

## ИГРЫ В КОРПУСЕ

Крокодил. Играют две команды. Команды загадывают слова, обязательно имена существительные, и выбирают по одному водящему. Команда, которая первой придумает слово, начинает игру. Ведущему команды противника сообщается загаданное слово, и он должен, используя только жесты и мимику, показать слово так, чтобы его команда догадалась, какое слово было загадано. Затем команды меняются ролями.

Мафия. Ролевая игра. Все играющие сидят в круге. Ведущий предлагает перевоплотиться в жителей одного из городов мира. Придумать себе профессию и представиться. После этого устраивается жеребьевка (из коробки вытягивают жетончики). Игроки, вытянувшие жетоны с крестом, становятся мафией. Тот, кто получил жетон с двумя буквами <К>, комиссар Катани. Чистые жетоны достаются мирным жителям. Начинается игра. Ведущий сообщает о наступлении ночи, все жители закрывают глаза. Со словами ведущего <мафия выходит на тропу войны> открывают глаза игроки, получившие роль мафии. Глазами находят друг друга, знакомятся, выбирают жертву и показывают на неё рукой. После чего закрывают глаза. Далее со словами ведущего <только не спит комиссар Катани> просыпается комиссар Катани. Он открывает глаза и показывает рукой, на того, кого он защищал этой ночью (этот игрок не может быть убит мафией в эту ночь) и кого подозревает (если он прав, то с утра не проснется один мафиози; если не прав, то о его подозрениях никто не узнает), после чего закрывает глаза. Ведущий сообщает о наступлении утра, о событиях ночи (был ли кто-то убит мафией, как удачно работал комиссар Катани). После этого мирные жители выдвигают версии, кто является мафией. Выдвигается не более трех кандидатур. Все они обсуждаются, после чего устраивается голосование. Житель, за которого проголосует больше всего игроков, выбывает из игры. Ведущий сообщает о том, кем был этот игрок (мафиози, комиссар Катани, мирный житель). Вновь наступает ночь. Задача мирных жителей и комиссара Катани - уничтожить мафию, а мафии - победить всех.

Найди ручку. Играют две команды от 3 до 12 человек. Игроки одной команды выходят из комнаты либо закрывают глаза. Задача второй команды - спрятать ручку так, чтобы её было видно (т.е. её бы не скрывал никакой предмет), но чтобы она не бросалась в глаза. Ведущий контролирует соблюдение этого условия. Приглашается команда соперников. Ведущий засекает время. В полной тишине игроки ищут ручку. Заметивший её должен сесть спокойно на стул, не выдав, где он обнаружил ручку. Последний игрок должен взять её и сесть на стул, после чего ведущий сообщает время поиска. Команды меняются ролями. Побеждает команда, затратившая минимальное время на поиск ручки.

Найди то, не зная что, сделай то, не зная что. Из группы играющих выбирается водящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно сделать (например: тряпка, протереть подоконник). Приглашается водящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие, он далек от предмета, громкие - близок к нему. Шквал аплодисментов означает, что предмет найден верно. Таким же образом предстоит догадаться, что делать с предметом. Тихие аплодисменты - неверное действие, громкие - приближение к загаданному действию, шквал аплодисментов - угадано действие.

Построй крепость. Играющие сидят кругом на стульчиках. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие - неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося <здесь>. Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, указал на место строительства крепости - она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

Жовжелить. В переводе <жовжелить> означает делать. Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любой глагол. Водящий должен угадать загаданное слово. Для этого он задаёт вопросы игрокам, уточняющие отношение самих игроков к выполнению загаданного действия, заменяя в вопросе загаданное слово глаголом <жовжелить>. Например: Рита, ты любишь жовжелить? Вася, жовжелить лучше в одиночку или в компании? И т.д.

Баня. Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любое общественное учреждение. Водящему игроки задают вопросы о его отношении к загаданному учреждению. Не зная, о чем идет речь, водящий отвечает наугад, но по реакции на его ответы и содержанию вопросов он должен догадаться и назвать загаданное учреждение.

Ситуация. Знающие игру, приглашают по очереди желающих. Перед тем, как этот человек заходит, загадывают ситуацию. Например, только что вошедшего укусила собака (или он только вернулся из Китая). Но вошедшему о ситуации не говорят, а молча, с небольшими комментариями следят за его реакцией на происходящее, сопоставляя ситуацию и поведение вошедшего.

Топотушки. Равное количество мальчиков и девочек садятся напротив друг друга. Мальчики шепотом сообщают ведущему имена девочек, которые они загадали. ведущий следит, чтобы не было повторов в выборе девочек. Затем предлагает каждой девочке по очереди подойти к тому мальчику, который, как ей кажется, мог ее загадать, топнув перед ним ногой. Если она угадала, то садится на место мальчика, если не угадала, мальчик топает перед ней ногой, и она возвращается на свое место. Так, до тех пор, пока все девочки не пересядут. Игра продолжается: девочки загадывают мальчиков.

Шли по роше. Всем играющим присваиваются номера. Номер 1 начинает: "шли по улице 4 крокодила". Номер 4: "А почему 4?". Номер 1: "А сколько?". Номер 4: "А 8". Номер 8: "А почему 8?" и т.д. Если кто-то замешкается или ошибется, отдает фант. Игра начинается снова. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

Мигалки. Играющие садятся в круг, один стул пустой. За спинкой каждого стула стоит по человеку. Ведущий (у него стул пустой) незаметно для стоящих мигает сидящим. Тот, кому он мигнул, должен перебежать на пустой стул, стоящие же за стульями стараются не допустить этого. Сидящие и стоящие могут поменяться местами.

Коленочки. Играющие садятся по кругу. Руки кладут на колени своих соседей слева и справа. Нужно хлопками последовательно "обойти" круг. Кто ошибется - выходит из круга. Побеждает более ловкий.

Три музыкальных слова. Играющие делятся на три группы, выбирают водящего, он отходит в сторону. Загадывает слово из трех слогов. Каждая группа получает слог и поет его на свой мотив. Водящий отгадывает это слово в общем хоре. Например: МО-ЛО-КО. МО -"Катюша", ЛО -"Ламбада", КО -"Подмосковные вечера".

Или загадывается фраза, например, "Я тебя люблю" и по команде ведущего все группы одновременно говорят (кричат) свои слова. Задача водящего отгадать фразу.

Мамонт. Играющие садятся в круг. Один стул пустой. В центре круга водящий - "мамонт". Сидящий справа от пустого стула хлопает по нему рукой, называя имя присутствующего, тот должен пересесть на пустое место. "Мамонт" же пытается опередить его. Если ему это удастся, "мамонтом" становится зазевавшийся игрок. Игра продолжается.

Палата №6. Выбирают двух водящих. Они будут "ведущими специалистами" в области шизофрении и психоанализа. Они выходят за дверь. Играющие договариваются о "болезни", которая называется "сдвиг по фазе в левую сторону, на два такта". Симптомы "болезни": на любой

вопрос водящих - "докторов" играющий дает ответ в том случае, если он был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека, чем интересней вопрос тем веселей будет проходить игра. Задача водящих - установить диагноз, угадав принцип игры.

Примечание: первые два "больных" и тот, кто не услышит своего вопроса, говорят: "Бе-бе-бе, проезжай дальше".