

## **ИГРЫ! ИГРЫ! ИГРЫ!**

### **ЗНАКОМСТВО**

**(развивает зрительную память)**

В игре участвуют две команды, в каждой из которых 4-5 человек (желательно чтобы они были незнакомы) Затем первый игрок (из первой команды) говорит: "Меня зовут Миша", а первый игрок из 2-ой команды говорит: Миша, меня зовут Наташа и т.п., т.е. каждый следующий игрок перечисляет имена предыдущих, а затем представляется сам: - Миша, Наташа, .... Меня зовут Кирил.

Команда не должна набрать штрафных очков, которые набираются автоматически при каждой ошибке играющих.

**P.S.:** Если игроки знакомы, то возможен вариант, когда используются вымышленные имена.

### **"ДА И НЕТ" (болгарская)**

**(на внимание)**

Задаются вопросы, ответ на которые необходима дать как словами, так и жестом, причем говорить надо правду и только правду. Трудность заключается в том, что при положительном ответе необходимо отрицательно покачать головой, а при отрицательном ответе - положительно. Например:

- Это правда, что вчера ты была на свидании??

- Да! (если была) и одновременно отрицательно покачать головой.

### **"ЩЕЛЧОК-ХЛОПОК"**

**(на внимание)**

Напоминает игру в "Садовника" хоть и отдаленно. Дети становятся в круг и начинают хлопать и щелкать (хлопок, хлопок, щелчок, щелчок,...). В это время ведущий вызывает (на щелчки): 1-1, 1-7 (например) 7-го игрока, затем эстафету подхватывает 7-ой игрок: 7-7, 7-4 (т.е. 7-ой игрок вызывает 4-го). Возможны варианты:

1) он может вызвать себя 7-7, но не более 2-х раз;

2) не называя себя сразу передать эстафету (т.е. в ответ на обращение ведущего ответить 7-10) В случае ошибки игрок выходит из игры, по мере выбывания того или иного номера эти номера вызывать нельзя.

### **"БРАЗИЛИЯ 1"**

Становятся в круг. Ведущий предупреждает: делайте как я, а затем начинает: У меня в Бразилии живет бабушка. У нее вот такой палец (жест). Затем идет повторение: у меня в... палец, и у нее вот такие глаза (жест), позже добавляется у нее вот такие плечи, она ходит вот так и т.п. Все повторяют за ведущим. Затем ведущий замечает: каковы внуки, такова бабушка.

### **ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ**

За ведущим выполняются все движения, кроме заранее запрещенного. Ошибившийся выходит из игры.

### **КАРТА ЗНАКОМСТВА**

Рисуется карта, на которой есть остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.п. Каждый бросает кубик и куда он попадет, о тех случаях жизни человек и рассказывает.

### **КОСМОНАВТ**

Игрок крутится 10 раз, глядя в потолок, а затем пытается пройти ровно по одной полоске

### **ПАССАЖИРЫ И БИЛЕТЫ**

Внутренний круг (пассажиры) идут в одну сторону, а внешний (билеты) - в другую. После слова "контролер" билеты остаются на местах, а пассажиры бегут каждый к своему билету; ведущий занимает чье-нибудь место. Оставшийся водит.

### **ПОЧЕМУ?**

Ведущий задает вопрос первому игроку, затем, приставив к его ответу слово почему, задает получившийся вопрос следующему игроку и т.д.

## **ЧЕРНЫЙ ЯЩИК.**

Команды должны отгадать, что за предмет лежит в черном ящике. Они задают ведущему одинаковое число вопросов, на которые он отвечает "да" или "нет" и угадывает предмет.

## **КРАСКИ.**

Игроки делятся на несколько команд (например - желтые, красные и синие). Желтые ловят только красных, красные только синих и т.д. Пойманных перекрашивают (краска наносится на кончик носа). Выигрывает тот, в чьей команде к концу игры будет больше человек.

## **ЛЕСТНИЦА**

Отряд делится на группы. Ведущий читает предложение, а группа должна его изобразить (участие принимают все). Затем читается это же предложение и к нему добавляется еще одно (по принципу лестницы) и т.д.

## **ИГРА ХУДОЖНИКОВ.**

### **(на развитие памяти)**

Расчертить лист бумаги на 20 больших клеток (каждому). Ведущий игру, заранее составляет список из 20 слов. Ведущий выкрикивает слова и после каждого слова считает до трех. За это время участники должны успеть любым рисунком (для себя) зарисовать это слово. По окончании кона идет сравнение, кто больше может вспомнить перечисленных слов. Кто больше всех запомнил, тот и ведет следующий кон.

## **РАССКАЗ НАОБОРОТ.**

Нужно сочинить рассказ наоборот, т.е. первый участник начинает сочинять рассказ с конца, следующий продолжает таким же образом. Причем тот, кто нарушил обратную последовательность повествования, выходит из игры.

## **ЖАДИНА.**

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

## **СОРВИ ШАПКУ**

Состязаться могут 2 ребят, а могут и 2 команды. Чертится круг. В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове - шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко.

## **ЧТО ТАМ ЗА СПИНОЙ**

Двум соперникам на спины прикальваются чёткие картинки и бумажные кружки с цифрами, например: 96, 105 и т.д. Игроки сходятся в круге, становятся на одну ногу, другую поджимают под колено и придерживают рукой. Задача заключается в том, чтобы, прыгая на одной ноге, заглянуть за спину соперника, увидеть цифру и разглядеть, что нарисовано на рисунке. Побеждает тот, кто первым "расшифровал" противника.

## **ПОБЕДИ ТРОИХ**

Две одинаковые по размеру и толщине верёвки по 2, 5 и 3 метра связываются посередине так, чтобы получилось 4 одинаковых конца. Соревнуются 4 ребят, каждый берет свой конец веревки, натягивает его, получается "крест". Примерно в двух метрах от каждого игрока, на полу (на земле) кладется приз (игрушка, конфета и т.д.) По команде участники, тянут свой конец веревки, пытаются первым схватить приз.

## **ПРОЙДИ, НЕ ЗАДЕНЬ**

На ровном месте, на расстоянии шага друг от друга ставятся 8 - 10 городков на одной линии. Играющий становится перед городком, ему завязывают глаза повязкой и предлагают пройти между городками туда и обратно. Выигрывает тот, кто свалит наименьшее количество городков.

### **ВЕСЕЛЫЕ ПОВАРЯТА**

Для этого аттракциона понадобятся 2 поварских колпака, две курточки или 2 белых халата, 2 фартука.

Предметы раскладываются на табуретах, находящихся на линии старта, на противоположных табуретах ставят по кружке, наполненной водой, по бутылке с широким горлышком из-под кефира, кладут по столовой ложке.

Участники состязания делятся на 2 команды. Они выстраиваются на линии старта. По сигналу ведущего первые номера подбегают к табурету, надевают колпак, куртку и фартук и бегут к противоположным табуреткам. Затем берут ложки, один раз зачерпывают воду из кружки и наливают ее в бутылку, после чего возвращаются к своей команде и раздеваются, передав второму номеру фартук и колпак. Он быстро одевается и выполняет то же задание.