошибающийся выбывает из игры. Веселее всего становится, когда темп наращивается до просто бешеного, а у всех участников новые интересные имена.

ИСКАТЕЛИ Игрокам выдается карточка 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 карточек с буквами.

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.

Испорченный телефон Все садятся в ряд, первый игрок загадывает слово или фразу и быстро шепотом передает ее следующему, и так далее. После прохождения слова по всей цепочке начинающий объявляет задуманное слово или фразу, а последний то, что до него дошло. Как говорят в Одессе, загаданное и дошедшее - это "две большие разницы"

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дольше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода"

ИСПОРЧЕННЫЙ ФАКС Данная игра является модификацией всем известной игры "испорченный телефон". Принцип игры заключается в следующем: игроки каждой команды (желательно не меньше 4 человек в каждой) строятся в затылок друг другу. Перед первыми в колоннах кладется чистый листик и ручка. Затем, ведущий подходит поочередно к последним игрокам в колоннах и показывает им заранее подготовленную несложную картинку. Цель каждого игрока нарисовать на спине впереди стоящего то, что он увидел. Потом тот, кому рисовали на спине судорожно пытается осознать, что же ему там так коряво нарисовали и осознав, пытается изобразить аналогичную картину на спине следующего. Так идет дальше до первого в колонне, который рисует окончательный вариант на лежащем перед ним листике. Выигрывает та команда, чей рисунок будет хоть издали напоминать оригинал.

ИСТИННЫЙ ДЖЕНТЕЛЬМЕН Из игроков добровольно-принудительно выбирается жертва (парень). Его приводят в заранее подготовленную комнату, где он видит двух девушек, сидящих по краям импровизированной скамьи, собранной из стульев или табуреток, полностью накрытых одеялом. Ведущий сообщает парню, что он должен выбрать из этих двух девушек одну, которая нравится ему больше всего, и сесть на скамью так, чтобы показать, что его избранница ему нравится, но, как истинный джентльмен, не обидеть при этом вторую девушку. Ведущий говорит, что надо воспользоваться языком телодвижений, вспомнить этикет и т.п. чушь. На размышление как это сделать парню дается 20 секунд. 90% из 100%, что

парень сядет между девушками. Прикол заключается в том, что девушки сидят на стульях, а между ними стула нет. Туго натянутое одеяло создает иллюзию присутствия стула посередине. В итоге жертва смачно плюхается на пол. Если вы очень не любите этого человека, то заранее под одеялом между стульями можно разместить тазик с водой.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ Предлагается для открытых мероприятий типа пикников в людных местах (пляж, парк и т.п.). Количество участников: в принципе не ограничено. Правила: участники расходятся в разные стороны, делая вид, что незнакомы. Каждый участник находит себе "жертву" и начинает с ней знакомиться. Задача игры: узнать как можно больше информации о человеке. Тот, кто соберет больше подробностей, считается победителем.

КАМА-СУТРА Расчерчивается квадрат размером примерно 2,5 x 2,5 м и делится на 16 клеток, обозначаемых цифрами. Двое заходят на него, и ведущий называет каждому из них часть тела (обычно ограничиваются 5-ю: голова, руки, ноги; в зависимости от степени алкогольного опьянения возможны вариации) и номер клетки. Игрок должен переместить свой член (часть тела, а не то, что вы подумали) в это место. Ведущий должен обладать чувством юмора, фантазией и беспристрастностью. Проигрывает тот, кому не удастся очередная поза. Когда народ "расходится", в игру вступают 3,4,5 человек.

КАПУСКА-РЕДИСКА Один водящий. Руки складываются в форме тюльпана. На слово редиска руки пальцами вниз, на капуста руки вверх. Водящий говорит: "капуста" - все опустили руки, "редиска" - все подняли руки. Сам водящий показывает вразной, чтобы спутать. Ошибшийся выбывает. Побеждает последний игрок.

КАПУСТА Эта игра похожа на игру "Линии из одежды". Из каждой команды выделяется один игрок, и команда должна за определенный промежуток времени, скажем за 5 минут, одеть на него максимальное количество одежды.

КАРТОШКА В ЛОЖКЕ Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

КЕГЕЛЬБАН Кегли - пластмассовые бутылки из-под воды емкостью 1,5 литра. Необходимо, катая мяч сбить кегли, которые пронумерованы. сбивший больше "очков" - победитель игры и в награду ему вручают бутылку газировки.

КЕГЛЯ Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

КЕНГУРУ Выбирается доброволец. Один ведущий уводит его подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т.п., но ни издавая ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас

жертва будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что же за животное им показывается. 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.

КИС-БРЫСЬ-МЯУ. Игра старая, **НО ОЧЕНЬ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ!** На диван садятся девушки, а ведущий вместе с одним из парней встает в середине, парень не видит девушек! Потом ведущий указывает на любую девушку говоря Кис, потом на следующую, пока парень не скажет мяу. Когда он отказывается, то говорит брысь, потом ведущий просто назвать любой цвет. **ДО ИГРЫ** игроки договариваются, что обозначает каждый цвет! После выбора цвета ведущий поворачивает парня лицом, указывает на девушку которую мужчина попал и просит сделать то, что тот мужчина выбрал!

КИТ Все становятся в круг и берутся за руки. Желательно, чтобы поблизости не было бьющихся, острых и т.п. предметов. Ведущий говорит на ухо каждому игроку названия двух животных. И объясняет смысл игры: когда он называет какое либо животное, то человек, которому сказали это животное на ухо, должен резко присесть, а его соседи справа и слева, наоборот, когда почувствуют, что их сосед приседает, должны не допустить этого, поддерживая соседа под руки. Все это желательно делать в довольно быстром темпе, не давая передышек. Прикол заключается в том, что второе животное, которое ведущий говорит игрокам на ухо, у всех одно и тоже - "КИТ". И когда спустя минуту-другую после начала игры ведущий вдруг произносит: "Кит", то все неизбежно должны резко присесть, что приводит к продолжительному валянию по полу. Тут даже предварительно выпивать не обязательно.

КИТАЙСКИЙ РЕСТОРАН Ведущий просит принять участие в игре человека, который верит в спиритизм, духов и т.п. После этого они садятся за стол напротив друг друга. На столе возле ведущего и игрока стоят 2 тарелки. В тарелке ведущего лежит монетка. Ведущий говорит, что если игрок будет очень внимателен и сосредоточен, будет смотреть только в глаза ведущему и абсолютно точно повторять его движения, то монетка переместится в тарелку игрока. В комнате тушится свет, на середине стола зажигается свечка, стоит гробовая тишина. Ведущий делает различные пассы руками, время от времени проводя раскрытой ладонью по дну своей тарелки, а потом по своему лицу. Так продолжается несколько минут, и потом ведущий говорит, что к сожалению фокус не удался. Прикол заключается в том, что дно тарелки игрока было предварительно закопчено с помощью свечи/спички/зажигалки, и каждый раз когда игрок проводит ладонью по дну, а потом по своему лицу, оно становится все чернее и чернее. Самое главное, чтобы зрители, видя все это до завершения игры, не смеялись слишком громко.

КОЛЕЧКО Участвуют две команды: четное количество. Команда выстраивается в колонну: мужчина - женщина - мужчина - женщина - мужчина и т.д. Каждому игроку вручается спичка. Задача: по команде ведущего игроки берут спичку губами, а первым участникам в команде на спину вешают колечко. После сигнала нужно это колечко передать от одного участника другому, туда и обратно без помощи рук со спичку на спичку.

КОЛОБОК. Участники садятся в несколько линий на стулья. каждая линия получает роль: дед, бабка, волк и т. п., плюс каждый из участников - "колобок". Ведущий рассказывает сказку, а участники, услышав свою роль, должны оббежать вокруг стула. Все обегают, услышав "колобок". Рассказывать нужно импровизированно, часто повторяя роли, например: "испекла бабка, хотя какая она бабка, не бабка, а молодая бабка, колобка, колобка...". Игра заканчивается, когда все устанут бегать.

КОЛПАК НА КОЛПАКЕ Склейте один большой колпак и несколько маленьких - желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

КОМПЛИМЕНТЫ Эта игра очень хорошо идет при праздновании 8 марта. Вызываются двое мужчин, которые должны по очереди говорить комплименты, например, на букву "О". Проигравшим считается тот, у кого в запасе не осталось слов.

КОНДУКТОР Игрокам раздаются билеты - карточки с названиями городов - это место назначения. "Кондуктор" - ведущий спрашивает: "Вы знаете в какой стране находится этот город?" Если владелец "билета" с названным городом отвечает правильно, его "билет" "компостируют". Выигрывает тот, у кого больше "прокомпостированных билетов".

КОНКУРС СВИСТУНОВ Чей свист окажется самым громким и залихватским? Конкурс можно проводить под музыкальную фонограмму. Лучший "соловей-разбойник" получает приз.

КОНЯШКИ Нужны несколько пар и большое помещение, где нет бьющихся предметов. В дальнейшем все напоминает хорошо знакомую еще с детства всем игру, один садится на другого и ... А дальше сидящему на спине сзади прицепляют бумажку с написанным словом. Играющие должны прочитать, что написано на спинах пары противника и, в то же время, не дать прочитать свою.

КОРОБОК На пол ставится табуретка, позади нее около ножки лежит коробок, на табуретку садится претендент на "пятерку". "Отлично" претендент получает, если сумеет, не отрывая задницы от табуретки, достать коробок зубами. Попробуйте поиграть на вечеринке - будет весело, особенно если выпить, но тогда это уже из разряда

КОСМОНАВТЫ По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромы". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ Чтобы активизировать гостей во время затишья на

празднике, проведите эту игру. Вам будет нужен только маркер и специально заготовленное поле для "крестиков и ноликов". Но... Под каждым игровым квадратом, куда будут поставлены крестики, должно быть спрятано игровое задание - пусть оно будет на обратной стороне игрового поля. Крестик № 1 - задание: "Выпить хочу". Крестик № 2 - задание: "Щас спою!". Крестик № 3 - задание: "Целоваться хочу!". Крестик № 4 - задание: "Ах, какая женщина! Будем танцевать!". Таким образом, затянувшееся затишье Вы заполните весельем.

КРИВАЯ ДОРОЖКА На полу проводят мелом кривую, змеевидную черту - дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

КРОКОДИЛ Все участники делятся на две команды. Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков противоположной 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. После успешного отгадывания команды меняются ролями. После некоторой практики данную игру можно усложнить и сделать на порядок интереснее, загадывая не слова, а фразы.

КТО БЫСТРЕЕ ОДЕНЕТСЯ Гости делятся на две или более команд, каждая команда получает чемодан или большую сумку, в которой находятся рубашка, брюки, шапка с шарфом и пара кроссовок. По команде первый участник от каждой команды подбегает к чемодану (сумке), надевает на себя все указанные вещи, хлопает в ладоши, затем снимает и складывает обратно в чемодан (сумку), закрывает его и бегом возвращается к команде. Дальше следующий игрок проделывает тоже самое. Команда, первая закончившая эстафету, считается победителем.

Кто быстрее? В круг ставятся кегли или пустые пластиковые бутылки (для устойчивости можно немного наполнить водой) в количестве N-1, где N - это количество участников. Под музыку все ходят вокруг них, а как только музыка останавливается, участники должны успеть схватить бутылку. Тот, кому не досталась бутылка, выбывает из дальнейшей игры. Каждый раз количество уменьшается на одну.

КТО САМЫЙ ЛОВКИЙ? Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и по свистку или как прекратилась музыка должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

КТО ЭТО? Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

КУДА ВЛОЖИТЬ ДЕНЬГИ? Ведущий вызывает две пары (в каждой паре мужчина и женщина): "Сейчас Вы постараетесь как можно быстрее открыть целую сеть банков, вкладывая в каждый только одну купюру. Получите начальные взносы! (Выдает парам деньги фантики). Банками для Ваших вкладов могут служить

карманы, лацканы, и все укромные места. Постарайтесь как можно быстрее оформить свои вклады, открыть как можно больше банков. Приготовились.... Начали!" Ведущий помогает парам выполнять задание, по истечении одной минуты ведущий подводит итоги. Ведущий: "Сколько купюр осталось у Вас? А у Вас? Великолепно! Все деньги вложены в дело! Молодцы! А теперь я порожу женщин быстро снять все вклады, а так как вклад в банке может снять только тот, кто его положил и никто другой, Вы снимать свой вклад будете с завязанными глазами, чтобы не увидеть чужие вклады." (Жестинам завязывают глаза и в это время меняют местами мужчин местами). По команде ведущего женщины с азартом снимают вклады, ничего не подозревая.

КУРИЦА Необходимо написать - "как курица лапой". Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре.

КУХНЯ Каждый из играющих выбирает себе имя по названию одной из кухонных вещей, например, тарелка, вилка, нож, кочерга и т.д. Один из играющих начинает спрашивать про самые разные предметы из окружающей их обстановки, про самого себя, про собеседника - его внешний вид, привычки, привязанности и т.д. Например: "У вас вместо глаз что?" Или: "С кем вы чаще всего целуетесь?" или: "Чем вы любите угощать гостей?" или: "Что больше всего возбуждает ваш аппетит?" Главная задача водящего - поставить такой вопрос, ответ на который невольно вызывает смех как у конкретного собеседника, так и у всех играющих. Отвечающий на вопросы должен прибегать, отвечая, только к одному слову - к имени, которым он назвался - вилка, нож и т.д. Дополнительно разрешается использовать только предлоги. Засмеявшийся выбывает из игры.

ЛИНИЯ ИЗ ОДЕЖДЫ Для успешного осуществления игры необходимо выполнение ряда условий: должно быть 2 команды не менее чем по 4 человека в каждой, если игроки недостаточно раскованы, то требуется предварительное вливание в них некоторой дозы алкоголя. Приз победившей команде должен быть достаточно ценным. Желательно проводить данную игру на природе или в большом помещении. Смысл игры в том, что для победы команда должна выложить из своей одежды более длинную линию, чем у другой команды. Засчитывать или нет украшения и шнурки - на ваш выбор. Можно установить временной лимит.

ЛИТЕРАТУРОВЕДЫ Участникам конкурса зачитываются эпизоды или цитаты, или отдельные фразы из какого-то литературного произведения. Участники должны из множества книг выбрать ту, про которую, по их мнению, идет речь. Первый, назвавший правильный ответ, получает титул победителя.

ЛОПНИ ШАР Конкурсанты получают боксерские перчатки. Им дается задание - как можно быстрее лопнуть определенное количество воздушных шаров за отведенное ведущим время.

ЛУНОХОД Сначала нужно выпить и закусить, иначе игра не получится :-). Затем кто-то один, у кого достаточно богатая фантазия, располагается где-нибудь на диване, продолжает выпивать и закусывать и называет себя лунной базой. Все остальные встают на 4 конечности и так передвигаются по помещению, произнося фразы типа "Я - Луноход-1, я - Луноход-1", "Я - Луноход-2, следую на лунную базу для заправки горючего", "Я - Луноход-3, вызываю на связь Луноход-4" и т.д., каждый несет свой бред. Самое главное - не смеяться. Тот, кто засмеялся, должен

сказать: "Я Луноход такой-то, следую на лунную базу для получения задания", - и ползти к дивану. А тот, кто на базе, дает ему задание, сообразуясь со своими представлениями о нормах поведения в конкретном приличном обществе, желательно с соблюдением "космического" стиля. Например, "доставить на лунную базу еще 0.5 л горючего", "снять со своего корпуса 3 детали обшивки", "залить 200 мл горючего", "произвести стыковку с Луноходом - N", "произвести с Луноходом - N совместные маневры по снятию обшивки с Лунохода - M", "исследовать особенности конструкции Лунохода - N" и т. п. Почувствуй себя космонавтом!

ЛУЧШИЕ МУЖСКИЕ НОГИ В этом конкурсе принимают участие только мужчины. Но о том, что будут выявляться лучшие мужские ноги, они вначале знать не должны. Ведущая объявляет присутствующим мужчинам о том, что состоится соревнование по сбору косметики (губная помада, пудра, косметические наборы, тушь для ресниц и т.д.), которая разбросана по полу. Кто больше и быстрее наберет косметических принадлежностей, тот побеждает в этом конкурсе. Но для удобства мужчины должны как можно выше загнуть брюки. После того, как косметика собрана, ведущая объявляет участникам о состоявшемся конкурсе на лучшие мужские ноги. Женское жюри выбирает победителя и награждает его памятной медалью.

ЛУЧШИЙ ШОФЕР К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее сматает всю нитку.

Лучший шофер К двум машинкам привязываются длинные нитки, а на концы привязываются карандаши, а можно и катушки от ниток. По команде ведущего игроки начинают их сматывать. Выигрывает тот, чья машинка быстрее придет к финишу.

ЛЮБИТ? НЕ ЛЮБИТ? Игра - шуточная ворожба. Играют парами: девушка и парень. Девушка берет платок и собирает вместе все углы. Потом предлагает парню взять любой угол, а сама другой рукой тоже берет один из углов. Каждый тянет к себе платок за взятый угол. Если платок при этом развернется треугольником, значит парень любит девушку и должен поцеловать ее в щеку. Если же платок развернется не углом, значит, парень не любит, и девушка продолжает игру с другим.

ЛЮБИТЕЛИ ВИНОГРАДА Разделите гостей на команды (по четыре человека). Перед каждой командой поставьте стакан. Каждой команде вручите по грозди винограда. По сигналу один из участников команды берет виноград ртом за веточку, а трое других начинают губами снимать виноградины и плевать, стараясь попасть в свой стакан. Команда, первая наполнившая стакан - побеждает.

ЛЮБЛЮ - НЕ ЛЮБЛЮ Ведущий просит всех гостей, сидящих за столом, назвать, что они любят, и что не любят у соседа справа. Например: "У моего соседа справа я люблю ухо и не люблю плечо". После того как все называют это, ведущий просит всех поцеловать то, что они любят и укусить то, что они не любят. Минута бурного смеха Вам обеспечена.

МАРАФОН При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

МАТРЕНА Собираются все платки, какие есть, главное, чтобы хватило на всех участников. Делятся на две команды, становятся в шеренгу друг за другом, у каждого руках платок. Лучше построиться МЖМЖ. По команде второй игрок со спины завязывает платок первому, уж как получится (категорически запрещено поправлять или помогать друг другу), затем третий второму и т. д.. Последний игрок завязывает предпоследнему и победно выкрикивает "готовы!". Вся команда поворачивается лицом к сопернику. После продолжительного веселья жюри оценивает что угодно: скорость, качество, у кого смешнее, это уж какова тематика мероприятия. Главное - смешно и весело, успеете это все сфотографировать!

МАТРЕШКИ На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

МЕТКОСТЬ До торта редко доживают в трезвом состоянии. Поэтому для того, чтобы заполучить кусочек, с расстояния 3-х метров надо попасть в трехлитровую банку мелким предметом. Идеально подходят мелкие сухие шишки. Каждому дается три попытки.

МИШЕНЬ Гостям раздаются чистые листы бумаги и карандаш. Ведущий предлагает им нарисовать на листе большой круг, внутри которого- еще 4 круга (в виде мишени из 5 кругов). Посередине поставить точку и через нее провести 2 перпендикулярные линии. В результате получилось 4 сектора. Гостям предлагается написать: в 1 круге (от центра)- буквы Р,П,С,Л. во 2 круге- цифры от 1 до 4 в любой последовательности, в 3 круге- по одному названию животного, птицы, насекомого, в 4 круге- 4 прилагательных(желательно смешных- толстый, пьяный, ползучий и проч.) в 5 круге- 4 любых пословицы. Ведущий собирает заполненные мишени и начинает их зачитывать с указанием на ее автора: буквы в центре круга означают Р-работа, П-постель, С-семья, Л- любовь, цифры- на каком месте у каждого из гостей стоят работа, семья, постель и любовь, животное + определение - кто он в работе, постели, семье и любви (к примеру, может получиться, что в работе он "жадный шакал", а в постели "толстый песик"), пословица- это девиз данного человека в работе, семье, постели, любви (к примеру, может получиться, что в постели его девиз " работа дураков любит", а в семье " сколько волка ни корми, все в лес смотрит"). Получается очень смешно!!!

МОДЕЛЬЕР Желающие поучаствовать в конкурсе "На лучший вкус" приглашаются в другую комнату. Там из атрибутов моды (аксессуары, куски ткани, детали костюмов, галстуки, шляпки, перья и т.д., и т.п.) они должны сконструировать нечто ни на что не похожее, но в то же время яркое и стильное. Каждый "стилист" выбирает из гостей "модель", которая и представляет на суд гостей произведение мастера. Под аплодисменты зрителей определяется лучший модельер, ему и вручают приз.

МОРСКОЙ ВОЛК-1 В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: "Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость - они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка - одна на команду". Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

МОРСКОЙ ВОЛК-2 Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные.

Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

МПС (МОЙ ПРАВЫЙ СОСЕД) Ведущих в этой игре два - один объясняет правила всем играющим, а другой "жертве". Именно жертве, потому, этому игроку придется изрядно попотеть ... Жертва должна отгадать якобы загаданного человека из остальных играющих, для этого она задает разные наводящие вопросы по кругу каждому, на что все должны отвечать только "да" или "нет". Основной прикол игры заключается в том, что играющие говорят каждый про своего правого соседа и никого не загадывают. Увидите, каково будет лицо "жертвы", когда на вопрос, например, "носит или нет очки" получит ответ и "да", и "нет". Задача жертвы отгадать эту фишку

МУМИЯ Вызываются несколько пар. В каждой паре: мужчина и женщина. Каждому мужчине дайте по рулону туалетной бумаги. Задача каждого мужчины: как можно быстрее обернуть свою даму с ног до головы в туалетную бумагу. Объявив победителя, позвольте всем остальным полностью обмотать своих дам, а затем объявите, что теперь победит тот, кто быстрее разматывает свою даму.

МЫ ВСЕ ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА... Участникам игры предлагается как можно дольше попрыгать со скалкой, разбившись на пары, тройки, четверки игроков.

МЯУКАЕМ И ХРЮКАЕМ Игроков делят на две команды, завязывают им глаза и перемешивают их между собой. Остальные гости образуют круг. Одна команда "мяукает", другая - "хрюкает". Необходимо как можно быстрее собраться своей командой в "кучу", не выходя из круга.

МЯЧ ПОД ПОДБОРОДКОМ Выбираются две команды, которые встают в две линии (в каждой чередование: мужчина, женщина) лицом друг к другу. Условие: играющие должны держать мяч под подбородком, во время передачи дотрагиваться до мяча руками ни в коем случае нельзя, при этом разрешается касаться друг друга как угодно, лишь бы не уронить мяч.

НА БОЛОТЕ Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

НАДЕНЬ КОЛПАК Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Играют два участника, стараясь как можно быстрее "околпачить" друг друга.

НАЙДИ И ПОЦЕЛУЙ ЖЕНУ В игре принимают участие два человека: муж и жена. Посередине комнаты или площадки ставится стул, по прямой к стулу расставляются восемь кеглей или пустых бутылок. Мужу завязывают глаза и объясняют задачу: "Пройди, не сбив ни одной кегли (бутылки), и поцеловать жену". Жена сидит на стуле. В тот момент, когда муж станет подходить к жене, тихо и не заметно заменить ее другой женщиной, посадив ее на место жены участника. Все в игре заключается в том, что участник игры, т.е. муж, должен поцеловать другую женщину, не заметив подмены. Игра будет интересней, если ей придать соревновательный характер, когда будут соревноваться одновременно несколько

мужей. В этом случае: жены должны тихо и не заметно поменяться между собой местами.

НАЙДИ МЕСТО В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

НАЙДИ ПРЕДМЕТ Каждый из гостей в тайне от остальных прячет в своей одежде один из небольших предметов, которые предварительно раздает ведущий. Ведущий вывешивает список всех спрятанных предметов и объявляет начало игры. Гости начинают искать предметы друг на друге. Побеждает гость, обнаруживший наибольшее количество спрятанных предметов. Ведущий в процессе игры записывает: кто и сколько предметов обнаружил. Игра может продолжаться в течении всей вечеринки и поможет познакомиться гостям друг с другом.

НАЛИВАЙ Участвует несколько пар (МЖ) 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.

НАЛИЛ ВЫПИЛ, ЗАКУСИЛ... Все участники делятся на две команды. Число игроков в команде не должно делиться на 3, идеал - 4 человека. Для игры выбирается коридор или просто свободное место длиной метров 8-10 и шириной 1,5-2 метра. В конце коридора ставится столик на котором стоят 2(4/6/8) бут. водки, 2 стакана (по 1 экземпляру для каждой команды) и 2 тарелки с закуской, количество которой должно быть пропорционально количеству водки. Игра представляет собой эстафету: обе команды выстраиваются в колонны в начале коридора; первый человек из колонны добегают до столика и наливают в стакан водку, прибегают обратно и касаются следующего игрока рукой, тот бежит к столику и выпивает из стакана, возвращается, передает эстафету третьему, тот бежит и закусывает, возвращается, передает эстафету следующему, тот бежит снова наливают и т.д. Выигрывает та команда, которая первая выпьет всю свою водку и съест всю закуску.

НАПОЛНИ БОКАЛ А сделать это нужно пипеткой. Кто быстрее, получает возможность произнести тост и выпить содержимое.

НАРИСУЙ СОЛНЫШКО В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну "по одному". У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5-7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего

обруча - "нарисовать солнышко". Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

НАРЯДИ ЕЛОЧКУ Делают несколько елочных игрушек из ваты (яблочки, груши, рыбки) с проволочными крючками и удочку с таким же крючком. Нужно с помощью удочки повесить на елку все игрушки, а потом той же удочкой снять их. Выигрывает тот, кто сумеет сделать это за установленное время, например за две минуты. Елочкой может служить укрепленная на подставке еловая ветка и даже какая-нибудь сухая ветка с сучками.

НАСТУПАШКИ Игроки становятся в круг, водящий - в центр, включается музыка, и водящий начинает танцевать, а игроки должны повторять все его движения. При этом водящий старается неожиданно и незаметно наступить кому-нибудь на ногу, а игроки должны всячески увертываться. Кому наступили, становится водящим, и игра начинается заново.

НАХОДЧИВЫЕ ГОСТИ Приглашается несколько пар. Каждому участнику игры завязывают глаза. Затем к разным участкам одежды цепляют несколько бельевых прищепок. По сигналу ведущего надо снять все прищепки со своего партнера или партнерши. Та пара, которая справляется с заданием быстрее, выигрывает конкурс.

НЕ ЛЮБИТЕЛЯМ НАСЕКОМЫХ Желательно для этого конкурса подобрать представителей содрogaющихся от одного упоминания о милых ползучих, жужжащих, летающих братьях наших меньших. Так вот, выбор произведен, и вы сообщаете о простеньком конкурсе, который проводится для небольшого отдыха между сложными и насыщенными состязаниями. Предлагается всего-навсего без помощи рук откусить большой кусок от маленького бутерброда, (какой вы предложите - это уже плод ваших фантазий и возможностей). Главное - поставить сначала участников спиной к столу, затем вынести бутерброды и положить на каждый пластмассовых тараканчиков, паучков и тому подобное, что будет в наличии (у мальчишек попросите, они вам такую коллекцию предложат!). Достаточно по одной твари на кусочек. По команде участники поворачиваются и, открыв рот для мощного и быстрого укуса... Тут уж у кого как! Зрелище потрясающее, скажу я вам!

НЕ ХЛОПАЙ НА ЧЕТВЕРГ Гости сидят за столом, один ведущий. Ведущий начинает перечислять дни недели в разноразной и хлопать на каждое название в ладоши, играющие повторяют за ним хлопки. Хлопать на каждый день недели, кроме четверга. Кто хлопнул на слово "четверг", выбывает из игры. Побеждает тот кто не хлопнул.

НЕ ХУЖЕ КЕНГУРУ Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

НОГИ - ЭТО ДА! Соревнуются двое. Для участия в игре надо разуться, снять носки и сесть на невысокий стульчик. Перед участием на полу ставят по два блюдца, и возле каждого из них кладут по пять грецких орехов. Задача состоит в том, чтобы пальцами правой ноги уложить пять орехов в одно блюдце, а потом пальцами

левой ноги - пять орехов во второе. Побеждает тот, кто быстрее это сделает.

НЮХАЧ По запаху с завязанными глазами необходимо определить и сказать название цветка.

ОБЪЕМ ЛЕГКИХ Надуть воздушные шары за отведенное время без помощи рук.

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.

ОГУРЕЦ Выбирается один ведущий, а все остальные становятся в очень тесный круг (плечом к плечу). Причем, руки игроков должны находиться сзади. Суть игры: нужно не заметно от ведущего передавать за спинами огурец и при каждом удобном случае откусывать от него по кусочку. А задача ведущего отгадать в чьих руках находится огурец. Если ведущий отгадал, то пойманный им игрок становится на его место. Игра продолжается до тех пор пока не съеден огурец. Это очень весело!!!

ОДЕНЬ ДАМУ Каждая дама держит в правой руке скрученную в клубок ленту. Мужчина губами берет кончик ленты и, не прикасаясь руками, обматывает даму. Выигрывает тот, у кого наряд получится удачнее, или тот, кто быстрее справится с заданием.

ОДЕНЬ ДРУГ ДРУГА. Это командная игра. Участники разбиваются по парам. Каждая пара выбирает себе заранее приготовленный пакет, в котором лежит набор одежды (нужно, чтобы количество и сложность предметов была одинаковой). Всем участникам игры завязываются глаза. По команде один из пары должен на ощупь одеть на другого одежду из доставшегося ему пакета за одну минуту. Побеждает пара, которая быстрее и правильней других "оденется". Весело, когда в паре двое мужчин и им достается пакет с чисто женской одеждой!

ОПУСТИ ЯЙЦО Пары встают спиной друг к другу, несколько наклоняясь вперед. Между спинами (чуть ниже) зажато яйцо. Задание: аккуратно опустить его на пол. Выигрывает та пара, у которой яйцо осталось целым.

ОТГАДАЙ-КА... Все участники делятся на две команды. Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков противоположной 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. После успешного отгадывания команды меняются ролями. После некоторой практики данную игру можно усложнить и сделать на порядок интереснее, загадывая не слова, а фразы.

ОТДАЙ ЧЕСТЬ Ведущий предлагает игрокам отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом: "Во!". Затем хлопнуть в ладоши и проделать то же самое, но быстро сменив руки.

ОТКРЫВАЙКА, НАЛИВАЙКА, ВЫПИВАЙКА... Для этой игры организуется две команды по пять человек и готовится реквизит: тарелка с бутербродами, стакан,

бутылка с газ. водой - для каждой команды. Все это ставится на стулья, команды выстраиваются от стульев в 3-5 метрах. Распределяются роли в команде: первый ("открывай-ка") - по команде добегают до стула, до стула и возвращается к команде, передает эстафету следующему; второй ("наливай-ка") - должен налить в стакан газводы и вернуться к команде; третий участник (он же "выпивай-ка") должен выпить налитое в стакан и передать эстафету следующему; четвертый участник (он "закусай-ка") добегают до стула и съедает бутерброды последний; пятый игрок, бежит к стулу и закрывает бутылку (он "закрывай-ка"), и так дальше по этой же схеме, пока все не будет выпито и съедено. Побеждает команда быстрее и аккуратнее выполнившая задание.

ОТКУСИ ЯБЛОКО Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по одному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно. Можно организовать состязание: подвесить несколько яблок, выиграет тот, кто быстрее его съест.

ОТЫЩИ НЕВЕСТУ Участникам состязания выдаются клубки, концы которых у кого-то в конце зала. Задача конкурсантов - сматывая нить, как можно быстрее добраться до той, у кого в руках кончик ниточки клубка.

ОХ, РЕКЛАМА! Для проведения этого конкурса необходимо заранее записать фонограмму вступлений к телерекламам и предложить участникам продолжить текст, который, по их мнению, звучит после музыкальной заставки. Наиболее сведущие - получают призы - те вещи, предметы, рекламу которых они знают наизусть. Для этого конкурса лучше иметь фонограммы тех рекламных телероликов, которые уже немного позабылись.

ОЧЕРЕДЬ Не надо сообщать название игры заранее, чтобы не дать играющим догадаться о смысле игры до того, как будут проведены необходимые приготовления. Принцип следующий. Один человек, который знает правила игры, должен построить всех по кругу с закрытыми глазами. Подглядывать нельзя. После этого все вытягивают вперед одну руку, и водящий потихоньку отстукивает по руке какой-то номер, в зависимости от числа участников. После этого водящий объявляет, что надо построиться по порядку номеров, т. е. человек, которого ударили один раз, должен быть первым, потом должен стоять человек, которого ударили два раза и т. д. При этом нельзя ничего говорить, хотя кричать, стучать, хлопать, обниматься, шалить, целоваться, да заниматься любыми вещами можно, лишь бы не говорить и не открывать глаз. Можно кому-то дать два одинаковых номера, а какой-то пропустить. Тогда могут получиться две очереди с разрывом, или получится одна, если люди догадаются о вашем действии. Желательно все снимать на видео, тогда не только ведущий, но и все остальные смогут увидеть, как все участники, как слепые котята, стучаются друг о друга, мычат и пытаются как-то общаться. Желательно проводить игру, когда люди более-менее раскрепощены и знакомы друг с другом, но можно это сделать, как способ узнать друг друга поближе.

ПАРОДИСТЫ. Будущим певцам выдаются карточки, на которых написаны фамилии политических лидеров разных лет (Горбачев, Ленин, Сталин, Брежнев, Ельцин, Жириновский и т.д.). Задача игроков - исполнить песню в том образе, который указан на карточке. Тексты песен, которые предлагаются для исполнения, должны быть хорошо знакомы, а еще лучше - напечатаны на карточках с обратной

стороны.

ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ Сначала участникам конкурса предлагается "открыть" новую планету - надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем "заселить" эту планету жителями - быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого "жителей" на планете окажется больше - победитель!

ПЕРЕДАВАЙ ШАПКУ Все участники встают в два круга - внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу, условие одно - шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

ПЕРЕДАЙ ПЕРЫШКО Постройте гостей в две команды. Каждому гостю дайте по пластмассовой соломинке. Задача каждой команды: без помощи рук передать друг другу перышко, вдыхая воздух через соломинку. Команда, выполнившая задачу первой - побеждает.

ПЕРЕДАЙ ПУГОВИЦУ Гости сидят за столом. По команде ведущего один из гостей кладет пуговицу на свой указательный палец и, повернувшись к соседу, предлагает ему переместить пуговицу на свой указательный палец. Пользоваться другими пальцами не разрешается. И так по кругу. Уронивший выбывает из игры, и поэтому последним игрокам приходится тянуться через весь стол. Побеждают два последних участника и получают приз.

ПЕРЕДАЙ ШАПКУ Все участники встают в два круга - внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу. Условие одно - шапку передать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

ПЕРЕЛИВАЛКИ На стол (стул или прочую поверхность) ставятся два стакана. Рядом соломинка (ну через которую пьют). Задача играющих - как можно быстрее перелить воду из одного стакана в другой. Можно вместо воды использовать что-то алкогольное, но тут существует опасность, что после переливания в другом стакане может ничего не остаться.

ПЕРЕПРАВА Две команды. Реквизит: две алюминиевые ледянки с дырками от ручек и по две веревки 3-4 метров (чем длиннее, тем лучше; можно по одной, но длинной). По одному сильному игроку отправляем на "противоположный берег" - на такое расстояние, какое позволяет одна веревка. Заранее привязываем веревки и самое главное - выбираем дистанцию с наиболее неровной поверхностью или под уклон. По команде участники садятся в ледянку, и на том "берегу" паромщик перетягивает к себе игрока. Команда же свою веревку не упускает, дабы подтянуть к себе ледянку для следующего. Вся фишка в том, что перебравшиеся игроки помогают "паромщику", и скорость движения ледянки увеличивается, а удержаться в ней на неровной поверхности очень трудно. Вот вам и утопленники, кто выпал, тот утонул. На финише учитывается количество живых и невредимых.

ПИВНОЙ ТЕННИС В студенческие годы мы играли в теннис и книжками, и сковородками. Но вот на сборах мы играли пивными бутылками, закрытыми резиновыми пробками. Кто набирает очко, отпивает из бутылки. Чем легче бутылка, тем легче ею играть. Самое трудное - доиграть до конца, несмотря на

позывы организма.

ПИВНЫЕ ШАШКИ На асфальте (любой другой поверхности) рисуется (размечается) шахматная доска. На нее ставится баночное (бутылочное) пиво так, как расставляются настоящие шашки. Естественно, баночки должны быть у каждого игрока разного цвета. Ну, а дальше... Дальше все просто. Играем в шашки. Побил шашку(и) - изволь выпить ее(их) содержимое в награду.

ПИСАТЕЛЬ Участникам предлагается составить рассказ из названий газетных статей, вырезанных и закрепленных на карточках.

ПОВЕШЕНЬЕ Назначаются два добровольца - парень и девушка. Они разводятся в разные комнаты и им объясняются их роли. Парню говорят, что он должен будет войти в комнату, взять стул, и делать вид, что собирается вкрутить лампочку. Ему также сообщается, что его напарница будет ему всячески мешать, но он должен убедить ее, что так надо. Девушке говорить, что ее партнер сейчас будет вешаться, она должна отговорить его от этого. Все это, естественно, должно происходить без слов. Участники запускаются в комнату, где аудитория уже знает оба задания.

ПОЖАРНЫЕ Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

ПОКОРМИ МЕНЯ Гости разбиваются парами. В каждой паре: мужчина и женщина. Задача каждой пары: совместными усилиями без помощи рук развернуть и съесть конфету, которую даст ведущий. Пара сделавшая это первой побеждает.

ПОКРЫВАЛО Приглашают желающего для участия в игре. Игроку предлагают закрыться покрывалом. Затем сообщают, что окружающие загадали вещь, которая на нем есть и предлагают отгадать, что это. За каждый неправильный ответ игрок должен снимать названную вещь. Секрет игры заключается в том, что правильным ответом является покрывало, а игрок, как правило, об этом не догадывается. Для удобства покрывало может поддерживать кто то другой.

ПОЛЕЗ НА ЕЛКУ ЗА УКРОПОМ, А ЕГО АРБУЗАМИ ЗАВАЛИЛО... Всем участникам выдаются чистые листы бумаги, где они будут писать свои "шедевры", и ручки. Участники пишут имена своих героев, загибают листок так, чтобы написанного не было видно. А затем передают листок соседу. Далее пишут ответы на вопросы типа "куда пошел герой, что с ним случилось и пр." Вопросов можно придумать множество, лишь бы бумаги хватило. После каждого написанного ответа листок загибается и передается соседу. Должно получиться нечто вроде "полезла красная шапочка на елку за укропом, а ее арбузами завалило." Уверен, что прочтение этих "шедевров" вызовет у вас бурю веселых эмоций.

ПОМИДОРКА Вызываются двое желающих. Становятся лицом друг к другу по разные стороны одной табуретки. Ведущий кладет на табуретку денежную купюру и объявляет, что на счет "раз, два, три.." " кто первый положит руку на купюру - тот выиграл (для большего азарта купюру можно отдать победившему). Далее задача

усложняется: кладется новая купюра, игрокам завязываются глаза, (с завязанными глазами они проверяют на месте ли она)и на счет "раз, два, три..." они дружно хлопают рукой по ... помидору, который во время счета положил вместо купюры ведущий.

ПОПРОБУЙ ДОГАДАТЬСЯ В записи звучит какой-либо информационный текст - возможно метеорологическая сводка. Предложив участникам внимательно слушать текст, чтобы потом суметь воспроизвести его, ведущий через каждые доли секунды убирал громкость записи, затем снова на долю секунды добавляет звук. Игроки после прослушивания произносят свой вариант текста, а затем слушают его таким, как он должен звучать. Наиболее внимательные и догадливые, сумев безошибочно досказать то, что было упущено, получают награду.

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.

ПОРОСЮШКИ Для этого конкурса приготовьте какое-нибудь нежное блюдо - например, желе. Задача участников - съесть его как можно быстрее с помощью спичек или зубочисток.

ПОСЛУШАЙ, ПОВЕРЬ И СЕБЯ ПРОВЕРЬ Ведущий предлагает игрокам сделать следующее упражнение: положить руки на колени, по команде хлопнуть в ладоши, потом правой рукой взять себя за нос, а левой за правое ухо. Потом опять хлопнуть и поменять руки.

ПОЦЕЛУЙЧИКИ Ведущий приглашает в игру двух мужчин и двух женщин. Как лучше распределить пары игроков: по принадлежности к одному полу или противоположному - решать Вам. Затем, завязав глаза двум участникам, ведущий задает им вопросы, показывая на того, на кого ему хочется. "Скажите, куда будем целовать? Сюда?" И показывает, например на щеку (уши, губы, глаза, руки и т.д.). Задает вопросы ведущий до тех пор, пока участник с завязанными глазами не скажет: "Да". Тогда ведущий спрашивает: "А сколько раз? Столько?" И показывает на пальцах сколько раз, каждый раз меняя комбинацию, пока играющий не скажет: "Да". Развязав же глаза участнику после опроса, его заставляют сделать то, на что он согласился, например: поцеловать коленку мужчины восемь раз.

ПОЧТАЛЬОНЫ Командная игра. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя; ня; ля и т.д.). Другой лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые складываются в заплечные сумки. Первые номера команд надевают сумки на плечо, по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу - адресату, вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. Вернувшись, передают сумку следующему игроку своей команды. Команда, чья почта быстрее найдет свой адресат, побеждает в игре.

ПРИЗ В ЗАГАДКАХ Берется приз, заворачивается в бумагу. На обертку приклеивается содержание любой загадки. Вновь оборачивается. И снова приклеивается загадка. И так десять раз. Играющие садятся по кругу. Ведущий дает в руки одному завернутый в десять оберток приз. Играющий убирает одну обертку, видит загадку, читает про себя. Если отгадал - говорит загадку, если нет -

читает загадку вслух, кто ее отгадал, получает право далее развернуть приз и все продолжается по этой же схеме. Выигрывает тот, кто угадывая загадку, доберется до самого конца.

ПРИКРЕПИ РОЗОЧКУ На большом листе ватмана нарисуйте портрет именинника (именинницы) в полный рост. Каждый игрок поворачивается несколько раз вокруг себя и с завязанными глазами пытается приколоть бумажную розочку с булавкой к портрету именинника (именинницы). Пока у гостя завязаны глаза, Вы можете переместить портрет так, чтобы розочку прикололи туда, куда Вы захотите.

ПРИЩЕПКА Парню и девушке завязывают глаза и каждому на одежду прищепляется одна или несколько прищепок. Побеждает тот, кто быстрее отыщет их на теле партнера. Ради смеха можно повесить на кого-либо на одну прищепку меньше, чем договаривались. Ее поиски будут долгими и жизнерадостными.

ПРОВОРНАЯ ГОЛОВА Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо, как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров.

ПРОКАТИСЬ НА МЯЧЕ Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая "тройка" игроков получает тугой волейбольный мяч. По сигналу ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

ПУГОВКА И ПЕТЕЛЬКА Реквизит: фартук с пришитой посередине пуговицей (для девочек), фартук с петелькой посередине, но пришитой повыше, чем пуговица (для юношей). Задание до безумия простое, выполнение до безумия сложное (попытайтесь проверить реквизит перед проведением конкурса). Суть в том, что продевание пуговицы в петлю, которая еще и высоко пришита, вынуждает участников проделывать интересные движения, помогая друг другу. Особенно эффектно смотрятся две пары от разных команд.

ПУПСИК Желательно, чтобы участвовало равное количество М и Ж, которые садятся в круг по схеме МЖМЖ... Берется пупсик / кукла / игрушка / пр.. Каждый из игроков говорит по очереди: "Я целую этого пупсика туда-то", - и называет место, куда его целовать. Повторяться нельзя. Когда доходит до того, что кто-то не может назвать нового места, куда целовать, все по очереди выполняют свою последнюю заявку с соседом(соседкой). Принятие некоторого количества спиртного перед (во время) игры только приветствуется.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ТЕМНОТЕ Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников. Игра командная. Кегли расставляются "змейкой" перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и победит в "путешествии". Сколько не сбитых кеглей - столько очков.

ПУТЕШЕСТВИЕ Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

ПЫЛЕСОС В этой игре игроков может быть любое количество, в любом соотношении полов. Берется одна игральная карта (желательно пластиковая). Все встают в круг и начинают передавать карту, удерживая ее ртом за счет всасывания воздуха, друг другу. Тот, по чьей вине карта "сошла с дистанции", выбывает. В итоге остается один победитель. После некоторой тренировки, финал игры (когда остаются два человека) превращается в азартное зрелище (можно даже делать ставки). Особое удовольствие игрокам и зрителям могут доставить случайные поцелуи, особенно между однополыми особями.

РАЗБЕЙ ГОРШОК На кол вешается горшок (можно положить его на землю или на пол). Водящему завязываются глаза и дается палка. Задача - разбить горшок. Чтобы усложнить игру, водящего можно "запутать": перед тем, как дать палку, покружить вокруг себя несколько раз.

Разведчики Игрокам прицепляются на спины по табличке с заранее написанным на них словом. Задача играющих - прочитать, что написано на спине соперника, но при этом не показать своей надписи.

РАЗДАВИТЬ ШАРИК СОПЕРНИКА Двум человекам дается по одному надувному шарик, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

РАЗЫГРЫВАНИЕ ПРИЗА НА СЧЕТ ТРИ Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три...надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет - три.

РЕПКА Парни садятся на пятую точку, в одну линию, раздвинув или скрестив по-турецки ноги, откидываясь назад и руками упираясь в землю за спиной, это "грядки". Девушки садятся к ним либо на скрещенные ноги, либо между ними. Они - "репки". Ведущий - "мичуринец" ходит перед "грядками". "Репкам" желательно держать руки перед собой. Усыпив бдительность "грядок" разговорами, "мичуринец" пытается выдернуть "репку" с "грядки". Парень должен успеть убрать руки из-за спины и ухватить / удержать девушку. За что он ее будет ухватывать - это уж как получится. Не удержавший репку, сам становится "мичуринцем". Главное для "грядок", после игры не получить по "граблям".

РЕПКА СЦЕНКА-ШУТКА. На сцену или возвышенность (можно просто в кругу друзей, дома) выходят два человека, один из них одет на южный манер (напоминает старика Хоттабыча), другой одет обыкновенно (переводчик). Южанин (Ю) расстилает коврик и садится на него, при этом раскланивается головой. Переводчик (П): Здравствуй, дорогие мои! Сегодня наш гость с юга расскажет нам свою сказку. Ю: По. Де. Ре. П: Посадил дед репку. Ю: Вы. Ре. Бо. П: Выросла репка большая. Ю: По. Де. Ре. Тя. П: Пошел дед репку тянуть. Ю: Тя. По. Тя. А. Вы. Не. Мо. П: Тянет - потянет, а вытянуть не может. Ю: По. Де. Ба. П: Позвал дед бабу. Ю: Ба. За. Де. Де. За. Ре. Тя. По. Тя. А. Вы. Не. Мо. П: Бабка за дедку. Дедка за репку. Тянут - потянут, а вытянуть не могут. Ю: По. Ба. Вну. П: Позвала бабка внучку. Ю: Вну. За. Ба. Ба. За. Де. Де. За. Ре. Тя. По. Тя. А. Вы. Не. Мо. П: Внучка за бабу. Бабка за дедку. Дедка за репку. Тянут - потянут, а вытянуть не могут. Ю: По. Вну. Жу. П: Позвала внучка Жучку. Ю: Жу. За. Вну. Вну. За. Ба. Ба. За. Де. Де. За. Ре. Тя. По. Тя. А. Вы. Не. Мо. П: Жучка за внучку. Внучка за бабу. Бабка за дедку. Дедка за репку. Тянут - потянут, а вытянуть не могут. Ю: По. Жу. Ко. П: Позвала Жучка кошку. Ю: Ко. За. Жу. Жу. За. Вну. Вну. За. Ба. Ба. За. Де. Де. За.

Ре. Тя. По. Тя. А. Вы. Не. Мо. П: Кошка за Жучку. Жучка за внучку. Внучка за бабу. Бабу за деду. Деду за репку. Тянут - потянут, а вытянуть не могут. Ю: По. Ко. Мы. П: Позвала кошка мышку. Ю: Мы. За. Ко. Ко. За. Жу. Жу. За. Вну. Вну. За. Ба. Ба. За. Де. Де. За. Ре. Тя. По. Тя. И. Вы. Ре! П: Мышка за кошку. Кошка за Жучку. Жучка за внучку. Внучка за бабу. Бабу за деду. Деду за репку. Тянут - потянут - и вытащили репку. Южанин прощается - раскланивается головой, сложив руки перед грудью. Переводчик: Спасибо! До свидания! Эта сказка небольшая, не займет много времени и учить ее специально не надо. Важно знать сказку "Репка". Южанин говорит первый слог каждого слова в сказке (это просто, стоит только потренироваться раза два), ну а переводчик следит за развитием сказки и переводит ее.

РОДДОМ Играют два человека. Один - только что родившая жена, а другой - верный ее муж. Задача мужа - как можно подробнее расспросить все о ребенке, а задача жены объяснить все это мужу знаками, т.к. толстые двойные стекла больничной палаты не пропускают звуки наружу. Увидите, какие жесты будет делать жена ! Главное - неожиданные и разнообразные вопросы.

РУКОПОЖАТИЕ Водящему завязывают глаза, участники в круге. По очереди гости подходят к водящему и протягивают ему руки. По руке водящий должен определить, чья рука - женщины или мужчины. Если водящий считает, что рука женщины, произносит: "Здравствуй, Маша!", если ему кажется, что рука мужчины, то произносит: "Здравствуй, Яша!"

РУЛОНЧИК Эта игра поможет познакомиться всем вашим гостям. Сидящие за столом гости передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый гость отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у каждого гостя окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый гость должен рассказать о себе столько фактов, сколько у него оторванных клочков.

РУЧЕЕК Играющие становятся попарно мальчик-девочка в колонну друг за другом. Каждый парень берет девушку за руку и удерживает ее на уровне головы, образуя своеобразную "арку". Свободная девушка (или парень) - "рыбка" входит в первую "арку" и начинает идти сквозь "арки", по дороге берет любого приглянувшегося ей парня/девушку за руку и тащит в конец ручейка, где они и встают новой парой, обязательно/необязательно поцеловавшись. Во время прохождения ручейка, стоящие в нем свободными руками образуют "камни и коряги" похлопывая и пощипывая проходящих "рыбок" за все выступы и округлости. Освободившаяся девушка/парень, у которой/которого "уплыли" партнера, становится "рыбкой". Проходящие по "ручейку" пары двигаются пригнувшись, стараясь либо проскочить побыстрее, либо вихлять задом и пр., уворачиваясь от шлепков. Игра получается довольно динамичной, если делать это под музыку, желательно чтобы она не была медленной.

РЫБОЛОВЫ На стул или на пол раскладываются пенопластовые рыбки. Задача играющего с завязанными глазами нацепить на импровизированный "гарпун" (палка с привязанным на конце гвоздем) как можно больше рыбок. Перед началом "рыбалки" несколько раз прокрутить игрока вокруг себя.

С ТАБЛИЧКАМИ При входе каждый гость получает своё новое имя - ему прикрепляется на спину бумажка с надписью (жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлеборезка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый гость может прочитать, как называются остальные гости, но, естественно, не может прочитать как называется

он сам. Задача каждого гостя - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Гости на вопросы могут отвечать только "Да" или "Нет". Побеждает первый узнавший что написано на его бумажке.

С ЧАСАМИ Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы для проведения конкурса. Получив их, он предлагает участнику конкурса завязать глаза, затем раскладывает часы по пути следования конкурсанта и предлагает игроку пройти с завязанными глазами дистанцию, не наступая на разложенные часы. Осторожно ступая, участник продвигается по дистанции, а ведущий перед ним убирает часы. Вышагивание игрока, старающегося не наступить на часы, вызывает смех у окружающих. После завершения маршрута часы возвращаются хозяевам.

САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ Играют 2-3 человека. Ведущий читает текст: Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я цифру 3, - приз немедленно бери. " Однажды шуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидели, и не одну, а целых семь". Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок - другой, а лучше 10". "Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два, марш!" Однажды поезд на вокзале мне 3 часа пришлось прождать..." (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). " Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать".

САМЫЙ ПЬЮЩИЙ Овидий сказал: "Не пейте больше, чем может выдержать Ваша голова". Пить не будем, а измерим объем головы каждого игрока, определив тем самым того, кто может выпить больше всех.

СБОР УРОЖАЯ Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место апельсины.

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ. Вызываются два человека, которые встают боком друг к другу. Левая нога одного игрока привязывается к правой другого игрока, туловища связываются ремнями. Должны получиться "сиамские близнецы". Желательно организовать несколько таких команд и все выполнять на скорость. Суть игры - "близнецы", действую двумя разными руками, один правой, другой левой, не договариваясь друг с другом, выполнить различные задания.

СКАЗКА Когда у вас собралось не менее 5-10 гостей (возраст значения не имеет), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще - тем лучше, идеально подходят - "Курочка Ряба", "Колобок", "Репка", "Теремок" и т.д). Выберите ведущего (он будет чтецом). Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество человек, деревья, пеньки, речку, ведра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают"....

СКАЗОЧНИК Гостям напоминаются сюжеты известных русских сказок и предлагается составить и рассказать новые версии - в жанре детектива, любовного романа, трагедии и т.д. Победителя определяют гости с помощью аплодисментов.

СКороГОВОРКИ - Расскажи мне про покупку .- Про какую про покупку? Про покупку, про покупку, про покупочку свою; - Сорок сорок съели сырок с красивой

красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой; - Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все; - Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортавывать-зарапортовался; - Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

СКОРОХОДЫ Участникам предлагается, встав одной ногой на основание гантели, а второй отталкиваясь от пола, преодолеть заданную дистанцию.

СКУЛЬПТОРЫ Участникам игры выдается пластилин или глина. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

СЛЕД В ИСТОРИИ Желающим раздаются листки бумаги и фломастеры. Они могут расписаться, нарисовать - только очень быстро - чертика, сделать отпечаток пальца, губной помады, даже подошвы - таким образом, "оставить след в истории". Затем все листочки особираются и двум игрокам предстоит на время стать "историками" и прямо с ходу отвечать, какой след в истории оставил каждый из участников игры. Поочередно называется автор. За каждую ошибку штрафное очко. Набравший меньше таких очков, побеждает.

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

СМОТАЙТЕ ШНУР На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.

СНАЙПЕР Игрокам на талии укрепляют ремни, к которым на веревке подвешенно яблоко. Перед игроками ставится досочка с гвоздями. Необходимо как можно быстрее "наколоть" яблоко на гвоздь.

СОБЕРИ КОЛОДУ Участников игры - двое или четверо. Помогать им будет весь зрительный зал. Игрокам выдается по одной карте - туз какой-либо масти. Остальные карты раздаются в зале. Задача "тузов" собрать все карты своей масти от "шестерки" до "короля" как можно быстрее. Обладатели карт - зрители могут бежать к "тузу" только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта.

СООБРАЗИМ НА ТРОИХ Эстафетная игра. Известно, что пьющих делят на три категории: малопьющие - им сколько не наливай, все мало; застенчивые - те, которые держатся за стенку, выпив даже чуть-чуть; выносливые - те, которых зачастую просто выносят. В командах по три участника - малопьющие, застенчивые и выносливые. Малопьющие опустошают бутылки (выпивают остатки - бутылки заранее приготовлены), застенчивые из этих бутылок выстраивают стенку по диагонали, расставляя бутылки на расстоянии друг от друга, а третьи участники команд, т.е. выносливые, получив "авоськи", собирают бутылки как можно быстрее.

СОРЕВНОВАНИЕ ТЕЛЕФОНИСТОВ Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

СОСЕД СПРАВА Все садятся в круг и ведущий говорит, что сейчас каждый должен сказать, что ему нравится в его соседе справа. Когда все расскажут эти интимные подробности, то ведущий радостно объявляет, что сейчас каждый должен поцеловать своего соседа справа именно в то место, которое ему наиболее приглянулось.

СПИРТОМЕР В тесной компании двум подвыпившим мужчинам предлагается проверить, кто более пьян. Для этого им выдаются фломастеры, а сзади них - нарисованную на ватмане шкалу, где указаны по нарастающей градусы: 20, 30, 40 градусов и выше. Задача участников: нагнувшись, протягивая руку к "Спиртомеру" между ног, отметить фломастером градусы на шкале. Каждому хочется быть более трезвым, поэтому градусы на шкале располагаются от большего числа к меньшему, чтобы игроки тянули руки выше.

СТАТУЯ ЛЮБВИ Несколько человек выгоняются за дверь и запускаются по одному. Вошедшему показывают парня и девушку и объясняют, что они натурщики и он - скульптор, который должен представить себе статую любви и поставить парня и девушку в соответствии со своей идеей статуи. Когда поза натурщиков будет достаточно извращенной и автор сообщит, что он закончил композицию ему сообщают, что он должен занять место парня или девушки в статуе. Входит следующий, ему говорят, что это статуя любви, но плохая, он ее должен переделать и т.д.

СТЕНОЛАЗ Все играющие становятся к стене так, чтобы руки находились на ней на уровне плеч. Ведущий задает вопросы. На ответ "да" игроки поднимают одну ладонь по стене вверх, на ответ "нет" опускают вниз. Задача ведущего - задать как можно больше вопросов, на которые бы игроки ответили "да" (Например: "Вы мороженное любите?", "Видики смотреть любите" и т.д.). Последний вопрос звучит так: "Вы в школу все ходили?". После того, как все игроки ответили "да", ведущий продолжает: "А на стенку зачем лезете?".

Стулья На сцене стоят два стула. Вызываются два добровольца, которым предлагается с завязанными глазами отыскать и сесть на свой стул. Прикол заключается вот в чем: пока добровольцам завязывают глаза и раскручивают, ведущий ложит на стулья две губки, смоченные водой. Посмотрите на реакцию севшего на такой стул человека. Рекомендую проделать это с людьми, которые вам крайне несимпатичны ...

СЧЕТ В БАНКЕ Участникам выдаются закрытые стеклянные банки емкостью два литра. В них - сложенные купюры разного достоинства. Задача игроков - не вскрывая "банка", подсчитать сумму "вклада".

СЧЕТ ВАЛЮТЫ На большом листе ватмана вразброс изображены различные денежные знаки. Их необходимо быстро сосчитать, причем вести счет нужно так:

одни доллар, один рубль, одна марка, две марки, два рубля, три марки, два доллара и т.д. Кто сосчитает верно, не сбившись, дойдя до дальней купюры - тот и победитель.

СЧИТАЙ ЛУЧШЕ Закройте листком бумаги столбик цифр, напечатанный ниже, и отодвигая его понемногу книзу, складывайте вслух полученные суммы: тысяча, тысяча сорок, две тысячи сорок и т.д. 1000 40 1000 30 1000 20 1000 10
Большинство складывающих числа в итоге скажут "пять тысяч", и скажут неверно. Психологическая причина этого в повторении слова "тысяча".

СЮРПРИЗ Гости становятся или садятся в круг. Под музыку они начинают передавать достаточно большую коробку. Как только ведущий останавливает музыку, гость, у которого оказалась коробка, приоткрывает ее и, не глядя, достает первый попавшийся предмет. По условиям игры этот предмет он должен надеть на себя и носить определенное время. Например - полчаса или до окончания праздника. Как только музыка возобновляется, гости начинают передавать коробку по кругу до следующей остановки. В коробку Вы можете положить самые разные предметы одежды: от детских чепчиков до огромных специально сшитых трусов и лифчиков.