

СБОРНИК ИГР



Комитет по физической культуре, спорту и молодежной политике  
Вологодской области  
Государственное учреждение  
«Вологодский областной молодежный центр «Содружество»

# ***ИГРОТЕКА***

***НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ИГР ДЛЯ ВОЖАТЫХ,  
ПЕДАГОГОВ-ОРГАНИЗАТОРОВ,  
ВОСПИТАТЕЛЕЙ***

Вологда  
2010

Игротека. Настольная книга игр для вожатых, педагогов-организаторов, воспитателей. — Вологда, 2010. — 62 с.

---

**Над сборником работали:**

**О. В. Широкова**, и. о. начальника методического отдела ГУ ВОМЦ «Содружество»,

**Е. Г. Осокина**, специалист по работе с молодежью ГУ ВОМЦ «Содружество»,

**О. Н. Ждановская**, специалист по работе с молодежью ГУ ВОМЦ «Содружество».

**Дизайн обложки** — М. С. Степанов, дизайнер ГУ ВОМЦ «Содружество».

За основу «Игротеки» взяты материалы из сборника «300 игр». — Вологда, 2003.

© Комитет по физической культуре, спорту и молодежной политике  
Вологодской области, 2010

© Государственное учреждение «Вологодский областной молодежный  
центр «Содружество», 2010

# ОГЛАВЛЕНИЕ

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Игры на знакомство.....                         | 4  |
| Игры на сплочение и взаимодействие.....         | 11 |
| Игры в кругу.....                               | 16 |
| Игры в комнате.....                             | 19 |
| Игры на взаимодействие мальчиков и девочек..... | 24 |
| Игры для поднятия настроения.....               | 26 |
| Игры-кричалки.....                              | 27 |
| Игры-розыгрыши.....                             | 32 |
| Игры с залом.....                               | 33 |
| Игры на внимание.....                           | 43 |
| Подвижные игры.....                             | 46 |
| Игры на пляже.....                              | 50 |
| Детективные истории или «данетки».....          | 51 |

# Игры на знакомство

## ***Имя в кругу***

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди делает шаг в круг, называет свое имя и показывает какое-то движение. Затем все участники одновременно повторяют его имя и показанное движение.

## ***Меня зовут. Я люблю себя за то, что...***

Упражнение проводится в кругу. Каждый по очереди продолжает фразы: «Меня зовут...» и «Я люблю себя за то, что...».

## ***Прикоснись***

Ведущий дает задание прикоснуться к каким-либо предметам, находящимся на других участниках. Например, по команде «Прикоснитесь к трем черным ботинкам!» каждый должен прикоснуться к трем черным ботинкам на разных людях. При этом необходимо назвать свое имя хозяевам ботинок.

Ведущий дает команды в быстром темпе.

## ***Алфавит***

Ведущий называет одну из букв алфавита. Те, чье имя, отчество или фамилия начинаются на эту букву, встают и представляются. Ведущий следит за тем, чтобы были представлены все участники игры.

## ***Мы идем с тобой по кругу***

Все играющие встают в два круга (внутренний и внешний). Стоящие во внутреннем кругу поворачиваются направо, во внешнем кругу — налево.

Двигаясь по кругу, участники произносят следующие слова:

Мы с тобой идем по кругу,

Поглядим в глаза друг другу,

На минуту замираем —

Имена запоминаем...

На словах «...на минуту замираем» участники останавливаются, а когда речевка закончилась, здороваются за руку с тем, напротив кого они остановились, называя при этом свое имя и т. д.

## ***Дети по лесу гуляли...***

Все встают в круг и берутся за руки. Выбирается водящий, который встает в центр круга и закрывает глаза. Все дружно бегут по кругу со словами:

Дети по лесу гуляли,

Одного там потеряли,

А домой как прибежали,

Тихо бабушке сказали:

«Ой, ты, бабушка, наш свет,

Ты скажи, кого здесь нет».

В это время один человек выходит из круга и прячется. После окончания слов водящий открывает глаза и называет пропавшего. У него есть 3 попытки. Если ошибается, то снова водит. Если нет, то тот, кого отгадали, становится водящим.

### ***Когда я был маленьким***

Ведущий предлагает участникам вспомнить и рассказать смешной случай, произошедший с ними в раннем детстве. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории.

**Вариант игры.** Участникам заранее раздаются жетоны разного цвета. В зависимости от этого они должны рассказать различные истории, например:

желтый — смешной случай из детства;

красный — случай или поступок, за который пришлось краснеть;

зеленый — страшный случай и т. д.

### ***Здравстуйте!***

Участники становятся в круг. Ведущий предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом ведущий называет страну и форму приветствия.

В России принято пожимать друг другу руки.

В Италии — горячо обниматься.

В Бразилии — хлопать друг друга по плечу.

В Зимбабве — трутся спинами.

В Македонии — здороваются локтями.

В Никарагуа — приветствуют друг друга плечами.

У австралийских аборигенов принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.

Данная игра дает возможность снять эмоциональное напряжение и в веселой форме расположить участников к дальнейшему знакомству и общению.

### ***Дрозд***

Играющие образуют два круга (внутренний и внешний), равные по числу игроков. Внутренний круг встает спиной к центру, образуются пары. Далее участники повторяют за ведущим слова и движения.

Я — дрозд (*открытой ладонью показывают на себя*).

Ты — дрозд (*открытой ладонью показывают на соседа*).

У меня — нос (*прикасаются кончиками пальцев к своему носу*).

У тебя — нос (*прикасаются кончиками пальцев к носу соседа*).

У меня — щеки красные (*прикасаются к своим щекам*).

У тебя — щеки красные (*прикасаются к щекам соседа*).

У меня — губки алые (*прикасаются к своим губкам*).

У тебя — губки алые (*прикасаются к губкам соседа*).

Мы с тобой два друга (*пожимают друг другу руки*).

Любим мы друг друга (*обнимаются и называют свои имена*).

Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары. Игра продолжается.

*Вариант игры.* Образуются два круга: внутренний — женский, внешний — мужской.

### **Кто умеет**

Ведущий заранее вывешивает плакат, представляющий собой поле из 9 квадратов (3х3). В каждом квадрате вопрос: кто умеет играть на гитаре? кто танцует? кто рисует? кто занимается спортом? и др. Всего 9 вопросов. Все игроки берут ручки и листки бумаги. Чертят аналогичное поле, нумеруют квадраты.

Задача игроков — опросить играющих и найти среди них тех, кто умеет играть на гитаре, рисует и т. д. Записать в соответствующую клеточку на своем листке имя и фамилию этого игрока. Нельзя записывать имя одного и того же человека более чем в одном квадрате. Побеждает тот, кто первым заполнит все поле.

### **Встаньте те, кого зовут...**

Участники садятся в круг. У ведущего в руках мяч, он произносит фразу: «Встаньте те, кого зовут...». Затем кидает мяч любому из участников. Игрок, поймавший мяч, встает и громко называет свое имя. Все играющие, чьи имена совпали с именем игрока с мячом, встают. Те игроки, которые не встали, когда их называли, дают фант. За правильностью выполнения (все ли встали) следит ведущий, который знает по именам всех участников игры. Дальше мяч кидает тот играющий, который называл свое имя, и также произносит установленную фразу. Игра заканчивается, когда все участники встали хотя бы один раз. В конце игры разыгрываются фанты.

Когда участники запомнили друг друга, игру можно усложнить: запретить кидать мяч человеку, имя которого уже называли. Кто ошибется — с того фант.

### **Шла коза по лесу...**

Все участники становятся в круг, берутся за руки и идут по кругу как в хороводе, произнося слова. В центре круга — водящий игры, он выполняет движения.

Шла коза по лесу, по лесу, по лесу (*ходит внутри круга*).

Нашла себе принцессу, принцессу, принцессу (*выбирает любого из круга*).

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем (*прыгают взявшись за руки*).

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем (*прыгают взявшись за руки и дрыгают ногами в стороны*).

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем (*останавливаются и играют в ладушки*).

И ножками потопаем, потопаем, потопаем (*топают ногами*).

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся (*кружатся под ручку*).

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся (*жмут друг другу руку и называют свои имена*).

После знакомства пара расходится и оба ее участника выбирают себе нового партнера. Теперь в кругу — две пары. И так до тех пор, пока все участники не образуют пары.

### ***Портреты***

Участники разбиваются на пары и рисуют портреты друг друга. Затем рисунки собираются и вывешиваются. Участники угадывают, кто изображен на портрете. Человек, которого узнали, рассказывает о себе.

### ***Портрет-представление***

Участники делятся на группы и получают задание: как можно больше узнать о каждом члене группы и нарисовать групповой портрет, где были бы видны интересы каждого. Затем группы показывают портреты и объясняют их.

### ***Покрывало***

Участники делятся на две равные команды и встают напротив друг друга. Двое ведущих держат между командами натянутое покрывало. К нему близко подходят по одному человеку из команды. На счет «три» покрывало резко опускается. Задача участников, стоящих у покрывала, быстро назвать имя человека, стоящего напротив. Тот, кто замешкался, переходит в противоположную команду. Выигрывает команда, в которой к концу игры будет большее количество участников.

*Вариант игры.* К покрывалу могут подходить по два и по три участника одновременно или команда в полном составе. В этом случае победителя определить очень сложно. Зато это будет веселым окончанием игры.

### ***Мы с тобой похожи тем, что...***

Участники выстраиваются в два круга (внутренний и внешний), равные по количеству игроков. Внутренний круг встает спиной к центру, образуются пары. Стоящие во внешнем кругу говорят стоящим напротив: «Мы с тобой похожи тем, что...» Те в свою очередь отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Участники не должны повторяться. По команде ведущего (хлопок) игроки, стоящие во внешнем кругу, делают шаг вправо, образуются новые пары. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

### ***А я — зайцем***

Играющие сидят на стульях в кругу, один стул пустой. Участник, сидящий слева от свободного стула, пересаживается на него и говорит: «А я еду!» Следующий садится на освободившийся стул и произносит: «А я тоже». Затем третий садится и говорит: «А я — зайцем!» Хлопает рукой по вновь освободившемуся стулу и называет имя одного из играющих. Тот, чье имя назвали, перебегает на свободный стул. В результате вновь освобождается стул, и игра продолжается. Если среди играющих несколько человек с одинаковым именем, то они вместе бегут на один стул, каждый стремится первым занять его. Тот, кто не успел, возвращается на свое место.

### ***Паровозик Чух-Чух-Чух***

Участники стоят в кругу. Ведущий идет по кругу, изображая паровозик, и останавливается около одного из участников со словами: «Я паровозик Чух-Чух-Чух,

я паровозик Чух-Чух-Чух. Здравствуй, как тебя зовут?» Участник отвечает, например: «Света». Паровозик произносит: «Света, Света, Света, давай с тобой дружить!» Света соглашается и становится за ведущим в паровозик. Далее игра продолжается, все по очереди встают в конец паровозика.

### ***Расскажи о себе***

Все становятся в круг. Ведущий дает игрокам любой предмет. Участники передают предмет по кругу. Через какое-то время ведущий хлопает в ладоши. Тот, у кого в руках оказался предмет, называет свое имя и рассказывает о своих увлечениях.

### ***Кораблик***

Всем выдаются бумажные кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике. Например: «Мой кораблик зовут «Наташа», он любит веселиться...»

### ***Мне нравится, когда меня зовут***

Ведущий, держа мяч, называет ту форму своего имени, которая ему нравится, говоря: «Мне нравится, когда меня зовут...» и бросает мяч другому. Тот тоже называет любимую форму своего имени и бросает мяч следующему и т. д. Когда мяч по одному разу побывал у всех участников, они, кидая мяч, называют уже любимую форму имени того, кому кидают.

### ***Снежный ком***

Играющие сидят в кругу. Первый игрок произносит свое имя. Каждый следующий участник называет имена предыдущих игроков и свое. Когда очередь дойдет до ведущего, он называет имена всех игроков.

#### ***Варианты игры***

1. «Качество». К имени добавляется одно из качеств, начинающееся на первую букву имени. Например: «Меня зовут Наташа, я Нежная».

2. «Я люблю...» К имени добавляется предмет (животное, фрукт и т. д.), который любит участник, при этом название предмета должно начинаться на первую букву имени. Например: «Меня зовут Наташа, я люблю Напитки».

3. «Идем в поход». К имени добавляется предмет, начинающийся на первую букву имени, который участник может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Света, я иду в поход и беру с собой спички». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Витя, я иду в поход и беру с собой веревку, а еще Свету со спичками» и т. д.

4. «Я люблю делать». Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляется и сообщает, что нравится ему. Например: «Как Маша, я люблю маршировать, но не умею играть на гитаре, как Григорий. Меня зовут Саша, и я люблю сочинять».

### **Интервью по кругу**

Ведущий бросает мяч одному из участников и задает ему вопрос, участник отвечает и бросает мяч другому со своим вопросом. Вопросы должны быть корректными и задаваться доброжелательно. Если кто-то не хочет отвечать на вопрос, он говорит: «Нет ответа», — тогда ему задают другой вопрос. Важно, чтобы все участники выступили в роли отвечающих.

### **Жила-была бабка**

Ребята встают по кругу парами лицом друг к другу и боком к центру круга, берутся за руки, пропевают слова и повторяют движения.

Жила-была бабка у самой речки

*(делают два приставных шага к центру круга).*

Захотелось бабке искупаться в речке

*(делают два приставных шага от центра круга).*

Пошла бабка на базар, купила мочало

*(обходят вокруг друг друга).*

Эта песня хороша

*(берутся правыми руками, делают шаг навстречу и шаг назад).*

Начинай сначала

*(один человек остается на месте, а его партнер переходит по кругу к другому).*

Когда участники меняются местами, они представляются друг другу по имени. Все повторяется сначала, пока все не поменяются местами. Темп игры постепенно увеличивается.

### **Бинго**

Участники образуют два круга (внешний и внутренний) с равным количеством человек. Игроки внутреннего и внешнего кругов двигаются в противоположные стороны со словами:

Мой лохматый серый песик

У окна сидит.

Мой лохматый серый песик

На меня глядит.

Б – И – Н – Г – О (2 раза)

Да, Бинго звать его.

Слово «Б-И-Н-Г-О» произносится раздельно по буквам, причем на каждую букву стоящие во внешнем кругу ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву — ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивленно, радостно), и последние слова «Да, Бинго звать его» пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомится.

### **Из спичек — имена**

Группе выдается коробок спичек (10 спичек на одного члена группы). Задача игроков, используя все спички, лежащие в коробке, выложить имена всех членов группы. Имена могут соприкасаться или пересекаться.

Можно использовать счетные палочки.

### ***Построения***

Ведущий предлагает построиться всем участникам в шеренгу, при этом называются различные критерии построения. Например: постройтесь по росту; постройтесь по числам и месяцам рождения (от 1 января до 31 декабря); постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен; по размеру обуви.

*Вариант игры.* Можно делиться на группы по времени года, в котором родился, по цвету глаз, по сорту любимого мороженого и т. п.

### ***Я люблю соседку...***

Участники становятся в круг. Первый участник признается в любви к своему соседу, называя имя этого соседа, характерное качество и предмет, который он хотел бы подарить этому соседу. При этом качество и предмет начинаются на первую букву имени соседа. Например: «Я люблю соседку Иру за то, что она Интересная, и хочу подарить ей Ириску».

### ***Я умею, могу научить, хочу научиться***

Игроки сидят в кругу. Каждый на листочке пишет ответы на три вопроса: что я умею? чему могу научить? чему хочу научиться? Далее все игроки разбиваются на пары, обмениваются листочками и представляют соседа за 1–2 минуты в любой форме (проза, стих, песня и др.).

### ***Я никогда...***

Участники игры открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие, загибает палец. Кто загнул все пальцы на руках, выбывает из игры.

### ***Найди меня***

Играющие пишут на бумажках свои имена. Все бумажки сворачиваются и складываются в коробку. Каждый вытаскивает по одной бумажке и ищет того человека, чье имя указано в ней, и берет его за правую руку. Таким образом, получится, что каждый найдет правого соседа, а его найдет левый сосед. В результате могут образоваться несколько кругов.

### ***Брачное объявление (для детей старшего возраста)***

Каждый должен за 3–5 минут написать брачное объявление, делая упор на описание себя, а не возможного партнера. Важно выделить свои достоинства, которые могут заинтересовать другого человека, а не увлекаться описанием внешности. Затем все написанное сдается ведущему. Он перемешивает объявления и по одному зачитывает вслух. Группа пытается узнать автора.

### ***Карта жизни***

Рисуется карта, на которой обозначены остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты, река Случая и т. д. Каждый бросает кубик: куда он попадает, о тех случаях из своей жизни и рассказывается.

### ***Домики***

Участники рисуют на большом плакате город: улицы, дома и т. д. Каждый определяет, где он будет жить.

*Вариант игры.* Группа рисует большое дерево, на котором каждый выбирает для себе понравившееся место (листик, ветка и т. д.).

### ***Анонимка***

Участники сидят в кругу. Каждый пишет то, что он знает о своем соседе справа. Ведущий собирает анонимки, зачитывает их, а остальные угадывают, о ком идет речь.

### ***Газеточка***

Водящий стоит в центре круга с газетой. Он подходит к одному из участников и пытается дотронуться газетой до его плеча. Если тот участник успевает назвать имя одного из играющих, то водящий подходит к тому, чье имя назвали, и вновь пытается дотронуться газетой до плеча и т. д. Если участник не успевает назвать имя, то до него дотрагиваются газетой, он становится следующим водящим.

## **Игры на сплочение и взаимодействие**

### ***Атомы — молекулы***

Ведущий объясняет, что атом — это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому соединение нескольких игроков называется молекулой. Ведущий дает команду «Атомы!», все игроки хаотично передвигаются. После команды «Молекула — три атома» играющие должны объединиться в группы по три человека. Таким образом ведущий формирует «молекулы», меняя количество «атомов».

Задача игры — определить, кто в группе является лидером (ведущим) — кто ведомым, кто активен — кто пассивен, у кого проблемы со взаимодействием в группе. Данная форма может использоваться в качестве разбивки на группы.

### ***Карусель***

Разбившись на пары, участники образуют два круга (внешний и внутренний). «Внутренние» встают спиной к «внешним» и падают назад, уверенные, что их поддержат. Задача участников внешнего круга поймать напарников. После этого внутренний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары (расстояние между кругами можно варьировать).

### ***Слепой — поводырь***

Участники разбиваются на пары. Одному из пары завязывают глаза, он становится «слепым», а другой — «поводырем». «Поводырь», поддерживая правой рукой за спину, а левой — за левую руку «слепого», должен провести его по маршруту, преодолевая препятствия, на которые указывает ведущий. «Поводырь» несет ответственность за жизнь «слепого», предостерегает его от опасности, помогает, направляет. Потом участники меняются ролями (водить человека не меньше 15–20 минут). По окончании участники делятся впечатлениями.

### ***Стульчики***

Участники сидят в кругу. Игрокам необходимо синхронно встать со стульев, обойти вокруг стула, взять его в руки, поставить на место и сесть. Во время выполнения задания запрещается разговаривать.

*Вариант игры.* Предварительно игрокам дается время (1 минута), чтобы договориться: как сделать так, чтобы действия выполнялись синхронно.

### ***Большая семейная фотография***

Участники должны представить, что они — большая семья. Им нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю «семью» для фотографирования. Первым из «семьи» выбирается «дедушка». Он тоже может участвовать в расстановке членов «семьи». Далее участники сами должны решить, кому кем быть и где стоять. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трех. На «Три» все дружно и очень громко кричат: «Сыр» — и одновременно хлопают в ладоши.

### ***Контакт-слово***

Ведущий предлагает участникам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3–4 словами. Задача напарников — почувствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

### ***Инопланетянин***

Играющие разбиваются на пары. Задача первых — доказать вторым что-либо. Например, инопланетяне действительно существуют. Задача вторых — не согласиться. Потом роли меняются.

### ***Зеркало***

Группа разбивается на пары. Первые номера — зеркала, вторые — люди перед зеркалом. Задача «зеркал» — синхронно повторять движения «людей перед зеркалами». Игра проходит в полной тишине. Затем участники меняются ролями.

### ***Привет! Я рад тебя видеть***

Участники игры ходят по комнате. Затем им предлагается поздороваться с каждым за руку и при этом сказать: «Привет! Я рад тебя видеть». Но в этой игре

есть одно важное правило: здороваясь с кем-либо из участников, можно освободить свою руку только после того, как другой рукой участник начинает здороваться еще с кем-то. Игрокам необходимо непрерывно быть в контакте.

Когда все поздоровались друг с другом, и все привыкли к этому ритуалу, можно запустить второй круг с другим приветствием, например, со словами: «Как хорошо, что ты здесь!»

*Вариант игры.* Можно использовать эту игру в конце занятий, заменив приветствие прощанием «Спасибо!» или «Спасибо, с тобой было так хорошо работать!»

### **Разговор рук**

Ведущий разбивает участников на пары. Все закрывают глаза и в парах протягивают друг другу правые руки. Ведущий поясняет, что он сейчас будет рассказывать историю про руки, а все в парах должны будут делать то, что он станет рассказывать.

Ведущий начинает: «Руки встретились, заинтересовались и начали знакомиться. Познакомились и начали договариваться о встрече, где и как проведут время. Не договорились и поругались. Бранятся. Обиделись друг на друга. Ищут возможности помириться. Помирились».

### **Человек к человеку**

Участвует нечетное количество человек, один из которых — водящий. Участники беспорядочно двигаются, пока водящий не даст определенную команду, например, «плечо к щеке» или «нос к уху». После этого каждый (в том числе и водящий) должен найти себе пару. В парах выполняется соответствующая команда. Кто остался без пары — тот придумывает следующую команду.

Игру можно усложнить: в одной и той же паре выполнить несколько команд, сохраняя каждый раз предыдущую позу.

### **Олени**

Участники образуют два круга (внешний и внутренний), встают лицом друг к другу. Ведущий спрашивает: «Вы когда-нибудь видели, как здороваются олени? А хотите узнать, как они это делают? Это целый ритуал: правым ухом вы третесь о правое ухо своего партнера, затем левым ухом — о левое ухо партнера, а в завершении приветствия нужно потопать ногами!» После этого по хлопку ведущего внешний круг делает шаг вправо, и церемония повторяется. Передвижение продолжается до тех пор, пока все участники не «поздороваются» друг с другом и не займут свое исходное положение.

### **Колени**

Все участники встают в круг лицом в центр и берутся за руки. Участники по команде ведущего начинают медленно двигаться к центру круга до тех пор, пока не будут касаться друг друга плечами. Затем участники поворачиваются направо. Каждый участник кладет руки на плечи впереди стоящего. Игроки продолжают двигаться к центру круга до тех пор, пока пяточки и носочки их обуви не соединятся

в круг. По команде ведущего участники одновременно садятся на колени людей, стоящих сзади, не опуская рук.

Задание можно усложнить, попросив участников в таком положении сделать несколько шагов и что-нибудь крикнуть, например: «Мы — супер!».

### ***Машина***

Ведущий считает до десяти, а все участники должны за это время, предварительно не совещаясь, построить из себя машину. На счет «Десять» машина должна поехать.

### ***Сесть на стол***

Группа должна по команде ведущего как можно быстрее сесть на стол так, чтобы все члены группы разместились на нем, при этом никто не должен касаться пола.

### ***Хи-хи, ха-ха***

Группа стоит в кругу и синхронно выполняет следующие действия: выбрасывание пальцев правой, затем левой руки вверх, потом те же движения вниз, после чего группа наклоняется вперед, произносит: «Хи-хи-хи-хи-хи», — отклоняется назад со словами: «Ха-ха-ха-ха-ха». При этом каждый раз количество движений и произносимых слов «хи» и «ха» уменьшается от 5 до 1.

### ***Улови ритм***

Участники образуют круг. Ведущий начинает выстукивать какой-то ритм (например: хлопать в ладоши, по коленям и т. п.), а остальные пытаются воспроизвести его. Ритм должен быть четким и определенным. Когда все играющие воспроизведут его, то он должен звучать как один. Затем ведущий предлагает другому участнику поменять ритм, а остальные должны следовать новому ритму.

*Вариант игры.* Участникам запрещается разговаривать. Ритм может выстукивать любой член группы (по желанию). Главное, чтобы остальные следовали его ритму. Необходимо, чтобы присутствовал какой-то один ритм, пока все остальные не повторят его.

### ***Выбрасывание пальцев***

Все участники одновременно выбрасывают несколько пальцев на руке. Задача игроков — за минимальное количество попыток добиться того, чтобы по сигналу ведущего все члены группы выбросили одинаковое количество пальцев. Разговаривать и договариваться во время упражнения нельзя.

### ***Фигуры***

Участники встают в круг, берутся за руки и закрывают глаза. По команде ведущего игроки должны построить из себя какую-либо фигуру. Варианты фигур: треугольник, квадрат, прямоугольник, буквы «Р», «С» и т. д. Во время выполнения задания участникам запрещается разговаривать.

### **Узелки**

Участники встают в круг (число игроков должно быть четным) и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и вновь находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы партнеры по рукопожатию были разными). Теперь участникам необходимо распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не расцепляя рук. Можно усложнить задание: запретить разговаривать.

### **Ха-ха**

Участники садятся в круг и рассчитываются по порядку. Каждый по очереди должен произнести такое количество слов «Ха», которое соответствует его порядковому номеру. Первый участник произносит: «Ха». Второй должен сказать: «Ха-ха», третий: «Ха-ха-ха» и т. д. Если один из играющих ошибется в количестве произносимых «ха» или рассмеется, игра начинается сначала.

### **Паровозик**

Участники встают паровозиком, закрывают глаза, кладут руки на плечи впереди стоящего. Открытыми остаются глаза только у игрока, стоящего в конце паровозика, а свободные руки — только у первого игрока. Перед «паровозиком» ставится задача — достать определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрывают глаза. Последний игрок, зная, где находится предмет, молча руководит «паровозиком», совершая определенные движения руками. По цепочке эти движения передаются всему «паровозiku», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет. Во время выполнения задания участникам запрещается разговаривать.

### **Титаник**

Ведущий предлагает группе ребят забраться на скамейку, или на полу чертится мелом квадрат (можно разложить газеты). Затем им объясняется ситуация: «Вы оказались на «Титанике», который постепенно тонет. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей». После этого ведущий через каждые 15–20 секунд ограничивает длину скамейки (площадь квадрата), на которой стоят игроки. Задача игроков — удержаться на скамейке (остаться на квадрате). Оступившийся считается утонувшим.

### **Обрыв**

Играющие встают на невысокую скамейку близко друг к другу (в шеренгу). По очереди каждый игрок должен перебраться на другой конец шеренги, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкиваясь со скамьи игроков. Если один из участников «упал» с «обрыва», упражнение выполняется сначала. За ходом упражнения должен наблюдать взрослый человек, задача которого — следить за безопасностью.

*Вариант игры.* Упражнение может выполняться у стены, при этом границы «обрыва» очерчиваются мелом.

### **Слон**

Играющие должны за ограниченное время (1–2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона (или другую фигуру). Во время выполнения задания участникам запрещается разговаривать.

### **Веселый круг**

Игроки встают в один большой круг: левая рука — на плече соседа слева, правая — на поясе у соседа справа. После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу и т. д. Игроки должны сохранить круг целым, выполняя движения.

### **Растяжка**

Участники выстраиваются в одну шеренгу и берутся за руки.

Задание: участникам, не расцепляя рук, необходимо растянуться как можно дальше.

После того как участники «растянулись», ведущий измеряет шагами длину получившейся шеренги и объявляет результат участникам.

*Вариант игры.* Можно соревноваться двумя и более командами на самую длинную шеренгу.

### **Спираль**

Из одной шеренги участники начинают медленно закручиваться в плотную спираль таким образом, что стоящий первым участник становится ее центром. После того, как участники закрутились в плотную спираль, ведущий измеряет ее шагами по длине окружности и объявляет результат участникам, сравнивая его с длиной «растяжки». Затем участники, не расцепляя рук, начинают медленно раскручиваться, при этом двигаются все участники, в том числе и стоящий в центре, темп раскручивания постепенно увеличивается.

## **Игры в кругу**

### **Ассоциации**

Один из участников говорит на ухо своему соседу какое-либо слово. Тот, не долго думая, говорит следующему соседу свою ассоциацию с данным словом и т. д., пока слово не дойдет до первого участника. Он сообщает всем слово, которое он «посылал», и слово, которое получил. Затем каждый вслух произносит свою ассоциацию.

Можно усложнить игру, «посылая» слова сразу в обе стороны круга.

### **Отвечай быстро**

Ведущий бросает одному из участников мяч и называет какой-то цвет, например, зеленый. Тот, кому бросили мяч, должен назвать предмет зеленого цвета, например, огурец. Игру можно разнообразить, взяв за основу не цвет, а

форму или качество предмета, например: круглый — солнце, деревянный — стол и т. д.

### ***Куда, куда***

Все играющие стоят или сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга и предлагает, например, поменяться местами тем, кто любит танцевать, кто играет на гитаре или у кого носки белые и т. д. Те игроки, которые подходят под эти критерии, должны поменяться местами. При этом они хлопают ладошками по коленям и кричат: «Куда, куда». Если в это время ведущий успевает занять свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим.

**Вариант игры.** Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий стоит в центре круга. Он называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленям со словами «Куда, куда» и быстро поменяться местами. Водящий стремится занять место одного из игроков. Если ему это удалось, то оставшийся без места игрок становится водящим.

### ***Коленочки***

Играющие садятся в круг и кладут свои ладони на колени соседей с обеих сторон. Игроки начинают хлопки в определенную сторону — рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибается — убирает руку.

### ***Мигалки***

Играющие образуют два круга (внешний и внутренний). Внутренний круг — сидящие на стульях, внешний — стоящие позади стульев. Один стул пустой. Человек, стоящий позади этого стула, подмигивает кому-нибудь из сидящих на стульях, а тот, кому подмигнули, перебегает на свободный стул. Задача стоящих позади стульев — удержать товарища, сидящего перед ним.

### ***Ручка***

Играющие сидят в кругу. Ведущий передает своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует: правильно ли передается ручка. Задача играющих — догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т. п.

### ***Дедушка Водяной***

Один из игроков выбирается водяным. Он стоит в центре круга, образованного другими игроками. Водяной закрывает глаза, а остальные игроки водят вокруг него хоровод и поют:

Дедушка Водяной,  
Что сидишь ты под водой?  
Выгляни на чуточку,  
На одну минуточку.

Затем хоровод останавливается, и водяной с закрытыми глазами подходит к одному из участников. Его задача состоит в том, чтобы, не открывая глаз, отгадать, кто из участников перед ним стоит. Если водяной угадывает, то этот участник становится водяным, а водяной встает в хоровод. Если водяной не угадывает, то он садится в центр круга и игра продолжается.

### **Фыфки-пыфки**

Участники встают в два круга (внутренний — «пыфки» и внешний — «фыфки»), образовав пары и повернувшись лицом в центр круга. Желательно, чтобы один круг составляли девочки, а другой — мальчики. Обязательно, чтобы «фыфек» и «пыфек» было одинаковое количество. По команде ведущего «Пыфки» игроки внутреннего круга должны поменяться местами, заняв место у свободного игрока внешнего круга («фыфки»), при этом не занимая мест своих ближайших соседей. Водящий стремится занять свободное место, оставшийся без пары игрок становится ведущим. По команде «Фыфки» местами меняются игроки внешнего круга и т. д.

### **Сантики-фантики**

Играющие встают в круг. Ведущий закрывает глаза. Участники игры выбирают заводилу, который будет показывать движения. Все произносят слова: «Сантики-фантики лимпопо», — и повторяют показанное движение. Ведущий открывает глаза, находясь в центре круга, наблюдает за игроками. Заводила постепенно меняет движения, и все за ним повторяют. Задача ведущего отгадать, кто заводила. Если ему это удастся, он становится игроком, а заводила — ведущим. Играющие выбирают нового заводилу.

### **Себе — соседу**

Участники встают в круг. Водящий стоит в центре круга. Обе руки у участников внизу, пальчики собраны в щепотку. Все одновременно произносят: «Себе — соседу», — и выполняют движения. На слово «себе» играющие правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слово «соседу» — правой рукой делают движение, как будто вкладывая что-то в левую руку соседа, стоящего с правой стороны. По кругу передается небольшой предмет (монетка), ведущий должен заметить, у кого монетка. После этого игрок, у которого обнаружена монетка, становится водящим.

### **Посикота**

Играющие встают в круг, взявшись за руки, идут по часовой стрелке и поют первые две строчки любой популярной песни. Водящий с платочком в руках стоит в центре круга. Как только песня заканчивается, водящий подходит к любому месту в кругу, разбивает круг между двумя игроками и стоит, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, между которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то должны остановиться, поклониться друг другу, произнести слова «Посикота, посикота» и скорее бежать на свое место, стараясь взять из рук водящего платок. Победивший становится водящим.

### ***Почта***

Игроки встают в круг, взявшись за руки. Водящий — в центре круга. Один из участников произносит фразу: «Я посылаю письмо...» — и называет имя одного из игроков, стоящих в кругу. После этого игрок одной рукой пожимает руку соседу, затем по цепочке играющие незаметно передают рукопожатие. Как только пожат руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: «Письмо получил». Только после этого он может послать кому-либо следующее письмо. Водящий должен заметить момент передачи рукопожатия и указать «Здесь». Если он прав, то передававший письмо игрок становится водящим, а водивший занимает его место и посылает другое письмо.

### ***Платочек***

Участники встают в плотно сомкнутый круг, плечо к плечу, руки сзади. В центре круга — водящий. В руке одного из игроков платочек, который надо передавать соседу. Водящий следит за участниками и пытается определить, у кого платочек. В любой момент он может указать на игрока и сказать: «У тебя!» В это время нельзя передавать платочек. Если водящий угадал, то он меняется местами с тем, у кого был обнаружен платочек.

### ***Параллель-крест***

Игроки вместе с ведущим сидят в кругу, вытянув ноги вперед. Ведущий бросает мяч любому игроку и произносит «Параллель-параллель». Игрок, получивший мяч, бросает его любому игроку, а ведущий комментирует, например: «Параллель-крест» и т. д.

Задача участников — догадаться, по какому принципу произносится эта фраза. Например, если мяч передается игроку, чьи ноги лежат прямо, — «параллель», а если игроку, который сидит нога на ногу, — «крест». Догадавшиеся могут шепнуть ведущему свой ответ, не произнося вслух. Игра может быть достаточно длительной.

### ***Тяни-толкай***

Держась за руки, играющие стоят снаружи нарисованного круга. По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг. Игрок, вступивший в круг, выбывает из игры.

## **Игры в комнате**

### ***Тайный знак***

Ведущий предлагает придумать фирменную систему тайных знаков для своей команды. Это должны быть жесты, передающие какую-либо информацию или скрывающие ее. Ведущий приводит примеры: поднятая правая рука — команда на установление тишины; щелчок пальцами — бурные аплодисменты; хлопок — дружный смех; открытая правая ладонь — приветствие члена команды и др. В

парах участники придумывают знаки, в четверках (с близкими соседями) уточняют. Далее четверки предлагают команде по 1–2 знака, голосованием выбираются самые удачные. В течение всей игры ведущий может периодически показывать знаки и проверять, как их усвоили играющие.

### ***Песенная перепевка***

Соревнуются две и более команд. Ведущий называет любую букву алфавита, команды по очереди исполняют песни, начинающиеся с этой буквы. Если в течение 10 секунд команда не сможет спеть песню, очко получает команда, спевшая песню последней.

*Вариант игры.* Команда поет строчку из любой песни. Следующая команда выбирает какое-либо слово из спетой строчки и исполняет строчку из другой песни так, чтобы прозвучало выбранное слово.

### ***За окном***

Участники игры разделяются на две или более команд. Ведущий называет любую букву алфавита, играющие по очереди перечисляют предметы на эту букву, которые они видят за окном. Ведущий поднятой рукой показывает, чья очередь отвечать. Если через 5 секунд он не получает ответ, то очко получает команда, последней назвавшая слово. Можно провести несколько туров игры.

### ***Любовная история***

Выбираются водящие: молодой человек и девушка. Ведущий сообщает, что сейчас про них сочинят любовную историю. Пара выходит за дверь, в это время ведущий объясняет правила: пара зайдет в комнату и начнет выяснять, какую же историю про них сочинили, а для этого они могут задавать вопросы, предполагающие ответы «Да», «Нет» или «Не знаем». Если вопрос заканчивается на гласную (например, «Это произошло на пляже?»), то ответ — «Да!». Если на согласную (например: «Шел снег?»), то ответ — «Нет!». Если на мягкий знак, то ответ — «Не знаем!». Таким образом, пара, сама того не подозревая, придумывает свою «любовную историю».

### ***Поеду в А... за а...***

Игра в кругу. Один из участников называет любой город и предмет (съедобный/несъедобный) на ту же букву, произнося фразу, например: «Я поеду в Астрахань за арбузами». Следующий по кругу продолжает, называя город на последнюю букву предыдущего города, и т. д.

### ***Мафия***

Необходимые материалы: жетоны по количеству участников.

1 жетон — «Комиссар Катани», 1 жетон — «Доктор», несколько жетонов — «Мафия», остальные жетоны — «Мирные жители» (пустые).

Все играющие сидят в кругу. Устраивается жеребьевка (участники вытягивают жетоны). Никто не должен знать, какие жетоны у других участников. Задача Мирных

жителей и Комиссара Катани — уничтожить Мафию. Задача Мафии — уничтожить всех. Задача Доктора — лечить: он может помочь любому.

Начинается игра. Ведущий комментирует все действия: «Наступает ночь, все жители закрывают глаза. Мафия выходит на работу (*открывают глаза игроки, получившие роль Мафии. Члены Мафии глазами находят друг друга, молча выбирают жертву и показывают на нее рукой*). Выбор сделан, Мафия отправляется на отдых (*закрывают глаза*). Далее просыпается Комиссар Катани (*открывает глаза*). Катани ищет Мафию (*выбирает одного человека и показывает на него рукой*). Выбор сделан, Комиссар отправляется на отдых (*закрывает глаза*). В этот раз Комиссар был прав (ошибся). Далее просыпается Доктор (*открывает глаза, показывает рукой на предполагаемую жертву Мафии — лечит ее, закрывает глаза*). Наступает утро, город просыпается (*все открывают глаза*)».

Ведущий сообщает о жертвах и спасенных (жертвы выбывают из игры). После этого Мирные жители выдвигают версии, кто является Мафией. Выдвигается не более трех кандидатур. Все они обсуждаются, после чего устраивается голосование (каждый участник имеет один голос). Житель, за которого проголосует больше всего игроков, выбывает из игры. Ведущий сообщает о том, кем был этот игрок (Мафия, Комиссар Катани, Мирный житель).

«Вновь наступает ночь...» Игра продолжается.

### **Да, если...**

Играющие стоят в кругу. Каждый игрок придумывает вопрос. Вопросы задаются по кругу (по очереди). Задача игрока, которому задали вопрос, — дать положительный ответ и объяснить его реалистичность. Например: «Можно ли скушать дом?» — «Да, если он из шоколада». После этого ответивший задает свой вопрос следующему.

### **Найди ручку**

Играют две команды, включающие от 3 до 12 человек. Игроки одной команды выходят из комнаты или закрывают глаза. Задача второй команды — спрятать ручку так, чтобы ее было видно (т. е. ее не скрывал бы 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 ее должен сесть спокойно на стул, не выдав, где он обнаружил ручку. Остальные продолжают ее искать. Последний игрок должен взять ее и сесть на стул, после чего ведущий сообщает время поиска. Команды меняются ролями. Побеждает команда, затратившая минимальное время на поиск ручки.

### **Где ты?**

Выбирают водящего, который удаляется за дверь. Игроки загадывают место, куда помещают водящего, например, баня. Игроки задают водящему вопросы о его отношении к загаданному месту, например: «Ты часто там бываешь?» Не зная, о чем идет речь, водящий отвечает наугад, но по реакции на ответы и по содержанию вопросов он должен догадаться и назвать то место, куда его поместили.

*Вариант игры.* Сначала каждый по кругу говорит, что он чувствует, находясь в загаданном месте. Если водящий затрудняется ответить, то каждый говорит, что он «там» слышит. Последний круг — что каждый «там» видит.

### **Жовжелить**

При переводе «жовжелить» означает «что-то делать». Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любое действие. Водящий должен угадать загаданное действие. Для этого он задает игрокам вопросы, 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.

*Вариант игры.* Вопросы задаются самому водящему, а тот должен догадаться по реакции участников, какое слово загадано.

### **11 вопросов**

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «Да» или «Нет». После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

### **Найди то, не знаю, что...**

Из участников выбирается водящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно произвести, например, тряпка — протереть подоконник. Приглашается водящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие — предмет далеко, громкие — близко к нему, шквал аплодисментов — предмет найден. Таким же образом предстоит догадаться, что делать с предметом. Тихие аплодисменты — неверное действие, громкие — приближение к загаданному действию, шквал аплодисментов — угадано действие.

### **Контакт**

Водящий загадывает слово (обязательно существительное, нарицательное, в именительном падеже, единственном числе) и называет его первую букву. Играющие должны отгадать слово. Для этого они вспоминают слова, начинающиеся с названной буквы, и задают ведущему по очереди вопросы. Например, ведущий назвал букву «Л». Один из игроков предположил, что это слово «лиса». Тогда, не произнося слово вслух, он задает ведущему вопрос: «Это не животное?» Водящий вспоминает животное на букву «Л» и говорит: «Нет, это не лев». Затем ему задает вопрос другой играющий.

Если ведущий не может вспомнить животного на «Л», а кто-то из игроков, кроме автора вопроса, догадался, что это слово «лиса», то он говорит: «Есть контакт». Два игрока хором считают до пяти и называют слово. Если вместе они назвали «лиса» до того времени, пока ответ дал водящий, последний должен назвать вторую букву загаданного слова. Игра продолжается до тех пор, пока слово не будет отгадано.

### ***Интересная история***

Ведущий объясняет, что все участники вместе сейчас расскажут интересную историю. Кто-то начинает: говорит фразу, потом хлопает в ладоши и показывает на участника, который будет продолжать. Тот, на кого показали, говорит следующую фразу, вновь хлопает в ладоши и показывает на того, кто продолжит и т. д. Получается забавная история. Условие: участники долго не задумываются над тем, что говорить.

### ***Три музыкальных слога***

Ведущий выбирает одного человека. Этот игрок выходит из помещения. Все загадывают какое-то слово из трех слогов и делятся на три команды. Например, это слово — «машина». Когда водящий возвращается, одна команда поет слог «ма» на мотив, скажем, «Пусть бегут неуклюже...», вторая — одновременно поет слог «ши» на мотив, допустим, «Подмосковных вечеров», а третья — слог «на» на мотив песни «Голубой вагон». Водящий прислушивается и пытается отгадать, какое слово загадано.

*Вариант игры.* Вместо слова загадывается песня, а каждая команда поет по одному слову из строчки загаданной песни.

### ***Отгадай, чей голосок***

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в центр круга и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами:

Мы собрались дружно в круг.

Повернулись разом вдруг.

А как скажем: «Скок, скок, скок»

*(эти слова говорит один из играющих).*

Отгадай, чей голосок?

Водящий открывает глаза и пытается отгадать, кто из участников произнес «Скок, скок, скок». Если ему это удастся, то он меняется местами с этим игроком. Можно водящему дать три попытки. Если он не угадывает, игра начинается сначала.

### ***Прогоулка по зоопарку***

Ведущий называет животное, например, волк. Следующий игрок называет животное, начинающееся с буквы, на которую заканчивается предыдущее животное. В нашем примере на букву «к», например, кабан и т. д. Если игрок в течение 5 секунд не называет животное, то он отдает фант или выбывает из игры.

### ***Испорченный телевизор***

Играющие сидят на стульях в кругу. Ведущий загадывает слово и говорит его на ухо своему соседу. Сосед изображает это слово мимикой для следующего игрока. Тот смотрит и говорит на ухо следующему игроку слово, которое «расшифровал». Далее все повторяется, пока слово не дойдет до последнего игрока. Ведущий говорит первоначальный вариант слова, а последний игрок — окончательный вариант.

### ***Сандалики***

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга. Каждый участник надевает два разных ботинка. Участникам надо встать так, чтобы каждый ботинок нашел свою пару.

### ***Подарок***

Играющие сидят (стоят) в кругу. Каждый загадывает и говорит правому соседу какой-либо подарок, а своему левому соседу — что сделать с подарком. Затем каждый по порядку говорит, что ему подарили, и что он должен сделать с этим подарком.

### ***Ассоциации***

Водящий выходит, в это время участники загадывают кого-то из присутствующих. Затем водящий спрашивает у игроков, с чем ассоциируется загаданный человек. Например: «С каким животным ассоциируется у тебя этот человек?», «С каким временем года?». Водящий должен догадаться, о ком идет речь.

### ***Угадай песню***

Выбирается водящий. Остальные игроки загадывают строчку из известной песни; каждому участнику достается по слову. Водящий задает каждому по очереди любой вопрос, а тот должен ответить, используя доставшееся ему слово из загаданной песни. Задача водящего — угадать песню. Например, загадана песня «В траве сидел кузнечик». Допустим, водящий решил обратиться к человеку, которому досталось слово «кузнечик». Водящий спрашивает: «Почему небо синее?» Участник, в свою очередь, может ответить: «Чтобы мир был ярче! Ведь если бы оно было, например, зеленым, то таким животным как лягушка или кузнечик было бы совсем неинтересно». Следует обращать внимание, что форму «спрятанного слова» в ответе менять нельзя, т. е. оно должно прозвучать в том же падеже и числе, что и в песне.

### ***Телеграммы***

Берется какое-нибудь слово, и каждый придумывает телеграмму, в которой первое слово начинается с первой буквы выбранного слова, второе — со второй и т. д.

Например, слово «сумка». Тогда можно составить такую телеграмму: «Сегодня убежал медведь. Караул! Администрация».

### ***Пики и фазы***

Довольно сложная логическая игра. Два человека загадывают по 6-значному числу. Например: 135792, 065831 (цифры в числе не должны повторяться). Необходимо отгадать число противника, используя в ответе условные обозначения, но не называя сами цифры. Условные обозначения: «пика» — совпадает цифра и порядок ее расположения; «фаза» — наличие названной цифры в загаданном числе.

Например:

135792 — загаданное число  
123456 — предложенное число  
1 — пика (в первом и втором числах цифры «1» совпали)  
3 — фаза (загаданное число содержит в себе цифру «3»)  
Или:  
135792 — загаданное число  
098763 — предложенное число  
пика — цифра «7»  
фаза — цифры «3» и «9»  
Побеждает тот, кто первым отгадает число противника.

## Игры на взаимодействие мальчиков и девочек

### ***Ручеек***

Участники разбиваются на пары (мальчик-девочка). Пары, держась за руки, встают друг за другом и образуют «ручеек».

Свободный участник забегает в ручеек и, пробираясь под руками, выбирает себе пару противоположного пола. Вновь образовавшаяся пара встает в конце «ручейка» и знакомится. Человек, оставшийся без пары, забегает в ручеек и т. д.

### ***Анюта, Васюта...***

Играющие стоят в кругу, держась за руки. Выбираются две пары: два мальчика и две девочки — Анюта и Васюта, Ксюта и Ванюта. Им завязывают глаза. Васюта, не выходя за круг, начинает искать Анюту, говоря слова: «Анюта!» А та, пытаясь убежать, отвечает: «Я тут!» Аналогично делают Ванюта с Ксютой. И так до тех пор, пока мальчики не найдут девочек. Затем они встают в круг, игра продолжается с новыми парами.

### ***Каблучок***

В игре участвует равное количество девочек и мальчиков, они садятся рядами лицом друг к другу (между рядами мальчиков и девочек расстояние 2–3 метра). 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 топает 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 топает ножкой, а мальчик возвращается на место ждать очереди для следующей попытки.

### ***Твой тайный друг***

Ведущий говорит о том, как приятно творить добро и получать знаки внимания. При этом настоящие добрые дела творятся безвозмездно и бескорыстно. Ведущий предлагает всем поучиться быть тайными друзьями: приходить на помощь

в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченными. Ведущий собирает в разные коробки имена девушек и юношей, участвующих в игре. После этого каждый юноша вытягивает имя девушки и наоборот. Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому ведущий должен заранее придумать сюрпризы, которые он будет рассылать он имени тайных друзей. Игра проходит в течение 1–2 дней. В конце второго дня тайные друзья могут рассекретиться и назначить встречи.

### **Сваха**

Играющие и сваха сидят в кругу. Около свахи два свободных стула, в руке у нее полотенце. Сваха предлагает занять стул двум юношам. Юноши садятся и, не совещаясь, называют свахе на ухо имя девушки, сидящей в кругу. 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 юношам поцеловать избранниц, после чего девушки занимают места юношей. Если не угадали, сваха бьет 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 закончил свое произведение, его просят заменить юношу в данной композиции. Следующей приглашается девушка, она выполняет аналогичное задание и заменяет в статуе девушку и т. д.

### **Кис-брысь**

Водящий стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к водящему) 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.

### **Самовар**

Юноши и девушки садятся в круг. Водящий, например, юноша, садится на стул в центре круга, закрывает глаза. Ведущий спрашивает у водящего: «Эта?» (если водящий — юноша), указывая на одну из девушек. Если водящий отвечает отрицательно, то ведущий указывает на другую девушку, задавая тот же вопрос. Если ответ положительный, девушка выходит в круг, а остальные хлопают в ладоши. Далее ведущий, показывая разные позиции руки (большой палец вверх, в сторону или вниз), спрашивает: «Так?» Позиция «вверх» — девушка должна поцеловать водящего в губы; «в сторону» — поцеловать в щеку; «вниз» — пожать руку. Водящий останавливает ведущего на какой-то позиции, девушка выполняет

соответствующее действие. Затем девушка садится на место, а водящий открывает глаза и пытается угадать, кого он выбрал. Если угадал — получает право продолжить в роли водящего, если ошибся — на его место садится та, которую он не угадал.

## Игры для поднятия настроения

### **Мадам Шамкина**

Играющие сидят в кругу. Ведущий сообщает: «Где-то среди нас прячется Мадам Шамкина. Нам надо узнать, где она. У нее есть один отличительный признак — плохие зубы. Поэтому мы все сейчас спрячем свои зубы и будем друг у друга спрашивать: «Ты не видел Мадам Шамкину?» (говорящий при этом похож на беззубую старушку). Тот, кто покажет свои зубы, и есть Мадам Шамкина».

### **Крошка моя**

Участники встают в круг. Водящий — в центре круга. Он подходит к одному из играющих и пытается его рассмешить, произнося фразу: «Крошка моя, я тебя так люблю! Подари мне свою улыбку!» Участник, который рассмеялся или улыбнулся, становится следующим водящим и пытается рассмешить другого.

### **Сумо**

Участники встают в парах спиной друг к другу так, чтобы между ними было расстояние полметра. Каждый становится борцом сумо. Главное в сумо — это боевая стойка и мощный голос. Ведущий показывает боевую стойку. Исходное положение: ноги — шире плеч, согнуты в коленях под прямым углом к полу. Участники повторяют и вслед за ведущим начинают покачиваться из стороны в сторону.

Ведущий сообщает: «Отлично! Мы запугиваем противника. Далее я начинаю считать: раз, два... На счет «пять» каждый должен совершить разворот в прыжке на 180 градусов (*ведущий показывает*) и, встретившись взглядом с противником, громко закричать: «А-а-а!» Оглушите противника своим криком, увидев страх в его глазах! Итак, встаем в боевую стойку, начинаем раскачиваться, я даю отсчет: раз, два, три, четыре, пять!»

Участники выполняют задание. Затем они снова встают в боевую стойку.

Ведущий говорит: «А теперь уничтожьте противника не только силой своего крика, но и его длительностью. Ваш крик должен быть самым длинным!» Действия повторяются.

### **Стиральная машина**

Участники встают напротив друг друга, образовав неширокий коридор. Любой желающий проходит по коридору — «через мойку». Остальные дружески похлопывают его по спине, пожимают руку, целуют и т. д., одновременно произнося

слова похвалы, симпатии и поощрения. В результате из такой «мойки» выходит сияющий, счастливый человек.

Ежедневное пропускание одного или двоих через такую «мойку» доставляет гораздо большее удовольствие, чем «мойка» всех за один раз. Можно пропускать через «мойку» именинников.

### ***Луноход***

Играющие стоят в кругу, внутри которого перемещается водящий со словами «Пи-пи-пи, я Луноход-1, вызываю Луноход-2». Он изображает луноход, для этого приседает на корточки, вытягивает руку-антенну.

Задача водящего — вызвать улыбку, рассмешить играющих. Если его действия вызывают у игрока улыбку, то улыбнувшийся пристраивается к водящему в качестве еще одного луноходика. Игра продолжается до тех пор, пока большинство играющих не станут луноходиками.

### ***Чья нога***

За одеялом помещается группа участников. По очереди они вытягивают ноги, а водящий должен угадать, чья нога. Если угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится следующим водящим.

## **Речевки, кричалки**

### **Кричалки**

Представляют собой набор слов, чаще не содержащий в себе никакого смысла, который нужно хором в заданном ритме кричать. Дети с особым интересом относятся к данной форме, потому что здесь необходимо именно кричать.

#### ***Алависта***

Водящий в данной кричалке произносит только слово «алависта».

- Алависта!
- Огей!
- Алависта!
- Огей!
- Алависта!
- Огей, огей, огей! Ча-ча-ча! У! А!

#### ***Бала-бала-ми***

В данной кричалке играющие повторяют только слово «хей».

- Бала-бала-ми!
- Хей!
- Чика-чика-чи!
- Хей!
- Чик!
- Хей!
- Чик!

- Хей!
- Чик-чирик-чик!
- Хей-хей!

*Вариант кричалки.* Ведущий с участниками вначале произносят известное стихотворение как кричалку, например:

*Ведущий.* Наша Таня громко плачет...

*Все.* Уронила в речку мячик.

*Ведущий.* Тише, Танечка, не плачь...

*Все.* Не утонет в речке мяч.

Затем повторяют «Бала-бала-ми».

### **А пери тики тамба**

Сначала каждую строчку произносит ведущий, затем ее повторяют игроки. Далее ведущий задает вопросы, игроки на них отвечают.

А пери тики тамба! — ...

А мусса, мусса, мусса — ...

Л-е-й оле, л-е-й оле — ...

Али баба оле — ...

А пики ляо бебе — ...

А бебе нао, нао — ...

А бео нао, нао — ...

Омаон дил? — ...

*(Дальше с ответом.)*

- Има?

*Все.* Ча.

- Има?

*Все.* Ча.

- Има, има, има?

*Все.* Ча, ча, ча.

- Парам парейру.

*Все.* Хей.

- Парам парейру.

*Все.* Хей.

- Парам парейру.

*Все.* Хей, хей, хей.

- Настроенье каково?

*Все.* Во!

- Все такого мнения?

*Все.* Да!

- Молодцы!

*Все.* Ура!

- Идем в столовую (на зарядку и т. д.).

### **О-алле**

Сначала фразу произносит ведущий, потом ее повторяют игроки.

О-о-алле —...

Балис-бамба-лае — ...

О-кикимис-бамба —...  
О-сава-бавимба —...  
О-о-о, а я бананы ем! — ...  
Ай-вай-лизи —...  
Ай-вай-лизи-лизи — ...  
Пер-ере-ере-о — ...  
О-о-о — ...  
Камаламу-кокаму — ...  
Камаламу-виста — ...  
Отм-дотм-битм-били — ...  
Пуба-побитм-били — ...  
О-о-виста! — ...

### **Э-але**

Сначала каждую строчку произносит ведущий, потом ее повторяют игроки.

Э —...  
Але —...  
Эле —...  
Э-массо-массо-массо — ...  
Эве-рити-катонго — ...  
Э-алле-бульлюа-бульлюэ — ...

### **Алабу**

Сначала каждую строчку произносит ведущий, потом ее повторяют игроки.

Алабу-чикабу — ...  
Алабу-чика-бака-чика-бака-чикабу — ...  
О-о — ...  
О-е — ...  
Мазма-веш — ...

Затем произносят слова очень громко; очень тихо; басом, как мальчики; звонко, как девочки; как рыбки, только открывая рот.

### **Чика-бум**

Сначала каждую строчку произносит ведущий, потом ее повторяют игроки.

Чика-бум — крутая песня — ...  
Будем петь ее все вместе — ...  
Если нужен классный шум — ...  
Пойте с нами чика-бум — ...  
Пою я бум-чика-бум — ...  
Пою я бум-чика-бум — ...  
Пою я бум-чика-рака, чика-рака, чика-бум — ...  
О-о, о-е — ...  
Еще раз, а как — ...  
И потише — ...

Затем произносят слова очень громко; очень тихо; басом, как мальчики; звонко, как девочки; как рыбки, только открывая рот.

### **На берегу**

Следующая кричалка отличается от других тем, что после нее ведущий указывает на кого-то из игроков, и тот должен спеть строчку из любой песни, например, «Во поле береза стояла».

На берегу  
Большой реки  
Пчела ужалила  
Медведя прямо в нос.  
«Ой-ой-ой-ой!» — ...  
Вскричал медведь,  
Сел на пенек  
И начал петь...

## Речевки

Организуют, объединяют и просто поднимают настроение. Речевка представляет собой диалог между вожатым и детьми. Их необходимо выучить с ребятами и использовать в нужную минуту: на прогулке, в походе и т. п.

### ***В столовую***

- Раз, два!  
*Все.* Мы не ели!  
- Три, четыре!  
*Все.* Есть хотим!  
- Открывайте шире двери!  
*Все.* А то повара съедим!  
Поварятами закусим, поварихами запьем,  
А дежурных по столовой на добавку разнесем.  
- Руки?  
*Все.* Чистые!  
- Лицо?  
*Все.* Умыто!  
- Всем, всем!  
*Все.* Приятного аппетита!

- Эй, лихая детвора!  
*Все.* Собираться нам пора.  
- Бим-бом!  
*Все.* Та-ра-рам! Никогда не скучно нам.  
- Смотри народ!  
*Все.* Отряд идет!  
- Что голодный хор поет, когда повар есть зовет?  
*Все.* Бери ложку, бери хлеб и садись-ка за обед!  
- Бим-бом!  
*Все.* Та-ра-рам!  
Что сготовил повар нам?

- Раз, два!  
*Все.* Три, четыре!

- Три, четыре!

*Все.* Раз, два!

- Кто шагает дружно в ряд?

*Все.* Это наш крутой отряд!

- Почему шагаем дружно?

*Все.* Потому что кушать нужно!

Могут быть другие варианты завершения речевки, например: «Покупаться всем нам нужно», «Выиграть в футбол нам нужно» и т. п.

### ***На зарядку***

- Раз, два!

*Все.* Три, четыре!

- Три, четыре!

*Все.* Раз, два!

- Солнце только что проснулось.

*Все.* И ребята улыбнулись!

- Поскорей, дружок, вставай.

*Все.* На зарядку выбегай.

- Солнце светит...

*Все.* Ярко-ярко!

- Нам от солнца...

*Все.* Жарко-жарко!

- Солнышко, сильнее грей!

*Все.* Воду в речке нам согрей!

- Солнце, воздух и вода...

*Все.* Наши лучшие друзья!

### ***На прогулку***

- Раз, два!

*Все.* Три, четыре!

- Эй, ребята, шире шаг! Нет, наверно, в целом мире...

*Все.* Веселей, дружней ребят!

- Не грустят в семействе нашем.

*Все.* Мы поем, танцуем, пляшем!

- Все занятия хороши!

*Все.* Веселимся от души!

- Всё сумеем сделать сами!

*Все.* И письмо напишем маме.

- Эй, дружок, не унывай!

*Все.* Нашу песню запевай!

# Игры-розыгрыши

## **Кенгуру**

Выбирается водящий. Водящий выходит за дверь, ему дается задание — изобразить кенгуру так, чтобы участники угадали животное. Участникам же сообщают, что водящий будет изображать кенгуру, а им нужно называть любых похожих животных, кроме кенгуру (заяц и т. п.). Водящий заходит в комнату, начинает изображать кенгуру, а участники делают вид, что отгадывают. Через некоторое время водящему раскрывают секрет игры.

## **На стенку**

Игроки выстраиваются вдоль стены, опираясь руками на стену. Ведущий говорит фразы и просит их, если они согласны с утверждением, постепенно поднимать руки вверх, а если не согласны — опускать.

Например:

Вы за мир на земле?

Вы любите детей?

Вы учились в школе?

Вы умные люди?

А чего вы на стенку лезете?

## **Что нравится**

Игрокам предлагается написать три предмета (одушевленных и неодушевленных), которые им понравились в данном помещении. Затем им необходимо поцеловать (поприветствовать; познакомиться) то, что они написали.

## **Лампочка**

Ведущий для участия в игре приглашает юношу и девушку. Им даются роли мужа и жены. Юноше дается задание: вкрутить воображаемую лампочку и не дать «жене» помешать это сделать. Девушке сообщается, что ее «муж» хочет покончить жизнь самоубийством, и она должна его остановить. Юноша и девушка не знают о том, какое задание получил каждый из них.

## **Электрический разряд**

Ведущий просит игроков, не знающих эту игру, удалиться из комнаты. После этого проволоккой соединяют несколько предметов, находящихся в комнате. Каждому вошедшему ведущий сообщает, что один из предметов в комнате заряжен электричеством. Прикасаясь рукой к предметам, игрок должен определить, какой именно. Заранее группа договаривается, какой предмет заряжен. Когда игрок дотронется до этого предмета, то все хором издадут резкий, пронзительный крик. От неожиданности игрок пугается — «получает электрический разряд».

## **МПС**

Ведущий предлагает одному-двум водящим выяснить, кого из присутствующих загадали участники. Подсказка: этот человек зашифрован в трех буквах МПС, которые следует расшифровать. Для этого водящие могут задавать вопросы играющим, например: «Этот человек — девушка?», «Какого цвета у него глаза?», а те, в свою очередь, честно на них отвечать. Вопросы могут повторяться, задаваться нескольким людям и т. д.

Водящие должны понять, по какому принципу даются ответы. Игроки знают, что МПС расшифровывается как «мой правый сосед», поэтому, отвечая на вопросы водящих, каждый игрок описывает своего правого соседа.

## **Суслик**

Играющие стоят в кругу. Ведущий проходит и дает каждому роль какого-нибудь животного. После этого он просит всех крепко взять друг друга под локти. Ведущий называет любое из загаданных животных, игрок, которому оно досталось, подгибает ноги, а соседи должны его удержать.

Ведущий лишь двум игрокам загадывает разных животных, а всем остальным загадывает «суслика». Сначала он называет двух загаданных животных, а в третий раз он называет «суслика». В результате все просто падают.

Игру можно проводить на пляже или зимой на снегу.

## **Школа огородных пугал**

Ведущий предлагает участникам игры выполнить несколько движений, например, вращение руками, головой и т. п. Затем ведущий сообщает: «Я вас поздравляю, вы с успехом окончили школу огородных пугал».

## **Кукарямба**

Ведущий предлагает сыграть в «Кукарямбу».

Участники встают в круг, приседают, руки — на полу. Ведущий просит всех соединить большие и указательные пальцы рук так, чтобы получился замкнутый круг. Затем он задает рядом стоящему вопрос: «Ты знаешь, как играть в «Кукарямбу»?» Тот отвечает: «Нет», — и задает тот же вопрос следующему по кругу. Когда вопрос доходит до ведущего, он отвечает: «Нет! Тогда зачем мы все здесь собрались?!»

# **Игры с залом**

## **Сто пионеров**

Играть может любое количество участников. Водящий сидит на стуле и показывает движения, пропевая слова:

У нас в отряде сто пионеров,  
Сто пионеров у нас в отряде,  
Они играют, они танцуют

И не скучают никогда!

Правая рука! (Левая рука! Правая нога!)

Движения: все хлопают правой рукой по правому колену; добавляют левую руку — все хлопают двумя руками по коленям; добавляют правую ногу — все хлопают руками по коленям и топают правой ногой по полу. Далее прибавляются: левая нога, правое плечо, левое плечо, голова.

### ***Жили у бабуси...***

Исполнить песню «Жили у бабуси два веселых гуся», заменяя все гласные буквы, например, на букву «ю»: «Жюлю ю бюбюсю двю вюсюлюх гюсю...»

### ***Ежики***

Ведущий предлагает узнать, кого больше мальчиков или девочек среди собравшихся.

Игроки повторяют за ведущим слова и движения.

Два притопа (*топают*), два прихлопа (*хлопают*),

Ежики, ежики (*изображают колючки*).

Наковали, наковали (*изображают ковку, стуча кулаком о кулак*)

Ножницы, ножницы (*изображают ножницы руками*).

Бег на месте, бег на месте (*изображают бег*) —

Зайчики, зайчики (*изображают руками заячьи уши*).

Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе...

- Девочки (*кричат девочки*),

- Мальчики (*кричат мальчики*).

Выигрывают те, кто громче крикнет. Затем предлагается повторить все с начала, но кричать «Девочки», «Мальчики» одновременно.

### ***Если нравится тебе...***

Ведущий разучивает с участниками слова с движениями.

Если нравится тебе, то делай так

(*выполняют движение, например, двойной щелчок пальцами*),

Если нравится тебе, то делай так (*повторяют движение*),

Если нравится тебе, то и другим ты покажи,

Если нравится тебе, то делай так (*повторяют движение*).

Затем прибавляется еще одно движение, и игра повторяется с начала и т. д.

### ***Бразилия***

Играющие повторяют за ведущим слова и движения.

У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец!

(*Ведущий показывает большой палец, все повторяют.*)

У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец!

(*Все показывают.*)

И вот такой рот!

(*Ведущий кривит рот, все повторяют.*)

У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец!

(*Все показывают.*)

И вот такой рот!  
(Все показывают.)  
Вот такие глаза!  
(Ведущий таращит глаза, все повторяют.)  
К этим фразам добавляются новые:  
Вот такие плечи!  
(Правое плечо — вверх, левое — вниз.)  
Она постоянно прыгает.  
(Прыжки на месте.)

И кричит: «Ах, какая я красивая! Почему меня никто не любит?» (все кричат).  
После паузы, когда стихнет смех, ведущий говорит: «Какова бабушка, таковы и внуки».

### **Чайничек с крышечкой**

Играющие повторяют слова ведущего, постепенно заменяя их движениями.

Чайничек с крышечкой,  
Крышечка с шишечкой,  
В шишечке дырочка,  
Из дырочки пар валит.

Играющие произносят слова несколько раз, каждый раз заменяя последующее слово на «ля-ля» и определенное движение (начиная с первого слова).

«Чайничек» — показывают контур чайника.

«Крышечка» — ладонь, обращенная вниз.

«Шишечка» — сжатый кулак.

«Дырочка» — соединенными указательным и большим пальцем делают кольцо.

«Пар валит» — спиралеобразное движение рукой вверх.

### **Джонс Брамс бой**

В этой игре последнее слово предложения заменяется хлопком: сначала одно слово, стоящее в конце предложения, потом два и так все слова.

Джон Брамс бой намазал лыжи и уехал на Кавказ.

Джон Брамс бой намазал лыжи и уехал на... (хлопок).

Джон Брамс бой намазал лыжи и уехал... (хлопок, хлопок).

Джон Брамс бой намазал лыжи и... (3 хлопка) и т. д.

### **Мы музыканты**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая темп.

Мы — музыканты, копия-таланты  
(разводят руки в стороны),  
Мы умеем играть на...  
(рукой показывают на себя).

Далее эти две строчки повторяются каждый раз с новым вариантом:

...чипчидари (скрипка) (изображают игру на скрипке).

Чипчидари-вери-вери (3 раза), чипчидари хей.

...пьяно (пианино) *(изображают игру на пианино)*.  
А-пьянино-ино-ино (3 раза), а-пьянино хей.  
...бубне (бубен) *(изображают игру на бубне)*.  
Бубна-таки (7 раз), хей.  
...кобзе (виолончель) *(изображают игру на виолончели)*.  
Кобза-таки (7 раз), хей.  
...пузе (живот) *(похлопывают по животу)*.  
Пуза-таки (7 раз), хей.  
...ушах (уши) *(теребят уши)*.  
Уша-таки (7 раз), хей.  
...нервах (нервы) *(поют медленно, разводят руки вправо — влево)*.  
Нерва-таки (7 раз), хей *(поют быстро)*.

### **Треугольный колпак**

Играющие повторяют слова ведущего.

Колпак мой треугольный,  
Треугольный мой колпак,  
А если не треугольный,  
То это не мой колпак.

Слова поочередно заменяются движениями. Темп увеличивается.

«Колпак» — показывают на голову.

«Мой» — показывают на себя.

«Треугольный» — изображают треугольник.

«Не» — мотают головой вправо-влево.

### **Летит, летит по небу шар**

На мотив песни «В лесу родилась елочка» поются слова:

Летит, летит по небу шар,  
По небу шар летит,  
Но знаем мы:  
До неба шар никак не долетит.

Далее постепенно слова заменяются движениями.

«Шар» — чертят руками в воздухе круг.

«По небу» — показывают пальцем вверх.

«Летит» — машут руками.

«Знаем» — прикладывают палец к виску.

«Мы» — руками показывают на себя.

«Никак» — отрицательно мотают головой.

### **Обсерватория**

Задача игроков — повторять за ведущим слова и движения. Каждый раз ведущий добавляет по одной строчке, начиная рассказ сначала.

Мы заходим в обсерваторию и открываем двери: вжик, вжик.

*(Руками изображаем раскрывающиеся дверцы.)*

Достаем телескоп: у-у-у-у.

*(Выдвигаем тубус телескопа.)*

Протираем его тряпочкой: шик, шик, шик.

*(Изображаем вытирание окуляра.)*

Наводим его на небо: о-о-ого.

*(Смотрим в глазок.)*

И видим, как на небе зажигаются звездочки: чпок, чпок, чпок.

*(Резко выбрасываем пальцы из кулака.)*

Летают кометы: вжих, вжих.

*(Изображаем руками быстрый полет комет.)*

Взрываются метеориты: бах, бах.

*(Ударяем кулаком по ладони.)*

Вдруг на небе появляется НЛО: у-лю-лю-лю-лю.

*(Крутим указательными пальцами.)*

НЛО приземлилось на Землю и из «тарелки» вышли инопланетяне.

Зал делится на две половины. Одна — земляне, другая — инопланетяне. Между ними происходит диалог.

*Земляне. Добро пожаловать на Землю!*

*Инопланетяне. А спойте-ка нам свою любимую песню!*

*Земляне. Во поле березка стояла...*

*Инопланетяне. А спасибо вам большое!*

*Земляне. Прилетайте к нам еще!*

Игра заканчивается. Все дружно хлопают в ладоши.

### **Регулятор громкости**

Если вам надоел чрезмерный шум, то успокоить участников поможет эта игра.

Ведущий изображает рукой регулятор громкости. Максимально поднятая вверх рука означает максимальный шум. Опущенная вниз рука означает тишину. Ведущий поднимает руку вверх, опускает вниз, а играющие издаю звуки соответствующей громкости.

### **Еду на танке**

Ведущий говорит слова и показывает движения, остальные повторяют.

Еду на танке *(крутит воображаемый руль)*,

Вижу корову *(изображает козырек или бинокль)*

В шапке-ушанке *(натягивает воображаемую шапку)*

С рогом здоровым *(изображает рог)*.

Здравствуй, корова *(протягивает руку, как бы здороваясь)*,

Как поживаешь?

Ду ю спик инглиш?

Че обзываешь! *(грозит кулаком)*.

Затем ведущий предлагает ехать быстро (все повторяют слова в быстром темпе) и т. п.

### **Кавалерия**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая темп.

Бах-бах — пулемет (*руки перед грудью, кулаки сжаты, изображают стрельбу из пулемета*),

Выше, выше — самолет (*показывают руками самолет*),

Бум — артиллерия (*стукают кулаком по ладошке*),

Несется кавалерия (*изображают всадника с шашкой*).

Ура!

Слова можно произносить шепотом, как будто в засаде, тоненьким голосом или басом и т. п.

### ***Ну вот и познакомились***

Ведущий: «Для того чтобы нам познакомиться, каждый из вас одновременно по моей команде должен крикнуть свое имя. Крикнуть нужно громко, если вы, конечно, хотите, чтобы ваше имя услышали. Готовы? Три-четыре!» Зрители кричат свои имена.

Ведущий: «Нет, что-то ничего не понятно. Может, будет лучше, если вы крикните имя своего соседа справа? Приготовились? Три-четыре!» Зрители кричат.

Ведущий: «Опять ничего не понятно! Давайте попробуем крикнуть имя своего соседа слева. Готовы? Три-четыре!» Зрители кричат.

Ведущий: «Молодцы! Теперь каждый из вас знает имена уже как минимум двух присутствующих здесь людей».

### ***Дыня***

Зал делится на 4 группы. Ребятам предлагается «скушать дыню». Действия совершаются одно за другим. Первая группа должна кинуть дыню второй группе (*делают движения руками, как будто что-то кидают*) со словами «У-ух». Вторая группа режет дыню (*показывают руками движения ножа*) со словами «Чик-чик-чик». Третья группа кушает дыню (*делают движения ртом, как будто едят*) со словами «Ням-ням-ням». Четвертая группа наелась и отдыхает после обеда (*развалились*), произнося слова: «А-а-ах». Темп игры постепенно нарастает.

### ***Будьте здоровы!***

Ведущий: «Вы слышали, как чихает слон? Хотите услышать?»

Зал делится на 4 команды. Каждой из них сообщается одно из слов: ящик, бричка, хрящик, спичка. По сигналу ведущего команды произносят слова, и получается как будто кто-то чихнул. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!»

### ***Сердце красавицы***

Ведущий предлагает всем вспомнить слова из песни:

Сердце красавицы склонно к измене

И к перемене, как ветер мая.

Далее поочередно слова заменяются движениями.

«Сердце» — прикасаются руками к левой стороне груди.

«Красавицы» — обводят руками контур своего лица.

«Склонно» — делают наклон корпусом.

«К измене» — изображают над головой рожки.

«И к перемене» — сидят нога на ногу, затем меняют положение ног.  
«Как ветер» — дуют.  
«Мая» — вытягивают ладонь с пятью пальцами.

### **Ля-ля**

Заменить в песне «В траве сидел кузнечик» все существительные на ля-ля.

*Вариант игры.* В песне убрать все согласные и петь только гласные.  
Например: «В траве сидел кузнечик» поем: «Ае ие уеи...»

### **Рыбка**

Ведущий показывает движения, комментирует их и объясняет, что надо делать.

Ведущий: «Представьте, что моя левая рука — это море (*делает волнообразное движение*), а правая — рыбка (*правой ладонью изображает рыбку, которая плывет, извиваясь*). Когда «рыбка» выпрыгивает из «моря» (т. е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем».

Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, в результате зал устраивает овации.

### **Мы охотились на льва**

Ребята повторяют за ведущим слова и движения.

Мы охотились на льва.

Не боимся мы его (*бьют себя кулаками в грудь*).

У нас меткое ружье (*изображают стрельбу из ружья*).

И огромный меч — ух (*рубят мечом*)!

Ой, кто это (*изображают испуг*)?

Ой, что это (*разводят руками*)?

А это поле (*разводят руками в разные стороны*).

Над ним не пролетишь (*поднимают руки*),

Под ним не проползешь (*опускают руки, приседают*).

Дорогой напрямик идем по полю (*идут на месте*).

Затем каждый раз первые 6 строчек повторяются, но говорить при этом надо, например, в стиле «нового русского» и т. д. На вопрос «Ой, что это?» отвечают «А это озеро» (*изображают движения руками по воде*); «А это болото» (*открывают рот и бьют по щекам, получается соответствующий звук*); «А это пещера» (*изображают, как ползут по узкой пещере*); «А это лев!» (*изображают ужас*).

Ведущий: «Побежали от льва по пещере, по болоту, по озеру, по полю (*повторяем каждое движение*). Ух, убежали (*изображают усталость*)».

### **Размотало**

Участникам предлагается немного взбодриться. Для этого они должны повторять слова и движения за ведущим.

Эх, размотало (*потягиваются*).

И замотало на соседа слева (*обнимают соседа слева*).

Опять размотало (*потягиваются*).

И замотало на соседа справа (*обнимают соседа справа*).

Вновь разматало (*потягиваются*).  
И замотало на соседа спереди (*обнимают соседа спереди*) и т. п.

### **Киностудия**

Ввод в игру.

Ведущий: «Представьте, что к нам приехал известный режиссер проводить кинопробы для съемок фильма «Белое солнце пустыни», и вы все для него: потенциальные актеры, звукооператоры, специалисты по спецэффектам».

Между играющими распределяются роли, те, кому не достались роли, делятся на 2 группы.

Игра начинается с роли ассистентки с хлопушкой. Она должна хлопнуть в ладоши и сказать: «Дубль первый, кадр первый...»

Первая и вторая группы изображают шум двигателя (*чух-чух-чух и чих-чих-чих*).

Выбирается актер на роль Сухова. Он кричит слова: «Верещагин, не заводи баркас!»

Выбирается актриса на роль жены Верещагина. Она слезно и надрывно кричит: «Пашка!»

Все вместе изображают взрыв (*бах!*).

Сначала ведущий репетирует все роли по отдельности, затем сводит их в единую сюжетную линию. В конце игры, если никто не сбился, ведущий говорит: «Стоп, снято!»

### **Гули-гули**

Участники за ведущим повторяют слова и движения.

Трам-пам-пам, трам-пам-пам (*шесть раз хлопают по своим коленям*).

Гули-гули-гули (*щекочут себе подбородок и макушку*).

Трам-пам-пам (*три раза хлопают по своим коленям*).

Трам-пам-пам, трам-пам-пам

(*шесть раз хлопают по коленям левого соседа*).

Гули-гули-гули (*щекочут себе подбородок и макушку*).

Трам-пам-пам (*три раза хлопают по коленям левого соседа*).

Теперь объединяют движения с самого начала, ускоряя темп.

Движения можно менять: хлопать по коленям правого соседа, щекотать подбородок и макушку левому или правому соседу.

### **«Звездный» дождь**

Ведущий показывает движения, комментирует их и объясняет, что надо делать (играющие разучивают фирменные аплодисменты).

Пошел мелкий дождь (*хлопают одним пальцем по ладони*).

Дождь стал усиливаться (*хлопают двумя пальцами по ладони*).

Стал еще сильнее (*хлопают тремя пальцами по ладони*).

Пошел сильный дождь (*хлопают четырьмя пальца по ладони*).

Начался ливень (*хлопают всей ладонью*).

Проиграв один раз, ведущий разучивает концовку игры. По взмаху руки весь зал должен сказать: «Йэс», — и дождь прекращается, устанавливается тишина.

## **Ипподром**

Ведущий показывает движения, комментирует их и объясняет, что надо делать.

Ведущий: «Приготовьте, пожалуйста, свои ладошки. Ладошка — это лошадка, а побежит она по коленям. Давайте разучим, что умеет делать лошадка: бегать галопом (*звонкие хлопки ладонями по коленям*); скакать по песку (*трение ладоней друг о друга*); скакать по камушкам (*ладонь чуть согнуть, стучат ладонями по коленям*); брать барьеры (*двумя ладонями одновременно хлопают по коленям*). Итак, мы на ипподроме. Начинаются скачки. Посмотрим, чья лошадка придет первой. На старт! Внимание! Марш!»

Ведущий дает различные комбинации команд из разученных, изменяя темп.

Ведущий: «До финиша остается 10 метров, пять. Финиш! Ну, чья лошадка пришла первой? Ура! Победила дружба!»

## **Колокола**

Ведущий делит зал на 5 команд, каждая произносит определенное слово или фразу. Первая команда — «блин», вторая — «пол-блина», третья — «четверть блина», четвертая — «нет блинов, одна сметана», пятая — «блинчики-блинчики». Каждое слово имеет определенную тональность.

Ведущий просит произносить свои слова то одну часть зала, то другую. Если последовательно произносить эти слова всем вместе и правильно удерживать тон и частоту, то в зале создается звук, подобный колокольному звону.

## **Петьки-Васьки**

Зрители делятся на две команды: одна — «Петьки», другая — «Васьки». Далее все вместе на мотив «Смуглянки» поют:

На солнечной поляночке  
Стоит зеленый дом.  
А на крылечке домика  
Сидит веселый гном.

Далее ведущий спрашивает: «Как тебя зовут, гном?» — и показывает рукой на одну из команд, которая как можно громче отвечает скороговоркой.

«Петьки»:

Пе-е-тька! У меня рубашка в кле-е-тку!  
Я пришел к вам, де-е-тки,  
Чтобы съесть конфе-е-тку!

«Васьки»:

Ва-а-ська! У меня штаны в горо-о-шку!  
Я пришел из ска-а-зки,  
Потому что я хор-о-ший!

Все это проводится несколько раз, ведущий показывает то на одну, то на другую команду, а в конце игры — на обе команды сразу, и одна из них должна перекричать другую.

### ***Поцелуй себя любимого***

Ведущий спрашивает, умеют ли зрители себя целовать, и предлагает разучить этот приятный ритуал. Ведущий показывает, зрители повторяют. Сначала надо сложить пальчики в щепотку, поцеловать эти пальчики и затем перенести этот поцелуй на разные части лица: щечку, подбородок, лоб, уши и т. д. При этом не забывать издавать звук поцелуя — «Чмок!».

### ***Э пицце хат***

Перед началом игры ведущий договаривается с игроками, как они будут показывать пиццу (*изображаю пиццу круговыми движениями кистей рук*), кентуккийских жареных цыплят (*согнутыми руками изображаю крылышки цыплят*) и Макдональдс (*согнутыми руками над головой изображаю букву «М»*).

Текст игры:

Э пицце хат,  
Э пицце хат,  
Кентукки фраед чикен  
Энд э пицце хат.  
Э пицце хат,  
Э пицце хат,  
Кентукки фраед чикен  
Энд э пицце хат.  
Макдональдс!  
Макдональдс!  
Кентукки фраед чикен  
Энд э пицце хат.

Играющим предлагается изобразить большую пиццу (слова произносятся басом), а затем наоборот — маленькую (слова произносятся тоненьким голоском).

### ***Салют***

Ведущий предлагает устроить в зале праздничный салют. Помогут в этом самые смелые зрители. На сцену приглашается два человека. Одному достается роль спичечного коробка, который стоит у правой кулисы близко к краю сцены, второму — роль спички. Стоя в середине сцены, «спичка» должна будет гордо прошагать до «коробка» и, «чиркнув головой по коробку, загореться». Ведущий приглашает зрителя в ярко-красной одежде, который будет исполнять роль огонька. Следующие четыре зрителя становятся фитильком. Выстроившись в шеренгу, они стоят в середине сцены. Далее приглашается зритель на роль пушки. Разместившись у левой кулисы, «пушка» должна суметь громко сказать «Бах». И, наконец, из зала приглашаются 5–8 зрителей в ярких одеждах. Они приседают перед сценой кружком и после сигнала пушки встают со словами «Тили-тили», а зрители громко аплодируют. После репетиции устраивается салют.

Ведущий комментирует происходящее: «Гордая спичка шагает к коробку, чиркнув головкой по коробку, загорается, появляется огонек. Спичка с огоньком шагает к фитильку. Огонек бежит по фитильку к пушке. Пушка стреляет. Загорается салют под аплодисменты зрителей».

### **Гол — мимо**

Ведущий предлагает участникам выучить следующее стихотворение:

Над полем футбольным взвизгивает флаг,

Играют команды: «Динамо», «Спартак».

После этого зал делится на две половины (правую и левую). Когда ведущий поднимает правую руку, то правая половина зала кричит: «Гол»; когда левую руку — левая половина зала кричит: «Мимо». Если ведущий поднял одновременно две руки, то обе половины зала кричат: «Штанга».

Задача ведущего — запутать играющих, постоянно меняя руки.

### **Барыня**

Зал делится на 4 части (группы), с каждой из которых разучиваются свои слова.

1 группа — «В бане веники мочены».

2 группа — «Веретена не точены».

3 группа — «Кидай веники на баню».

4 группа — «Пей чай с пирогами».

Все вместе — Барыня-барыня, сударыня-барыня.

Ведущий показывает на любую группу — ее участники пропевают свои слова.

Когда ведущий поднимает руки вверх — все вместе поют общую строчку. Ведущий может показывать на группы в любой последовательности.

### **Я, ты, он, она...**

Игроки повторяют за ведущим слова и движения.

Я (*показать на себя*),

Ты (*показать на другого человека*),

Он (*показать на молодого человека*),

Она (*показать на девушку*),

Вместе мы одна семья (*взяться за руки*).

Улыбнись соседу справа (*улыбнуться*),

Улыбнись соседу слева (*улыбнуться*).

Вместе мы одна семья (*взяться за руки*).

Далее слова повторяются. Слова с названиями движений можно менять. Например: «Погладь соседа», «Поцелуй соседа» и т. д.

## **Игры на внимание**

### **По городу шло...**

Играющие рассчитываются по порядку. Первый участник начинает словами «По городу шло...» и называет количество человек, например «...семь человек». Человек с номером «семь» должен сразу задать вопрос «А почему семь?», первый участник переспрашивает «А сколько?», человек с номером семь называет любой номер из возможных и т. д. Участник, опоздавший с ответом или назвавший номер того, кто уже вышел, выходит из игры. Постепенно темп игры можно увеличивать.

*Вариант игры..* Участник, который ошибся, отдает фант и из игры не выходит. Затем эти фанты разыгрываются.

### ***Запрещенное движение***

Все игроки должны повторять движения, которые показывает ведущий, кроме одного, например, обхвата головы руками. Ведущий совершает различные движения. Кто повторяет «запрещенное движение», выбывает из игры.

### ***Рыбы, звери, птицы***

Ведущий, указывая поочередно на играющих, повторяет слова: рыбы, звери, птицы... И вдруг неожиданно, не по очереди, говорит: «Звери!» Тот, к кому обратились, в течение трех секунд должен назвать какого-нибудь зверя. Если он ошибется, назвав вместо зверя птицу или рыбу или же не успеет откликнуться, или назовет то, что уже до него называли, он становится ведущим.

### ***Капитаны***

Эта игра проверяет собранность и внимание. Играющие разбиваются на две равные команды. Ведущий объясняет правила игры: «Теперь вы два экипажа морских кораблей, скажем, крейсер «Задира» и эсминец «Забияка», каждый из вас на своем корабле является капитаном».

Игроки выстраиваются в две шеренги.

Ведущий: «Сейчас мы проведем маневры двух кораблей, я «адмирал», поэтому «капитаны» выполняют мои приказы и распоряжения безоговорочно в том случае, если я обращаюсь к вам по званию «капитаны». Например: «Капитаны, сесть!», «Капитаны, встать!» и т. д. Если же я подам команду без обращения «капитаны», вы ее выполнять не должны. Кто выполнит такую команду, тот выбывает из игры. Побеждает тот экипаж, который сохранил наибольшее количество «капитанов». Итак, начинаем».

Варианты команд:

«Капитаны», руки на пояс!»;

«Капитаны», руки вверх! Вниз!» и т. д.

### ***Волшебное слово***

Играющие стоят в кругу. Ведущий спрашивает, все ли помнят волшебное слово «пожалуйста».

По команде ведущего участники вслед за ним повторяют различные движения. Перед каждой командой ведущий добавляет слово «пожалуйста». Например: «Пожалуйста, руки на плечи!», «Пожалуйста, руки на пояс!», «Пожалуйста, присядьте!». Игроки выполняют все эти команды. В случае, если ведущий не сказал волшебное слово, выполнять команду не нужно. Игроки, которые были невнимательны, должны войти в круг и выполнить какое-то задание, например: попрыгать на одной ноге, повторить скороговорку, станцевать и т. д.

### ***Печатная машинка***

Между игроками распределяются буквы алфавита. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: «Еду, встречай. Гном». Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. После того, как слово «напечатано», вся группа делает один хлопок, отделяя таким образом слова друг от друга. Участник, которому досталась буква из телеграммы хлопает один раз (по порядку), «печатая букву». Игра продолжается, пока группа не передаст телеграмму. Все это делается без слов.

### ***Муха***

Игроки мысленно представляют поле размером 3х3 клеточки. В центральную клеточку поля помещается «муха», играющие по очереди должны ее двигать. Возможны следующие команды: вправо, влево, вверх, вниз на одну или две клетки. Тот, кто двинет муху за границу поля, выбывает из игры. За передвижением «мухи» следит ведущий (чертит поле для себя на листе бумаги).

### ***Шеф-фицце***

Участники, сидя в кругу, рассчитываются так: шеф, фицце, первый, второй и т. д. Игроки (все вместе) выполняют определенный набор действий: хлопок ладонями по коленям, хлопок в ладоши, знак «о'кей» (показываем большой палец) левой, затем правой рукой. При этом надо называть друг друга, сначала называя себя, а затем другого игрока. Тот, чей номер назван, вступает в игру, называя свой, а затем номер другого и т. д. Например, шеф: «Шеф — пять», пятый номер: «Пять — фицце», фицце: «Фицце — восемь» и т. д. Допустивший ошибку игрок садится за последним игроком и получает последний по счету номер. Все участники, сидевшие после него, сдвигаются на одно место, уменьшая свой номер на единицу. Шеф каждый раз начинает игру. Темп игры увеличивается.

### ***Перевертыши***

На любые фразы ведущего играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит: «Добрые», — игроки отвечают: «Злые».

Возможный текст игры.

- Здравствуй!
- До свидания.
- Да, здравствуйте.
- Нет, до свидания.
- Ну хорошо, до свидания.
- Здравствуй.
- Ой, какие вы хорошие.
- Плохие.
- Ну, плохие.
- Хорошие.
- Вы же только что были плохими.
- Хорошими.
- Ну ладно, ладно, хорошими.
- Плохими.

И так далее.

### ***Это мой нос***

Первый участник указывает, например, на свой локоть и говорит: «Это мой нос». Следующий может показать на свою голову и сказать: «Это мой локоть!» Третий показывает на свою ногу и говорит: «Это моя голова!» и т. д.

Игроки должны назвать ту часть тела, которая была показана, а показать на другую. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

### ***Ай да я!***

Участники сидят в кругу. По очереди называют цифры, начиная с единицы. При этом человек, которому выпало число, содержащее цифру 3 или делящееся на 3, говорит: «Ай да я!» Кто ошибается, выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется «самый внимательный».

*Вариант игры:* «Ай да я!» может быть игрой на знакомство. В этом случае вместо «Ай да я!» участник называет свое имя.

### ***Часики***

Играть может любое количество человек. Ведущий поднимает вверх правую руку, все кричат слово «Тик», левую — «Так», обе вместе — «Бум».

Задача ведущего — запутать игроков. Для этого он меняет место и поворачивается в разных направлениях.

### ***Голова-рамена...***

Ведущий вместе с игроками показывает движения и пропевает слова.

Голова (*показывают руками на голову*),  
рамена (*показывают руками на плечи*),  
колена (*показывают руками на колени*),  
пальцы (*щелкают пальцами*).

Последние две строчки повторяют 2 раза вместе с движениями.

Голова, рамена, колена, пальцы,  
уши (*показывают руками на уши*),  
очи (*показывают руками на глаза*),  
уста (*показывают руками на рот*),  
нос (*показывают руками на нос*).

Темп игры постепенно увеличивается, задача игроков — не сбиться.

### ***Нос-пол-потолок***

Ведущий произносит слова «Нос», «Пол», «Потолок» и показывает на нос, пол, потолок соответственно.

Задача ведущего — запутать играющих, он показывает на одно, а произносит другое. Например, показывает на пол, а говорит «Потолок».

## **Подвижные игры**

### ***Золотые ворота***

Ребята встают в круг, держась за руки. Несколько человек образуют «ворота», которые располагаются таким образом, чтобы хоровод мог пройти сквозь них. Хоровод начинает двигаться, все произносят: «В золотые ворота проходите, господа. Первый раз — прощается, второй раз — воспрещается, а на третий раз — не пропустим больше вас». После этих слов «ворота закрываются» и те, кто в этот момент находился внутри их, считается пойманным. Когда пойманных становится 4 человека, образуются еще одни «ворота». Игра идет до тех пор, пока не поймают всех играющих.

### ***Красный, желтый, зеленый***

Играющие вытягивают жетоны трех разных цветов. Жетоны крепятся на одежду. Перед командой, объединенной одним цветом, ставится задача — догнать противника и ликвидировать его жетон, сохранив при этом свой. Команда «красных» догоняет «желтых», «желтые» ловят «зеленых», «зеленые» — «красных». В каждой команде примерно одинаковое количество человек. Ведущий находится в центре площадки и дает звуковой сигнал к началу игры. Игроки, потерявшие жетоны, собираются у ведущего. Побеждает команда, в которой осталось больше игроков с жетонами.

### ***Шишки, желуди, орехи***

Играющие рассчитываются на «раз, два, три». Первые номера — «шишки», вторые — «желуди», третьи — «орехи». Каждая тройка берется за руки, образуя кружок. Водящий стоит в середине площадки. Ведущий кричит: «Шишки!» Все «шишки» должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, то становится «шишкой», а оставшийся без места — водящим. По команде «Желуди!» или «Орехи!» меняются местами соответствующие игроки. В разгар игры можно подать команду «Шишки, желуди, орехи!», тогда все игроки должны поменяться местами. На этом можно закончить игру.

### ***Всадники***

Играющие делятся на «всадников» и «коней». «Всадники» садятся на спины или плечи «коням». Выбирается водящий, он должен перехватить мяч, который «всадники», двигаясь по площадке, перебрасывают друг другу. Если кто-либо из «всадников» не сумел поймать мяч, и тот упал на землю или попал в руки водящего, то «кони» становятся «всадниками», а «всадники» — «конями», выбирается новый водящий.

### ***Колобок***

Все участники игры образуют круг, встав друг от друга на расстоянии вытянутых рук. В центре круга — водящий. Для игры нужен мяч.

Мяч — это колобок. Водящий должен поймать «колобка». Он может это сделать ногой, рукой, может только прикоснуться к нему. Те, кто стоит по кругу, перекатывают «колобка» ногами. Они могут послать мяч в любом направлении: вправо, влево, пересечь круг, финтить (делать обманные движения), но сами

должны оставаться строго на месте и не касаться мяча руками, а перекатывать его только по земле и только ногами.

Если водящему удалось задержать «колобка», он становится в круг на место того игрока, кто последним пинал мяч.

## ***Динозаврики***

### ***1 часть***

Участники выстраиваются в несколько колонн, параллельных друг другу. Каждый участник (начиная со второго) кладет руки на пояс человека, стоящего впереди. Колонны превращаются в динозавриков. У «динозавриков» есть «голова» (первый участник) и «хвост» (последний).

«Динозаврики» решили поздороваться (пожелать доброго утра и т. п.). Делают они это следующим образом: ловят «хвост» того, с кем хотят поздороваться.

Задание: первый «динозаврик» («голова») ловит «хвост» второго, второй («голова») — «хвост» третьего и т. д. Причем надо постараться, чтобы при этом собственный «хвост» не был пойман. Участникам нельзя расцепляться.

### ***2 часть***

«Динозаврики» поймали друг друга за «хвосты». Все выстраиваются в одну колонну. Теперь все — один большой динозаврик. Он решил пожелать доброго утра самому себе. Но его «хвост» этого вовсе не желает.

Задание: «голове» динозавра — поймать свой «хвост» и пожелать ему доброго утра. «Хвосту» — не дать себя поймать. Участникам нельзя расцепляться.

## ***Время хануриков***

Все участники разбиваются на тройки. Участники каждой тройки определяют, кто из них будет «Мамой Чоли», «Хануриком» и «Зеленой жабой».

Ведущий дает команду: «Наступает время Мам Чоли». В каждой тройке участник, исполняющий роль «Мамы Чоли», придумывает и говорит двум другим участникам, в какой форме они должны поздороваться с остальными играющими. Это может быть похлопывание по плечу, объятия и т. п. Получившие задание участники начинают его выполнять. По команде ведущего «Время Мам Чоли закончилось», все возвращаются в свои тройки и говорят, с каким количеством участников они успели поздороваться. Ведущий дает команду: «Наступает время Хануриков» («Наступает время Зеленой жабы») — и все действия происходят по такому же принципу.

## ***Зоопарк***

Каждый участник получает карточку с названием животного. Игроки закрывают глаза. Каждому животному необходимо найти своих сородичей по их голосам.

Жирафы кричат: «Жир-жир!»

Лягушки кричат: «Жаб-жаб!»

Ослики: «Осё-осё!». Зайцы: «Зай-зай!»

Поросята: «Свин-свин!»

Можно использовать традиционное звукоподражание животных, например: «Ква-ква», «Хрю-хрю» и т. п.

По команде ведущего «Найди сородичей!», каждый начинает громко кричать голосом своего животного. Услышав голос животного из своей стаи, участник находит «сородича» и берет его за руку. Глаза по-прежнему закрыты. Теперь они вдвоем призывают остальных сородичей.

Задание: каждому виду животных как можно быстрее собраться вместе.

### ***Воробьи и кот***

На игровой площадке чертится круг, за которым располагаются все играющие, — это «воробьи». Водящий — «кот» становится внутри круга. «Воробьи» непрерывно то вбегают внутрь круга, то выбегают из него.

Задача «кота» — поймать «воробья» в кругу. Пойманный становится «котом», а «кот» — «воробьем», игра продолжается.

### ***Третий лишний***

Игроки становятся парами по кругу. Расстояние между парами 2-3 шага. Два игрока водят: один убегает, другой его догоняет. Догоняемый, видя, что его могут поймать, быстро встает впереди одной из пар, и таким образом в одной из связок появляется лишний. Третий, стоящий в конце, должен бежать. Его ловит тот же игрок, что и раньше. Если его поймают, то игроки меняются ролями.

*Вариант игры 1.* Пары стоят по кругу лицом друг к другу, взявшись за руки. Убегающий вбегает к паре в кружок, и тот, к кому он окажется спиной, становится лишним и убегает. Новая пара берется также за руки.

*Вариант игры 2.* Пары ходят по кругу, взявшись под руку. Свободную руку держат на талии («калачиком»). Убегающий берет любого из пары под руку, тогда «лишний» становится убегающим.

### ***Ирландская дуэль***

Участники разбиваются на пары и встают друг напротив друга так, чтобы около них было достаточно свободного пространства. Левую руку играющие прячут за спину, ладонью наружу. Эта ладонь — уязвимое место. Правую руку участники вытягивают вперед и выставляют указательный палец — это ирландский меч.

Задача — дотронуться вытянутым указательным пальцем до открытой ладони партнера, одновременно не давая ему задеть свое «уязвимое место». Во время дуэли нельзя удерживать партнера. Дуэль длится всего несколько минут. После первого поединка можно предложить участникам провести дуэль с новым партнером.

### ***Змейка***

Все встают в одну колонну друг за другом, руками держат впереди стоящего за талию. Тот, кто стоит впереди — голова змеи, все остальные — ее хвост. «Голова» выполняет различные действия, а остальные за ней все повторяют (танцуют, прыгают, бегают и т. п.). По сигналу ведущего тот человек, который был «головой», становится назад, а тот, кто стоял за ним, становится «головой». И так продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли «головы».

### **Охотники и утки**

На площадке чертят большой круг диаметром 10–20 м. Играющие (20–50 человек) разбиваются поровну на две группы: одна — «охотники» — стоит по кругу, за чертой; другая — «утки» — располагается произвольно внутри него. «Охотники» стараются запятнать (коснуться мячом) «уток». Тот, кого запятнали, выбывает из игры, а «охотники» снова бросают мяч. Игра кончается тогда, когда «убьют» всех «уток». После этого группы меняются ролями. Если игра затягивается или идет вяло, можно ввести второй мяч.

Правила: игроки внешней группы бросают мяч только из-за круга; они могут перебрасывать мяч друг другу, выбирая удобный для броска момент; если при одном броске мяч затронет несколько игроков, то выбитым считается только первый.

### **Мыльные пузыри**

Все участники разбиваются на пары и берутся за руки. Каждая пара представляет собой «мыльный пузырь», который имеет свойство раздуваться. Каждому «мыльному пузырю» надо раздуться как можно больше, т. е. поймать другой «пузырь». При этом если хотя бы один участник «мыльного пузыря» пойман другим «мыльным пузырем», то «мыльный пузырь» считается пойманным и присоединяется к последнему. Участник считается пойманным, если его через голову захватят участники другого «мыльного пузыря», не расцепляя руки.

### **Меня укусил гиппопотам**

Играющие встают в круг, берутся за руки и повторяют слова и движения.

Меня укусил гиппопотам *(идут вправо)* —

Ам *(разворачиваются в прыжке)*!

От страха я на дерево залез *(идут влево)* —

Ес *(в прыжке поворачиваются лицом в круг)*!

И вот я здесь *(движения рук: к голове, к груди, вниз)*,

А нога моя там *(нога назад, показывают назад)*.

Меня укусил гиппопотам *(поворачиваются вокруг своей оси)*.

Игра идет с увеличением темпа.

### **Лавата**

Играющие берутся за руки, образуя круг. В середине круга стоит ведущий и напевает.

Дружно танцуем мы,

Тра-та-та, тра-та-та.

Танец любимый наш —

Это лавата. Хей!!!

Все двигаются по кругу приставными шагами. Когда ведущий прекращает петь, играющие останавливаются. Он говорит: «Мои локти хороши, а у соседа лучше». Игроки берут друг друга за локти и повторяют танец. Ведущий продолжает: «Моя шея хороша, а у соседа лучше», «Мои плечи хороши» и т. д., а участники должны соприкоснуться теми частями тела, которые будут предложены ведущим.

# Игры на пляже

## ***Досчитай до 12***

Заранее всех участников знакомят с правилом «12 секунд»: если звучит свисток, то все должны выйти из воды за 12 секунд. Игроки, находящиеся на берегу, вместе с водящим считают дружно до 12. Тот, кто вышел из воды позже, должен исполнить на пляже творческий номер (спеть, сплясать, прокричать и др.) по выбору участников.

## ***Сортировка камней***

Играющие сидят в кругу спиной к центру. У каждого за спиной 10–12 камней. Не поворачиваясь, на ощупь игроки должны разложить камни по размеру. После этого по сигналу ведущего все поворачиваются, изучают свой результат и выбирают победителя.

## ***Расколдуй песочный замок***

Недалеко от воды выстраивается замок из песка. На самую высокую башню замка помещается «волшебная палочка». Стража (1–2 человека) стоит у стен замка. На расстоянии 5–10 метров от замка чертится линия старта, за которой размещаются играющие. Они должны расколдовать замок, похитив «волшебную палочку». Стража закрывает глаза, громко считает до трех, в это время игроки бегут к замку, стараясь похитить «палочку». Сказав «три», стражники открывают глаза, и если они видят какие-либо движения, то отправляют игроков, совершивших эти движения, за линию старта. Затем вновь закрывают глаза и считают до трех. Игрок, первым взявший палочку, в следующем туре становится стражником.

## ***В воду***

Играющие стоят внутри большого начерченного круга. По команде «на берег» они должны выскочить из круга, по команде «в воду» они прыгают в круг. Ведущий может дважды дать одну и ту же команду. В таком случае никто не должен двигаться. Тот, кто ошибается, выходит из игры.

## ***Камешки***

Играющие садятся в круг на песке. У каждого в руке небольшой камешек. По сигналу ведущего каждый игрок должен левой рукой подкинуть камешек так, чтобы его мог поймать сосед слева правой рукой. Те, кто остался без камешка, выбывают.

**Вариант игры 1.** В центр круга ставится банка, наполненная на 2/3 водой. У каждого игрока 10 камней разной величины. По очереди каждый игрок опускает в банку по одному камешку. Тот игрок, при ходе которого вода перельется через край, считается проигравшим. Важно догадаться, что сначала необходимо положить все самые большие камни.

**Вариант игры 2.** Играет группа из 3–7 человек. На песке расчищается ровная площадка. Один из игроков бросает камни на площадку. Два камня, между которыми окажется самое маленькое расстояние, считаются воротами. Через эти ворота необходимо пробить все камни, ударяя одним по другому. Когда останутся одни

ворота, то последним ударом нужно сбить ворота, ударяя по одному камню задеть другой. Выигрывает тот, кто справится за меньшее число ходов-ударов.

### ***Потопи «корабль»***

Для игры надо положить на воду на небольшом расстоянии от берега несколько консервных банок. Напротив каждой банки стоит команда из 3–4 человек на берегу. Они бросают в банки камешки, чтобы потопить их. Выигрывает та команда, которая быстрее потопила «корабль». Затонувшую банку нужно достать и вынести на берег.

## **Детективные истории или «данетки»**

Разгадать «данетку» — значит решить головоломку, в которой описана странная, загадочная ситуация. Ведущий рассказывает часть странной, запутанной истории, а играющие должны восстановить всю ситуацию, задавая ведущему вопросы. Разрешается задавать только такие вопросы, на которые ведущий сможет ответить «Да», «Нет» или «Неущественно».

### ***Мери***

Он хлопнул дверью, и Мери умерла. Где и при каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Мери — рыбка в аквариуме. Хозяин хлопнул дверью, окно раскрылось, опрокинув аквариум на пол. Аквариум разбился, Мери умерла.

### ***Крышка***

Человек открыл крышку и умер. Где и при каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Моряк открыл крышку люка на подводной лодке.

### ***Чек***

Человек зашел в магазин, выбил чек, вышел из магазина и выбросил чек. Зачем он это сделал?

*Ответ.* Он был рассеян и очень застенчив. Он стеснялся спросить: сколько времени. Он выбивал чек, чтобы узнать дату и время.

### ***Неожиданный поцелуй***

В полдень на улице молодая женщина подошла к мужчине. Не сказав ни слова, она надолго припала к его губам своими. Она никогда раньше его не видела и не знала, кто он. Он не показался ей привлекательным, и она ничего не заработала на этом. Зачем же она это сделала?

Подсказка: своим действием она помогла ему.

*Ответ.* Она делала ему искусственное дыхание.

### ***Диалог***

— Ты меня любишь? (В ответ молчание.)

— Ты меня любишь? (В ответ молчание.)

— Ты меня любишь?

— Да!

И она упала замертво. Где и при каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Они воздушные гимнасты, выступающие под куполом цирка. Ее нога в петле, которую зубами держит мужчина-гимнаст. Он ответил, петля выпала, она упала и разбилась.

### ***Нелепая смерть***

Музыка смолкла, и она умерла. Где и при каких обстоятельствах произошла смерть?

Подсказка: это произошло на работе.

*Ответ.* Она — артистка цирка, канатоходка. Ее коронный номер — ходьба по канату с завязанными глазами. Окончание музыки должно было служить ей сигналом, что путь завершен и можно сделать шаг в сторону. К сожалению, дирижер циркового оркестра (вариант — солист-скрипач) неожиданно заболел, а его сменщика забыли предупредить, поэтому он закончил мелодию раньше, чем артистка дошла до конца каната. В результате она упала и разбилась.

### ***За что оштрафовали?***

Машина спускается с холма, не превышая скорости. Права и другие документы у водителя в полном порядке. Водитель пристегнут и аккуратно объезжает машины. Но его все равно оштрафовали. Почему?

*Ответ.* Он ехал по встречной полосе.

### ***Смерть мужа***

Муж уехал в командировку. Жена дала ему с собой бумагу, ручку и конверты и попросила писать ей. Через неделю получила от него письмо и поняла, что он умер. Как она узнала это?

*Ответ.* Она хотела его убить и дала ему с собой конверты с клеящим слоем, покрытым ядом. Когда получила письмо, поняла, что он полизал клапан конверта, чтобы заклеить конверт, и таким образом принял дозу яда.

### ***Ничего не случилось***

Немного выпивший мужчина возвращался домой. Он шел по середине песчаной проселочной дороги. Дорогу не освещал лунный свет, и на ней не было ни одного фонаря. Мужчина был одет в черное. Внезапно на дороге появилась машина с незажженными фарами. В последний момент шофер увидел мужчину и свернул. Как он смог его увидеть?

*Ответ.* Дело было днем.

### ***Интересная книга***

Однажды поздним вечером дядюшка читал интересную книгу. Тетушка по рассеянности выключила свет, но хотя в комнате стало совсем темно, дядюшка продолжал читать как ни в чем не бывало и дочитал книгу до конца. Как ему это удалось?

*Ответ.* Дядюшка был слепым и читал на ощупь (со шрифтом Брайля).

### ***Это покаут!***

Одного человека нашли лежащим без сознания возле магазина. Когда он пришел в себя, его арестовали. Это не был известный бандит, и он не принимал участия в каких-либо спорах или драке, прежде чем потерять сознание. Почему полицейский арестовал его?

*Ответ.* Он пытался разбить витрину магазина для того, чтобы ограбить его. Он бросил кирпич в витрину, но, к несчастью для него, она оказалась из небьющегося стекла. Кирпич отскочил и ударил его, отправив в нокаут.

### ***Гибельный выстрел***

На поляне лежал покойник. Рядом с ним валялось ружье. Из ружья был сделан один выстрел, который и стал причиной смерти этого человека. Однако человек не был застрелен: на его теле не было ни раны, ни даже царапины. Отчего же он умер?

Подсказки: важно то, во что стрелял человек. Перед смертью он знал, что он умрет.

*Ответ.* Человек выстрелил в горах, что вызвало снежную лавину. А умер он от удушья под снегом.

### ***Зимнее время***

У богатого холостяка, живущего в квартире с десятью комнатами в Манхэттене, в каждой комнате были часы. В октябре, в субботу вечером, он перевел все часы на зимнее время. Следующим утром он обнаружил, что только двое часов показывали правильное время. Объясните, почему.

Подсказка: на работу часов повлияло что-то извне.

*Ответ.* Восемь из десяти часов были электронными. Ночью отключали электроэнергию, поэтому показания электронных часов были сбиты.

### ***Остерегайтесь поезда***

Человек, идущий по железнодорожному пути, неожиданно услышал приближающийся экспресс. Чтобы не попасть под него, он спрыгнул с рельсов, но прежде пробежал метров пять навстречу поезду. Объясните, почему.

Подсказки: машинист подал гудок непосредственно перед тем, как человек побежал. Пробежав менее пяти метров, человек не мог избежать столкновения с поездом.

*Ответ.* Человек шел через туннель и, уже на выходе из него, услышал свист. Человек понял, что к туннелю приближается поезд. Именно поэтому он должен был двигаться навстречу поезду, чтобы попасть в безопасное место.

### ***Убийство***

Было оживленное нью-йоркское утро. На террасе пятого этажа ссорились двое мужчин. Толпа на улице наблюдала эту сцену с нездоровым интересом.

Внезапно один из мужчин схватил за ноги другого и перекинул его через ограду. С глухим стуком жертва упала на мостовую и вскоре умерла. Странно, что в конечном итоге был обвинен не человек, который напал на жертву, а один из зрителей. Почему?

Подсказка: обвиняемый был виновен в халатности.

*Ответ.* Киностудия снимала сцену из триллера. Один из двух мужчин, находящихся на террасе, — каскадер. Предполагалось, что, будучи сброшенным, он

должен был упасть в страховочную сеть. Но человек, отвечающий за безопасность, не сделал свою работу должным образом, и каскадер разбился. Этот человек, ответственный за безопасность, был обвинен в грубой халатности.

### **Любитель кофе**

В ресторане один из посетителей пожаловался официанту, что у него в кофе плавают мухи. Официант забрал чашку и пообещал принести другую. Он вернулся через несколько мгновений. Человек попробовал кофе и сказал, что это тот же кофе, из которого достали муху. Как он узнал об этом?

*Ответ.* Он уже добавил сахар в ту чашку, где была муха. Таким образом, попробовав кофе, он понял, что это та же чашка.

### **Смерть в поезде**

Человек выпрыгнул на ходу из поезда и разбился насмерть. Он был один в купе, где потом нашли большой кусок бинта. Если бы он путешествовал не на поезде, а другим транспортом, то, вероятнее всего, не покончил бы с собой. Почему он свел счеты с жизнью?

*Ответ.* Этот человек только что закончил лечение от слепоты. Он очень надеялся на успех. Он ехал на поезде домой с повязкой на глазах, которая защищала его глаза от света. Он больше не мог ждать и решил сам снять повязку, чтобы проверить зрение. Когда он снял бинты, то ничего не увидел — и решил, что не вылечился. Он не мог представить себе будущее без зрения, поэтому выпрыгнул из поезда. На самом же деле его вылечили, но он, к несчастью, снял повязку в тот момент, когда поезд находился в длинном туннеле. В купе царила полная темнота.

### **Несчастный случай**

Морозным зимним утром фермер Джоунс шел с собакой через заснеженное поле, примыкающее к его конюшне. Внезапно собака стала взволнованно лаять и потянула его к одинокому дереву в середине поля. Именно тогда фермер увидел человека, висящего на дереве. Затем Джоунс заметил, что на снегу, на поле, не было никаких следов, кроме его собственных и его собаки.

Вызвали полицию. Судебная экспертиза установила, что смерть произошла приблизительно десять часов назад в результате удушения. Поле было покрыто снегом уже более двух дней. Полиция вскоре убедилась, что смерть была случайной. При каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Человек спустился на парашюте, который запутался в ветвях дерева.

### **Смерть на лугу**

На лугу лежит мертвый человек. Рядом с ним нераскрытый пакет. При каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Этот человек выпрыгнул из самолета, но его парашют не раскрылся. Это и был нераскрытый пакет рядом с ним.

### **В парке**

Был ясный солнечный день, и Джейн решила сводить трехлетнюю Салли в парк. Когда они пришли, Джейн раскрыла над собой зонтик от солнца и стала смотреть, как Салли играет в траве неподалеку. Внезапно огромный ротвейлер

бросился прямо к Салли. Вместо того, чтобы поднять тревогу, Джейн спокойно наблюдала за этим. Почему?

*Ответ.* Салли была сучкой ротвейлера, а приближавшаяся собака — ее другом.

### ***Любитель фруктов***

Боб Вильсон очень любил свежие фрукты, и поэтому вырастил маленький сад, где мог собирать прямо с деревьев яблоки, вишни, абрикосы.

Однажды вечером он захотел полакомиться вишенками, но, срывая их, упал и, хотя не залезал на дерево, разбился насмерть. При каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Боб Вильсон жил на 14-м (или любом другом, достаточно высоком) этаже небоскреба. Сад его состоял из миниатюрных фруктовых деревьев, которые росли в горшках на балконе. Когда он вышел, чтобы собрать несколько вишен, то поскользнулся и выпал с балкона.

### ***Жертва***

Она пошла, и ее съели. Кто это, и при каких обстоятельствах это произошло?

*Ответ.* Это шахматная пешка, которую съели на одном из черно-белых полей.

### ***Мужчина и ведро воды***

Мужчина припарковал свою машину на дороге, зашел в здание, вернулся с ведром воды и вылил воду на тротуар. Почему?

*Ответ.* Мужчина намеревался помыть свою машину, но когда он вернулся, то обнаружил, что машину украли.

### ***Скачки***

Два джигита соревнуются: чей конь последним придет к финишу. Но дело не идет, оба стоят на месте. Они обращаются за советом к мудрецу... После этого оба поскакали во весь опор. Что посоветовал им мудрец?

*Ответ.* Мудрец посоветовал обменяться конями.

### ***Разбитая ваза***

Молодой человек хотел сделать подарок девушке. Он купил в комиссионном магазине битую вазу (очень дешево). Он хотел уронить сверток с вазой в момент вручения подарка. Так и сделал: когда она открыла ему дверь, он уронил вазу. Девушка стала собирать осколки и вдруг... она дала ему пощечину. Почему?

*Ответ.* Молодой человек не знал, что продавец упаковал каждый осколок отдельно.

### ***Ночной звонок***

В небольшой город приехал в командировку инженер, поселился в одноместный номер в гостинице. Вечером лег спать, но полночи не мог заснуть. Потом встал, набрал телефонный номер, ничего не сказал, лег и спокойно заснул. Кому и зачем он звонил?

*Ответ.* Позвонил соседу за стенкой, который громко храпел.

### **Счастливы вместе**

Поженились они по любви. Жили душа в душу, занимались только друг другом. В результате стали миллионерами. Как это произошло?

*Ответ.* До этого они были миллиардерами.

### **Театр**

Вчера моя жена была в театре. Шла скучнейшая пьеса. Она не выдержала и ушла со второго акта. После ее ухода в театре разразился ужасный скандал. Почему?

*Ответ.* Жена — исполнительница главной роли.

### **Дама и постовой**

У дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на железнодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен, потом, не обращая внимания на «кирпич», двинулась по улице с односторонним движением против движения и остановилась, лишь миновав три квартала. Все это происходило на глазах у полисмена, который почему-то не считал нужным вмешаться. Почему?

*Ответ.* Дама шла пешком.

### **Загадочное самоубийство**

В пустыне на высоком дереве висит труп мужчины. Он был повешен, веревка прикреплена к ветке. От ног до земли — расстояние 2 метра. Рядом с телом не обнаружено никаких приспособлений: ни лестницы, ни каких-либо других конструкций. В 10–15 метрах от дерева стоит его джип. Как он мог без посторонней помощи повеситься?

*Ответ.* С помощью куба сухого льда. Он привез его на джипе, потом лед растаял, а вода испарилась.

### **Ковбой**

Ковбой заходит в бар и просит у бармена стакан воды. Ни слова не говоря бармен выхватывает из-за пояса пистолет и стреляет вверх. Ковбой говорит «спасибо» и уходит. Почему?

*Ответ.* У ковбоя была икота, а от испуга он перестал икать.

### **Лифт**

Каждый день, приходя с работы домой, человек не доезжает до своего 9-го этажа, а выходит на 6-м и дальше идет пешком. Почему?

*Ответ.* Он был маленького роста и не доставал до кнопки 9-го этажа.

### **Поезд Ленинград — Вильнюс**

Дама смотрит из окна поезда Ленинград — Вильнюс на проплывающие поля, леса, луга и, ни к кому конкретно не обращаясь, говорит: «Интересно, мы еще в Латвии или уже в Литве?» Сидящий рядом литовец откладывает книгу и ровно

минуту смотрит в окно. За окном поля, луга... «Мы уже в Литве», — уверенно говорит он. Как он догадался?

*Ответ.* В Литве все коровы рыжей породы.

### **Артист**

Популярный артист цирка пришел домой после представления, разделся. Вешая одежду в шкаф, посмотрелся в зеркало, ужаснулся, потом взял и повесился. Что стало причиной смерти?

*Ответ.* Артист — карлик. Конкурент подпилит ножки шкафа, а артист решил, что он вырос, следовательно, лишится работы.

### **Колбаса**

Мужчина заходит в магазин, покупает колбасу и просит ее порезать, но не поперек, а вдоль. Продавщица спрашивает: «Вы что, пожарный?» Он отвечает: «Да». Как она догадалась?

*Ответ.* Мужчина был в форме.

### **Художник**

Однажды молодой художник взялся написать портрет старого некрасивого банкира. Друзья предупреждали его: зря взялся! Если нарисует похожим, банкир не заплатит, скажет, что портрет плохой. Если художник приукрасит его, старый скупец тоже откажется платить, на этот раз придравшись к отсутствию сходства. Друзья оказались правы. «Это не я, а какое-то чучело!» — вспылил банкир и ушел, не заплатив ни копейки. Однако через несколько дней он снова появился у художника и с трудом уговорил его продать картину за цену, в десять раз большую первоначальной. Почему?

*Ответ.* Художник повесил портрет на выставке под названием «Скупец». Над жадным банкиром потешался весь город. Ему пришлось выкупить картину.

### **Находка**

В пустыне найден мертвый голый человек с обломком спички в руке. Что произошло?

*Ответ.* Несколько человек летели на воздушном шаре. Шар начал терять высоту. Сначала они скинули мешки с песком, затем приборы и запасы продовольствия, одежду, но шар все равно падал. Тогда они приняли решение тянуть жребий на спичках, кому прыгать с шара. Найденный в пустыне человек вытащил обломанную спичку.

### **Радио-шоу**

Водитель автомобиля включил радио, послушал его минут пять, выключил, вернулся домой и обвинил жену в том, что она изменяет ему с его лучшим другом. Как он догадался?

*Ответ.* Водитель наткнулся на шоу, ведущий которого звонит по случайному телефону и задает разнообразные вопросы. Один из звонков был сделан по номеру (прозвучавшему в эфире) телефона, который находится в спальне водителя, а трубку снял его друг.

### **Новые туфли**

Женщина покупает новую пару обуви, приходит на работу и спустя некоторое время умирает. При каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Она работает ассистенткой иллюзиониста в трюке, в котором ее протыкают ножами. Новая обувь имела более высокий каблук. Фокусник не заметил этого и одним из ножей проткнул ассистентку на самом деле.

### **Два звонка**

Прозвенел звонок. Человек умер. Прозвенел звонок. При каких обстоятельствах произошла смерть?

*Ответ.* Человек был слепым. Каждый день он ходил купаться на речку. Для того чтобы приплыть обратно на берег, он заводил на берегу будильник, звонок которого и был для него ориентиром. В этот день на реке в лодке сидел рыбак, который иногда имел особенность засыпать с удочкой, и он тоже завел будильник, для того чтобы не проспать. Будильник рыбака прозвенел первым. Слепой поплыл на этот звук и, стукнувшись головой о лодку, умер. Второй звонок — звонок будильника на берегу.

### **Пеликаний суп**

Мужчина заказал в ресторане пеликаний суп. Попробовав суп, он выбросился из окна. Почему?

*Ответ.* Он с женой путешествовал на корабле. Произошло крушение, и они вместе с другими пассажирами были выброшены на остров. В поисках пищи его жена погибла, из ее останков сварили суп. Мужу сообщили, что она сорвалась со скалы; а про суп сказали, что это суп из пеликанов. Сделав заказ в ресторане, он, попробовав настоящий суп из пеликанов, понял, что тот суп был из его жены. И покончил с собой.

Для заметок

---

Для заметок

---