



## Игры НА ЗНАКОМСТВО

*ВЕСЁЛЫЕ КОНКУРСЫ, ИГРЫ  
И РОЗЫГРЫШИ*

Подготовила

**МАРИЯ ГАНЬКИНА**

**«Газетка».** Группа игроков стоит в кругу. Ведущий – в центре, у него в руках свёрнутая «газетка».

Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то ещё, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим.

Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встаёт в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять.

В группе, где много малознакомых людей, иногда целесообразно, чтобы тот, чьё имя называли, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

**«Поздороваться носами».** За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здраваться можно руками, носами, коленками, губками и т. д.

**«Апельсин».** Передать апельсин подбородком по кругу, не касаясь руками.

**«Спичечный коробок».** Надеть крышечку от спичечного коробка на нос следующему и далее по кругу, не касаясь руками.

**«Спичка».** Передать по кругу спичку, зажатую в зубах. (Спичку можно укорачивать до бесконечности.)

**«Хвост дракона».** Группа стоит колонной, крепко держась за талию друг друга. Задача первого – поймать последнего, а задача того – увернуться.

## КОНКУРСЫ

**«Водолаз».** Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту.

**«Передавай шапку».** Все участники встают в два круга – внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, её нужно пустить по своему кругу. Условие одно – шапку передавать с головы на голову, не касаясь её руками.

Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

**«Баба-Яга».** Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы – швабра.

Участник встаёт одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке – швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

**«Золотой ключик».** Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки «Золотой ключик».

Вызываются две пары. Один в каждой паре – лиса Алиса, другой – кот Базилио. Тот, кто Лиса, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, и они вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию.

Пара, «доковылявшая» до финиша первой, получает «золотой ключик» – приз.

**«Клоун».** Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2–3 команды и приготовить 2–3 коробки спичек. Точнее, нужен не весь коробок, а только внешняя его часть.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну. Первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды. Руки при этом должны быть за спиной.

Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

## РОЗЫГРЫШИ

**«Верблюд».** Игроки встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий говорит, что



сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия. Тот, чьё животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях.

Ведущий подходит к каждому и говорит одно и то же: «Верблюд». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорит соседу.

Затем ведущий встаёт в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните своё животное. Итак: «Кошка! Лошадь! Верблюд!!!».

**«Палата № 6».** Двух желающих выводят за пределы слышимости. Ведущий говорит, что все мы – пациенты-психи из палаты № 6. Вышедшие должны определить синдром нашей общей болезни.

Проходя по кругу, они будут задавать каждому по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан очередному игроку, должен тот, кто сидит от него через одного человека. То есть четвёртый в круге отвечает на вопрос, заданный вто-

рому, пятый – третьему и т.д. А первые двое отвечают: «Сам дурак» или что-то в этом духе.

Когда входят «доктора», им говорят, что они врачи, а вокруг – больные из палаты № 6, и задача врачей – задавая каждому больному по одному вопросу, понять синдром болезни тех, кого собрали в этой палате.

Ответ: *сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.*

**«Идти по часам».** У группы собираются часы и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу.

Одного желающего выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить расположение предметов и завязывают глаза. Его задача – дойти до другого конца комнаты, не раздавив предметы.

Тем временем часы незаметно убирают (а на их место кладут что-то типа орехов) и начинают подсказывать, «как аккуратно идти». Человек наступает на орехи, а остальные громко «переживают» по поводу «раздавленных» часов.

Пока он снимает повязку, часы укладываются на место.