

1. Игра "ЦВЕТА".

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом (предметом). Побеждает оставшийся последним.

2. ФИЛЬМ УЖАСОВ.

Условия таковы - в кассете пять яиц. Одно из них сырое, предупреждает ведущий. А остальные - вареные. Необходимо разбить яйцо об лоб. Кому попадет сырое, тот самый смелый. (Но вообще-то яйца все вареные, а приз получает просто последний участник - он осознанно шел на риск стать всеобщим посмешищем.)

3.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 щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, 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".

4. три поросёнка.

На сцене стоят три поросенка с приделанными розовыми ушами и похоронными лицами. Играет вступление, поросята вытирают лица платочками, вдалеке воет волк. Наконец Ниф-Ниф отрывает от лица платочек и начинает петь хриплым басом:

- . Плачь! И рыдай мой зритель, что есть силы!
- . Спрячь! Спрячь свой пейджер, отключи мобилу!
- . Врач! Пройди скорей по всем рядам с нашатырем!
- . Мы о судьбе трех поросят сейчас споем!
- . Я брат Ниф-Ниф, я дом построил из травы!
- . Но волк чихнул, и он рассыпался, увы!
- . Вы!

- . Вы порыдайте над разбитою судьбой!
- . Он хочет сделать из меня паштет свиной!
- . Я брошусь в воду, утоплюсь ко всем чертям
- . Но тушку собственную волку не отдам!

Ниф-Ниф падает и умирает. Проигрыш: оставшиеся поросята закрывают лица платочками и рыдают, волк за сценой тоскливо воет.

Вступает Нуф-Нуф:

- . Рай! Не сулит Господь для поросенка!
- . Дай! Все кричат, грудинку и печенку!
- . Ай! Уже раздался под окном коварный вой!
- . Мне уготовано сегодня стать едой!
- . Я брат Нуф-Нуф, мой деревянный дом трещит!
- . Меня фанера не спасет, не защитит!
- . Щит!
- . Пробит фанерный, в нем мелькает волчья пасть
- . Видать судьбой мне суждено сегодня пасть

- . В камин залезу и сгорю ко всем чертям
 - . Но тушку собственную волку не отдам!
- Проигрыш: поросята закрывают лица платочками и рыдают, волк за сценой тоскливо воет. Вступает Наф-Наф тоненьким интеллигентным голосочком:
- . Мой! Превратится трупик в шпиг венгерский
 - . Стой! Уходи от дома хищник мерзкий
 - . Оооо! Коварный волк глядит в решетку сквозь окно
 - . Боюсь, в паштет мне превратиться суждено!
 - . Консервной банкою я буду на столе!
 - . Одной тушенкой станет больше на Земле!
 - . Не!
 - . И пусть не сможет волк залезть в мое окно
 - . Я умираю от инфаркта все равно!
 - . И после смерти волк меня не сможет съесть
 - . Хоть небольшое утешенье в этом есть
- Наф-Наф хватается за сердце и падает замертво. Проигрыш. Волк за сценой воет совершенно нестерпимо, а затем выходит на сцену - горбатый, убогий и абсолютно несчастный:
- . Я серый волк, я умираю без еды!
 - . Но сытый зритель не поймет моей беды!
 - . Ты!
 - . Поплачь хоть ты над нашей общею судьбой!
 - . Мы все погибли и прощаемся с тобой!
 - . Четыре трупа. Начинается антракт.
 - . А дальше будет только хуже, это факт.
 - . Реальный факт.

5. 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.

6. ЦЕПЬ

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе.

7. БАНКИР.

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

8. 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.

9. Часы.

Жертва мужчина. Его ставят лицом к девушке. на расстоянии 10 шагов от него сидит на стуле у гостей просят часы (штук 8) и в промежутке от девушки до мужчины кладут часы друг от друга в один шаг мужчину просят запомнить где находятся часы и просят не наступая на часы (перешагивая их) пройти до девушки и поцеловать ее затем мужчине завязывают глаза разумеется часы убирают, а на

место девушки сажают мужика. Потеха в том, как он до "девушки" будет топтать, а потом целовать.

10. 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.

11. 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.

12. 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", действуя двумя разными руками, один правой, другой левой, не договариваясь друг с другом, выполнить различные задания. Например, заточить карандаш, завязать шнурки или, на крайний случай, открыть бутылку, налить и выпить :))) Последнее надо воспринимать как шутку ...

13. 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.

14. ТРИ ЗАГАДОЧНЫЕ КОРОБКИ.

Для игры необходим следующий инвентарь: три большие коробки (примерно такие, как от телевизора), помощник ведущего, простыня или любая ткань большого размера, один длинный или пара одинаковых по размеру столов и пара абсолютно несвязанных между собой предметов (например, огрызок яблока, кассета и т.п.). Для игры требуется три участника-испытателя. Ни один из сидящих не должен знать о предстоящих событиях. Из комнаты выводятся все, кроме двух ведущих. Одного

разукрашиваете губной помадой, как можно страшней и уродливей, и сажаете его под столы так, чтобы в местах соединения столов торчала только его разукрашенная голова. Чтобы не было видно, что твориться под столом, вы спускаете ткань, которая и будет прикрывать все "подстольное" пространство. Накрываете коробкой голову и те два предмета, которые вы выбрали. Затем зовете участников. Не упоминайте имя того, кто находится под столом и умышленно избегайте ответов на вопросы, где он(а). Обычно участники забывают обо всех в предвкушении чего-то особенного. Выбираете трех участников и отправляете двоих из них в другую комнату так, чтобы они даже не слышали, что у вас происходит. Первому говорите, что он должен пробежать от начала комнаты до коробок с огромной скоростью и быстро назвать, что там лежит. Порядок коробок вы делаете такой, чтобы главная (с головой) была последней. Когда участник открывает последнюю коробку, тот, кто сидит под столом, начинает тут же кричать с широко открытыми глазами (не больше двух секунд). Поверьте-это незабываемые моменты и желательно их запечатлеть на фотоаппарат или камеру. Неожиданно и для зрителей, и для участников. Со следующими игроками происходит то же самое. Советую для этой игры НЕ брать больше четырех людей, т.к. эффект игры снижается, и пьяные протрезвеют (не рекомендуется для людей с больным сердцем или психикой). Название игры умышлено преподносится гостям любое, не указывающее на истинную суть игры.