

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ДЕВОЧЕК И МАЛЬЧИКОВ

Каблучок. В игре участвует равное количество девочек и мальчиков, они садятся рядами лицом друг к другу на расстоянии 2-3 метров. Девочки совещаются и распределяют, кто какого мальчика загадал. Мальчики по очереди подходят к ряду девочек, стараясь разыскать ту, которая загадала его. Для этого мальчик прохаживается около девочек и топаёт ножкой рядом с той, которая, по его мнению, его загадала. Если это так, девочка и мальчик идут танцевать, если нет, то девочка в ответ тоже стучит каблучком, а мальчик возвращается на место ждать очереди для следующей попытки.

Сваха. Играющие и сваха сидят в круге. Около свахи два свободных стула, в руке у неё полотенце. Сваха предлагает занять стул двум юношам. Юноши думают (не совещаются) и шепотом каждый называет имя девушки, сидящей в круге, свахе на ухо. Если они оба назовут имя одной девушки, то сваха ударяет полотенцем им по коленкам и предлагает перегадать, если названы имена разных девушек, то сваха называет имена девушек и приглашает их подойти к юношам. Если девушки угадали (подошли к тому, кто их загадал), то сваха разрешает поцеловать избранниц. После чего юноши покидают свои места, а девушки занимают их места. Если не угадали, сваха бьёт девушек по коленкам, а юноши загадывают снова.

Статуя любви. Одинаковое количество девушек и юношей удаляются из игровой комнаты. Ведущий просит двух зрителей (девушку и юношу) побыть глиной. Приглашается юноша, ему дается задание слепить из глины (юноши и девушки) статую любви. После того как скульптор закончит свое произведение, его просят заменить юношу в данной композиции. Следующей приглашается девушка, она выполняет аналогичное задание и заменяет в статуе девушку т. д.

Тайный воздыхатель. Это ролевая игра. Ведущий собирает в одну коробку имена девушек, в другую - юношей. Предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченным. После этого предлагает юношам вытянуть имена девушек, а девушкам - имена юношей. Игра проходит в течение 1-2 дней. В конце второго дня тайные друзья могут рассекретиться и назначить встречи. Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому ведущий должен заранее придумать сюрпризы, которые он будет рассылать он имени тайных друзей.

Почта. Группа играющих рассчитывается по номерам, делает номерки. Ведущий становится почтальоном. В течение определенного времени все в отряде могут писать письма друг другу и отправлять их. Почтальон доставляет послания адресатам.

Кис - брысь. Водящий стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к водящий). И произносит: <Кис?>. Если водящий отвечает <брысь>, то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ <мяу>, то ведущий спрашивает что, должен сделать этот игрок в паре с водящим (или предлагает водящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание. Например: танцует, поет, изображает известный памятник, рисует связанной парой ног и др. Далее водящий присоединяется к игрокам, а вызванный игрок становится водящим.