

# ДЕТСКИЕ СРАЗАНКИ

СЦЕНАРИИ  
ИГРЫ  
КОНКУРСЫ





# ДЕТСКИЕ СРАЗНИКИ

СЦЕНАРИИ  
ИГРЫ  
КОНКУРСЫ



РИПОД  
КЛАССИК

Москва • 2006

УДК 379.8  
ББК 74.900.6  
Д38

*Рисунок на обложке Ю. Якунина*

**Д38      Детские праздники: Сценарии, игры, конкурсы.**— М.: РИПОЛ классик, 2006.— 192 с.: ил.— (Веселимся от души).

ISBN 5-7905-4109-7

На таких праздниках нет места скуке! В нашей книге есть все, чтобы максимально интересно организовать самые разнообразные детские праздники, будь то день рождения вашего любимого чада или новогодняя елка в школе. В ней вы найдете сотню замечательных идей и оригинальных сценариев проведения праздников, которые помогут сделать торжество по-настоящему незабываемым и не похожим ни на одно другое.

УДК 379.8  
ББК 74.900.6

ISBN 5-7905-4109-7      © ООО «ИД «РИПОЛ классик», 2006

## **ВВЕДЕНИЕ**

Как правило, детский праздник устраивается на день рождения ребенка. Для большинства родителей это событие превращается в настоящий кошмар.

На первый взгляд все выглядит довольно безобидно. Соберутся нарядные дети, поздравят именинника, будут есть праздничный торт и тихонько играть друг с другом, предоставляя взрослым возможность немного отдохнуть.

На самом деле все получается не так замечательно. Приходит толпа детей. Конечно, первые несколько минут они будут стараться вести себя хорошо, помня наказания родителей и



стесняясь незнакомой обстановки. Но, освоившись, почувствуют себя как дома. Тогда взрослым остается только спрятаться в самом дальнем углу квартиры и не вылезать оттуда до конца гуляний.

Но если заранее продумать все детали, можно устроить ребенку настоящий праздник с минимальными жертвами. Для этого родителям нужно лишь подготовить программу и стать неотъемлемой ее частью, ведущими. В этом случае вы будете контролировать ситуацию, все дети будут на виду, никто, даже самые стеснительные, не останутся без внимания. Это особенно важно, если ваши дети и гости еще маленькие. Дети постарше хорошо справляются с этой задачей сами: они умеют сами принять и развлечь гостей. А вот маленьким нужно помочь.

Прежде всего надо научить детей, как вести себя за столом, как дарить подарки, как принимать подарки, как произнести поздравление, что можно и нельзя делать в гостях или по отношению к гостям. Эти правила важны для детей любого возраста, они пригодятся им и в будущем.



## КАК ВСТРЕТИТЬ МАЛЕНЬКИХ ГОСТЕЙ

Как правило, все детские праздники назначаются на дневное время. К назначенному часу все должно быть готово. Детям будет трудно ждать, если стол еще не накрыт, бабушка все еще развешивает украшения, а бабушка, вся в муке, ворчит на пирожки, которые никак не хотят подрумяниваться.

Ваш ребенок должен сам встречать гостей, помочь им раздеться и проводить в комнату. Он сегодня хозяин. Обычно дети приходят со своей сменной обувью, но если кто-то забыл взять с собой туфельки, лучше на всякий случай приготовить какие-нибудь забавные, изготовленные своими руками тапочки.

Если ваша квартира позволяет, праздничный стол можно накрыть в одной комнате, а другую отвести под игры. В таком случае, маленький хозяин провожает своих гостей в эту комнату.

Надо рассказать вашему ребенку, как правильно принимать подарки: взять подарок из рук гостя, обязательно развернуть его и искренне поблагодарить. Часто, развернув пода-



рок, ребенок испытывает разочарование: опять книга или вещь, которая у него уже есть, и громко высказывает свое недовольство. Гости могут обидеться и даже уйти. Постарайтесь объяснить ребенку, что главное — это не сам подарок, а то, что он сделан от всего сердца. Выразите свою радость, придумайте, как можно интересно использовать эту вещь. Если это игра или игрушка, можно предложить сразу в нее поиграть. Если книга, устройте маленькую викторину.

Необходимо показать гостям, где у вас находится туалет и ванная комната, какими полотенцами можно пользоваться.

### **ВАШ РЕБЕНОК ПРИГЛАШЕН В ГОСТИ**

Это большое событие для вашего ребенка. Он должен выглядеть празднично. Но костюм не должен стеснять ребенка — ведь предстоят подвижные игры. И, конечно, не следует предупреждать ребенка: «Смотри, не запачкай!» Это может испортить все удовольствие от праздника: он будет скованно себя чувствовать за столом и сторониться игр.



Стоит обговорить с ребенком, как он будет поздравлять хозяина. Помогите ему советом. Вместе придумайте что-нибудь оригинальное.

Что же подарить другу, подруге. Наверное, ответ на этот вопрос самый простой — конечно, игрушки! Прямо в точку!.. в некоторых случаях. А в некоторых — пальцем в небо. Все зависит от возраста ребенка и от его интересов. В первую очередь, ребенка подарком нужно обрадовать. Вам ведь хочется порадовать дитя? Конечно. Мы предлагаем вам несколько вариантов подарков, интерес ребенка к которым поставили в зависимости от возраста. Итак...

### **От 2 до 5**

Начиная с этого возраста подарки дарим уже непосредственно детям, а не их родителям. Вам не обязательно быть виртуозом в подарочном деле, т.к. игрушки все еще актуальны. **Вот несколько наших рекомендаций:**

- Игрушки, не содержащие мелких деталей
- Развивающие игры
- Одежда





- Мультфильмы
- Обучающие игры
- Раскраски
- Восковые карандаши

### От 5 до 13

Тут уже стоит слегка напрячь свое воображение. В этом возрасте дети становятся более требовательными к удовольствию. А вам ведь хочется, чтобы «милое дитя» искренне радовалось вашему подарку! **Итак, в этом возрасте ребенок будет рад получить:**

- Настольные игры
- Мультфильмы
- Книги
- Фломастеры
- Компьютерные игры
- Билеты в цирк, зоопарк, дельфинарий, кукольный театр

● Куклы, машинки (или атрибуты для этого: дом, карета, одежда для куклы, гоночное поле для машинок и т.д.)

- Набор детской косметики (для девочки)
- Набор школьных принадлежностей



- Школьный рюкзак
- Конструктор
- Спортивные атрибуты
- Копилка
- Билеты в аквапарк
- Роликовые коньки
- Щенка

**От 13 до 18**

Самый тяжелый период. Подростковый называется. В этом возрасте молодежь капризна и впечатлительна. **Нужно постараться, чтобы ваш подарок не вызвал разочарования и раздражения.**

**Девушкам, пожалуй, придутся по душе:**

- Неброское ювелирное украшение (цепочка с маленьким кулоном или серьги)
- Набор косметики
- Духи
- Плюшевая игрушка (как ни странно, но в этом возрасте любовь к ним возобновляется)
- Купальник
- Сумочка
- Туфли



- Маникюрный набор
- Мобильный телефон

**Юноше должны понравиться:**

● Компьютерные прибалбасы (лучше поинтересоваться у него самого, что его «персональному» любимцу не хватает)

- Мобильный телефон
- Месяц доступа в Интернет (можно больше... причем чем больше — тем лучше)
- Роликовые коньки
- Рюкзак для тех же роликов
- Плеер
- Набор настольных игр
- Органайзер

Преподнести подарок — это тоже особая процедура, в которой есть свои сложности. Скажем, такой момент: а как преподнести подарок — в развернутом виде или в пакете? Дарящий отдает подарок в красивой обертке или небольшом пакете прямо в руки имениннику, а тот, кому дарят, должен развернуть подарок и от души поблагодарить. Нужно помнить, что подарок должен выглядеть эстетично. Это значит, что его надо красиво упаковать, чтобы он выглядел привлекательным. Сейчас это не



трудно сделать — можно купить яркую упаковочную бумагу и разноцветные ленточки. В подарок можно вложить собственноручно изготовленную визитную карточку.

## ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ

Угощение — это обязательная часть детского праздника. А это значит, что нужно позаботиться, чтобы праздничный стол был красивым и «вкусным». Вот несколько правил, соблюдая которые, вы можете доставить истинное удовольствие детям.

1. Все должно быть приготовлено до прихода детей. Стол и стулья нужно расположить так, чтобы детям не приходилось перелезать друг через друга. Достаньте посуду заранее — когда все рассядутся, у вас уже не будет возможности подойти к серванту, не побеспокоив гостей.

2. Заранее продумайте, куда можно будет убрать стол и стулья, чтобы освободить место для игр. Как только дети встанут из-за стола, уберите тарелки и вилки. Дети будут чувствовать себя свободнее, а вы — спокойнее: ваш



сервиз останется целым, ковер не испачкают тортом, а дети не поранятся вилками.

3. Продумайте программу игр. Если праздник проходит в комнате, лучше убрать подальше такие игрушки, как мяч, летающие тарелки, дротики, скакалки и прочее.

4. Если меню праздника предполагает несколько перемен, разбейте угощение на несколько приемов. К примеру, сначала подайте салаты и холодные закуски. Сделайте небольшой перерыв, в течение которого можно провести конкурсы и викторины. Затем — горячее, после чего можно снова поиграть. На этот раз пауза будет несколько дольше. Здесь уже можно использовать подвижные игры. А ближе к концу праздника подайте десерт. После десерта можно провести конкурс, устроить маленький концерт.

5. Не переусердствуйте с меню. Стол не должен ломиться от яств. Хорошо бы выяснить заранее у родителей приглашенных детей, нет ли у кого-нибудь из них аллергии на тот или иной продукт. Если праздник назначен на утреннее время, можно обойтись без «тяжелых» блюд, ограничившись салатами, хо-



лодными блюдами, десертом. Днем и вечером можно все сделать по полной программе. Время года тоже должно быть принято во внимание.

6. Не изошряйтесь в этикете, на детском празднике это неуместно. Пусть все будет просто: ложка и вилка. То, что нужно порезать, порежьте сами заранее. Ребятам постарше можно предоставить все необходимые приборы.

Если вы проводите праздник на природе, первым делом необходимо выбрать подходящую полянку. Лучше это сделать заранее и запастись дровами. Нужно обязательно соорудить из бревен подобие лавочек или обзавестись достаточным количеством складных стульчиков.

Когда будете приглашать гостей, оповестите родителей, что торжество будет проходить на свежем воздухе, чтобы они соответственно одели детей. Такой праздник имеет несомненные достоинства:

- в жару не придется париться в душной квартире,



- дети могут сколько угодно бегать и шуметь,

- на улице гораздо проще придумать занимательные игры,

- не придется целый день стоять у плиты, а потом целый вечер у раковины.

Но есть и недостатки:

- плохая погода может все испортить,

- дети могут простудиться,

- придется постоянно следить, чтобы дети никуда не залезли и не убежали.

## **СЦЕНАРИИ ПРАЗДНИКОВ**

### **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ В ТЕРЕМКЕ**

#### **1. Постановка сказки «Теремок».**

Потребуется: домик (можно сделать из коробки из-под большого телевизора или купить имеющиеся в продаже раскладные домики); ветки из леса (для украшения домика), шапочки с изображениями зверей. Делаются они так: в конус сворачивается кусок ватмана, закрепляется степлером, прикрепляется кусок резинки — одевать на шею, спереди на шапочку опять же степлером крепится фигурка зверя. Их можно изготовить самим, использовать но-





вогодные маски, или вырезать из старой детской книжки. Шапочки можно украсить, приклеив на них кусочки цветной бумаги. Распределите роли между детьми. Придумайте, какие задания можно дать зрителям. После того как хорошо известный сценарий разыгран, жители Теремка и зрители приглашаются к столу.

### 2. Чаепитие.

Меню: мороженое с фруктами и орешками, именинный пирог, газировка, конфеты, печенье, фрукты.

### 3. Игра «Кот и мышки».

Правила простые: кот ловит, мышки убегают, кого поймали, тот кот.

Отгородить территорию для мышей, колокольчик, стул для кота.

Коту обруч с ушками (ушки из цветной бумаги прикрепить на обруч), нарисовать усы и нос.

Котик по двору идет,  
Ищет мышек Васька-кот.

Мышки в домике сидят,

На кота они глядят.

Видят, котик спит.

Вышли мышки как-то раз



Посмотреть, который час.

Раз, два, три, четыре —

Мышки дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон.

*(Позвенеть в колокольчик)*

Убежали мышки вон.

4. Игра «Угадай, что в мешке».

Нужно: мешок, платок на глаза, мячик, мягкая игрушка, машинка, пистолет, книжка. Завязать глаза, и ребенок на ощупь должен



угадать. Если правильно — приз. Очередность по номеркам.

5. Веселая эстафета.

2 команды из 2 человек. Победителям призы.

Препятствия:

- перепрыгнуть через веревочку,
- обежать вокруг стула,
- бросить мячик в ведро.

Нужно: 2 стула, 2 веревки на колышках, 2 ведра, 2 мяча.

6. Загадки.

#### **Игрушечные загадки**

Сам пустой.

Голос густой.

Дробь отбивает.

Ребят созывает.

*(Барабан)*

Зверь забавный сшит из плюша.

Есть и лапы, есть и уши.



Меду зверю дай немного  
И устрой ему берлогу.  
(Мишка)

---

Круглый, гладкий, как арбуз.  
Цвет любой, на разный вкус.  
Коль отпустишь с поводка,  
Улетит за облака.  
(Шарик)

---

Эти чудо кирпичи я в подарок получил. Что  
сложу из них — сломаю и сначала собираю.  
(Кубики)

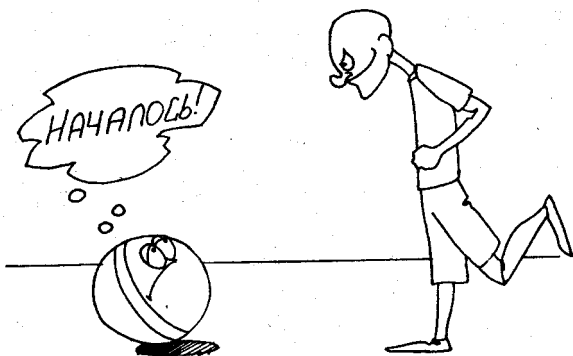
---

Он и стройный и красивый.  
У него густая грива.  
Жаль, нельзя на нем помчаться.  
Можно только покачаться.  
(Конь-качалка)

---

Стукнешь о стенку, а я поскачу.  
Бросишь на землю, а я отскачу.

---



Я из ладоней в ладони лечу.  
Смирно лежать я никак не хочу.  
(Мяч)

#### Сказочные загадки

Лечит птичек и зверей.  
Лечит маленьких детей.  
Сквозь очки свои глядит  
Добрый доктор... (Айболит)

Толстяк живет на крыше.  
Летает он всех выше.



Варенье обожает  
И с Малышом играет.  
(Карлсон)

---

Носик круглый, пяточком.  
Им в земле удобно рыться.  
Хвостик маленький, крючком.  
Вместо туфелек — копытца.  
Трое их — и до чего же братья дружные  
похожи.  
Угадайте без подсказки, кто герои этой  
сказки?

(3 поросенка)

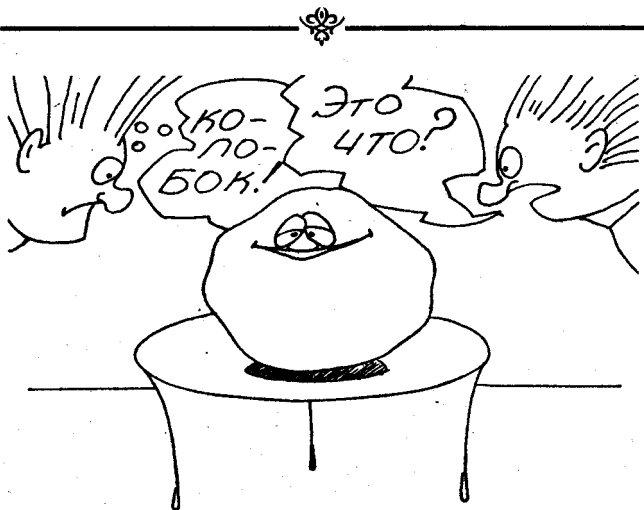
---

Бабушка девочку очень любила,  
Красную шапочку ей подарила.  
Девочка имя забыла свое.  
А ну, подскажите имя ее!  
(Красная Шапочка)

---

На сметане он мешен.  
На окошке он стужен.

---



Круглый бок румяный бок.  
Покатился... (Колобок)

---

Возле леса на опушке  
Трое их живет в избушке.  
Там 3 стула и 3 кружки,  
3 кровати, 3 подушки.  
Угадайте без подсказки,  
Кто герои этой сказки?  
(3 медведя)



### Дорожные загадки

Бежит, гудит,  
В два глаза глядит,  
А встанет,  
Ярко-красный глазик глянет.  
(Автомобиль)

---

Зорко смотрит постовой  
За широкой мостовой.  
Как посмотрит красным глазом,  
Остановятся все сразу.  
А зеленый глаз глядит,  
Говорит тебе — иди.  
(Светофор)

---

Спозаранку под окошком  
Стук и звон и кутерьма.  
По прямым стальным дорожкам  
Ходят синие дома.  
(Трамвай)





### Математические загадки

Ежик по лесу шел.  
На обед грибы нашел.  
2 под березой.  
2 под осинкой.  
Сколько их будет в плетеной корзине?

---

6 веселых медвежат  
За малиной в лес спешат.  
Но 1 из них устал,  
От товарищей отстал.  
А теперь ответ найди,  
Сколько мишек впереди?

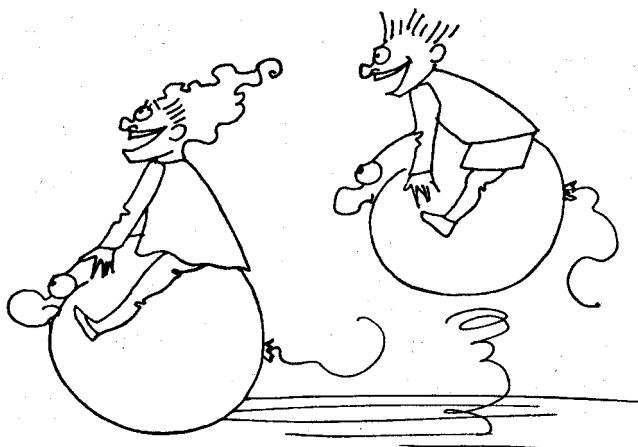
7. Конкурс «Кто соберет больше всего шишек?»

Нужно: шишки, корзинки, колокольчик.

Шишки высыпаются на землю, по команде (колокольчик) дети начинают собирать, только не горстями, а поштучно, снова звонит колокольчик, останавливаются, подсчитывают, у кого больше всех — тому приз.



8. Игра «Скачки на шариках», у кого дольше не лопнет. Победителю приз.



9. Игра «Забавные фанты».

Нужно: воздушные шарик с записками, гвоздик прокалывать шарик, атрибуты для выполнения заданий. Очередность по номеркам.

10. Срезание призов с веревки.

Нужно: веревка, нитки вешать призы, ножницы, платок на глаза. Очередь по номеркам.



11. Лото или мультфильм, либо любая другая спокойная игра (чтобы дети успокоились, пока за ними придут).

### **ИГРА «ОСТРОВ СОКРОВИЩ»**

*(для детей 8—12 лет)*

Автор: Н. Соловьева

#### **Костюмы и реквизит:**

- повязки на глаз
- банданы (пиратские платки на голову)
- фломастеры
- костюм для Сильвера
- мишура для хвоста Попугая
- простыня для Призрака
- веревка
- бутылки из-под газировки
- мяч
- карта (рисуеться на большом листе ватмана: с одной стороны — карта, на которой каждая комната квартиры изображена условными знаками, например, плита на кухне — вулкан,



телевизор в комнате — болото, шкаф в комнате — гора и т.п. С другой стороны листа рисуются мешочки с деньгами, кинжалы, бутылки, пиратский флаг и т.п. Все это аккуратно вырезается из карты и развешивается по разным комнатам).

- сокровища (конфеты в блестящих обертках, шоколадные медали и т.п.)
- сундук с сокровищами
- нарисованные «обманки»
- театральный грим или обычные тени и косметические карандаши

### Оформление

В комнате на оконных шторах прикреплена нарисованная пальма. Рядом с ней стул для Сильвера и Попугая. По всей комнате на стенах и мебели наклеены бумажки с изображением бутылок, флагов, кинжалов, мешочков с деньгами и т.п. — с обратной стороны это фрагменты карты. Над дверью в комнату — веревочная лестница.



## Прибытие гостей

Гостей встречают Попугай и Черный Пес и предлагают им вступить в пираты и отправиться за сокровищами. Для этого нужно пройти посвящение в пираты у Сильвера. Сильвер сидит в дальнем углу комнаты, чтобы к нему добраться, нужно выполнить ряд испытаний, чтобы узнать, годится ли человек для жизни пирата:

- подпрыгнуть до потолка — гостю завязывают глаза, сзади него становится кто-то с доской. Затем просим гостя подпрыгнуть, он прыгает, но до потолка не достает. Просим подпрыгнуть еще раз, при этом над головой гостя поднимаем доску на такую высоту, чтобы гость мог до нее достать;

- пройти по «болоту» — при помощи 2-х листов бумаги дойти до Сильвера, не ступая на пол;

- «вязать узлы» — на толстой веревке нужно завязать 5 узлов как можно туже, а когда задание будет выполнено — развязать их;

- найти тайник в темноте — гость ставится перед стулом с каким-нибудь предметом, отходит от него на 8—10 шагов, затем гостю завязы-



вают глаза, предлагают повернуться вокруг себя и пройти обратно до стула и взять предмет;

- «упаковать мину» — два гостя становятся рядом, рука об руку. Соприкасающиеся руки им связывают, а свободными руками они вдвоем должны завернуть сверток в бумагу и обвязать его тесемкой;

- пройти через «лабиринт» — уже прибывшие гости составляют лабиринт из веревки, новый гость должен запомнить маршрут, затем ему завязывают глаза и тихонько убирают веревку;

- проявить пиратскую взаимовыручку — прокатиться на мяче — один гость, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его, затем второй так же катит мяч обратно, затем третий так же катит мяч обратно к Сильверу;

- пройти между рифами — гость должен с завязанными глазами пройти между пластиковыми бутылками, не задев их (можно сразу несколько человек).

Рыжий Пес организует испытания, помогает ребятам их выполнить.

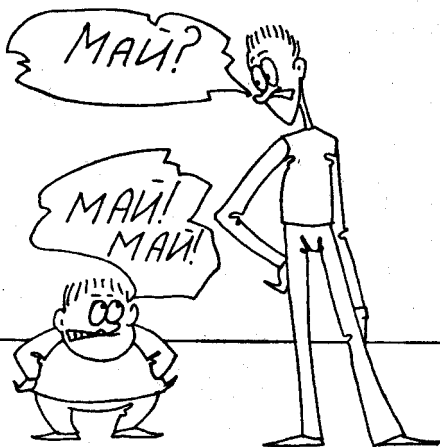


## Посвящение в пираты

Сильвер задает шутливые вопросы каждому гостю. Тех, кто правильно ответил, Попугай посвящает в пираты — надевает повязку на глаз или бандану на голову или рисует «фингал» под глазом или бороду-усы. После того как последний гость посвящен в пираты, все вместе кричат пиратский клич — «Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо, и бутылка рому!» Затем все отправляются на поиски карты.

### Вопросы гостям

1. Какая река самая страшная? (Река Тигр)
2. Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, т.к. он не умеет говорить)
3. Что стоит между окном и дверью? (Буква «и»)
4. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
5. Что станет с зеленым мячиком, если он упадет в Желтое море? (Он намокнет)



6. Какой месяц короче всех? (Май — в нем всего три буквы)

7. На какой вопрос нельзя ответить «да»? (Вы спите?)

8. Каким гребнем нельзя причесываться? (Петушиным)

9. Мужчина вел большой грузовик. Фары не горели, луны тоже не было, фонари вдоль дороги не светили. Женщина стала переходить дорогу перед машиной, но водитель ее не задавил. Как ему удалось разглядеть ее? (Был день)





10. Какой рукой лучше размешивать чай?  
(Чай лучше размешивать ложкой)

11. На какое дерево садится ворона во время дождя? (На мокрое)

12. Из какой посуды нельзя ничего съесть?  
(Из пустой)

13. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)

14. За чем мы едим? (За столом)

15. Когда машина едет, какое колесо у нее не крутится? (Запасное)



16. По чему, когда захочешь спать, идешь на кровать? (По полу)

17. До каких пор можно идти в лес? (До середины — дальше идешь из леса)

18. Когда человек бывает деревом? (Когда он со сна — «сосна»)

19. Почему корова ложится? (Потому что не умеет садиться)

20. Может ли дождь идти два дня подряд? (Нет, т.к. ночь разделяет дни)

### Поиски карты

Карта рисуется заранее, делится на несколько кусков, которые прячут в комнате. Некоторые куски — это обманки, пустые, на некоторых — указатели, куда идти дальше. Попугай и Сильвер руководят поисками. Карту склеивают из разных кусочков. Когда карта готова, все отправляются добывать сокровища под предводительством Сильвера и Попугая, которые с песней «15 человек...» выводят ребят из комнаты, проводят их по квартире и возвращают обратно в комнату. В комнате за это время появляется Призрак.



## Встреча с Призраком

● Ребята видят большой холм, а рядом сидит Призрак. Попугай громко кричит. Сильвер говорит, что это одна из милых шуток Флинта, спрашивает Призрака, могут ли пираты забрать сокровища. Призрак говорит, что над сокровищами тяготеет проклятье Флинта и получить их могут только смелые, веселые и находчивые джентльмены удачи.

● Для определения смелости нужно: разбить об лоб 5 яиц, одно из которых сырое (5 человек).

● Для определения веселости нужно: придумать танец маленьких — жеребят, слонов, телят, исполнить песню «Калинка-малинка» так, как — цыгане из табора, горцы Кавказа, индейцы из племени мумба-юмба.

● Для определения находчивости нужно: изобразить рекламу изжеванной жвачки, коробки из-под торта, одноногой Барби, ручки с закончившимся стержнем.

Наконец, Призрак говорит, что все условия Флинта выполнены, кроме одного: сокровища



нужно выкупить. Призрак вызывает 3—5 добровольцев и каждому на ухо сообщает, что будет выкупом (всем разное, например: мешок с миллионом долларов, килограмм конфет, карета и т.п.). Выбранный человек должен пантомимой объяснить остальным, что это такое. После того как все угадано и выполнено, Призрак отдает сокровище пиратам. Затем все отправляются на пиратскую попойку в трактир «Адмирал Бенбоу».

## **ИГРА «СЪЕМКИ ФИЛЬМА В ГОЛЛИВУДЕ»**

Автор: Н. Соловьева

### **Оформление**

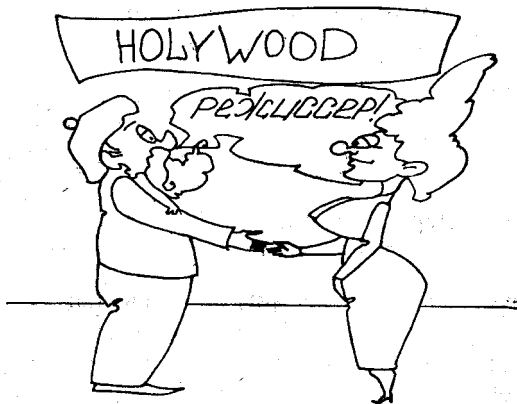
На входной двери — плакат «HOLYWOOD». На входе в маленькую комнату — надпись «Съемочная площадка», «Тихо! Идет съемка!» В маленькой комнате — декорации для съемок: арка с башнями, изображающая средневековый замок, люстра со множеством свечей (нарисованная), трон (стул, задрапированный тканью). Настольная лампа изображает про-



жектор, к ней — набор разноцветных пластиковых папок (для смены цвета во время съемок). Магнитофон — звукооператорский пульт. На стенах — портреты голливудских знаменитостей (постеры из «ТВ-парка»).

### Прибытие гостей (15—20 минут)

Гости входят, их встречает Режиссер и Помощник режиссера в костюмах «творческих личностей», с папкой, в которой лежат «визитки» с именами знаменитых киноактеров, тек-





сты ролей (в том числе шумовые оформления, например «завывания ветра», «мяуканье кошки», музыкальное оформление и т.п.). Каждого гостя встречают приветственными криками, он расписывается в книге почетных гостей (где предварительно в шутливой манере сделаны рисунки, якобы являющиеся фотографией этого гостя). Каждому гостю вручается его роль, он проходит на съемочную площадку, где костюмер, реквизитор и гример дают ему все необходимое для репетиции. До прихода последнего из гостей все гримируются, одеваются в костюмы и репетируют. Режиссер может давать указания по ходу репетиции.

### **Съемка**

Идея — съемки фильма о любви «Ромео и Джульетта» в разных жанрах: трагедия, комедия, триллер, боевик...

### **Сценка (обычный вариант) (1—2 минуты)**

Ромео: (*входит*) О, мама, я люблю Джульетту!



Мать Ромео: Ах! (*Падает в обморок*)

Отец Ромео: (*встает с кресла*) А где она?

Джульетта: (*делает реверанс*) Я здесь!

Костюмы: Ромео — шпага на боку, берет с пером.

Мать Ромео — жабо, длинная юбка, веер.

Отец Ромео — шпага на боку, плащ.

Джульетта — длинная юбка, платок на плечи, маленькая сумочка на руку.

Реквизит: веер, сумочка, шпаги, перо.

**Трагедия (2 минуты)**

Звучит горестная музыка. Звукооператор изображает печальные крики, вопли. Мать и Отец Ромео рыдают, сидя на троне, Ромео произносит текст, достает платок, рыдает в него, ослабев от рыданий, падает на пол. Мать Ромео протягивает к нему руки, падая в обморок. Отец Ромео еле говорит, всхлипывая и утирая слезы, сморкается в огромный платок. Джульетта на четвереньках еле вползает на сцену, на плече висит большой носовой платок, которым она вытирает слезы. К концу



сценки все валятся на пол и содрогаются в конвульсивных рыданиях.

**Костюмы:** Ромео — шпага на боку, берет с пером, платок.

Мать Ромео — жабо, длинная юбка, веер.

Отец Ромео — шпага на боку, плащ, платок.

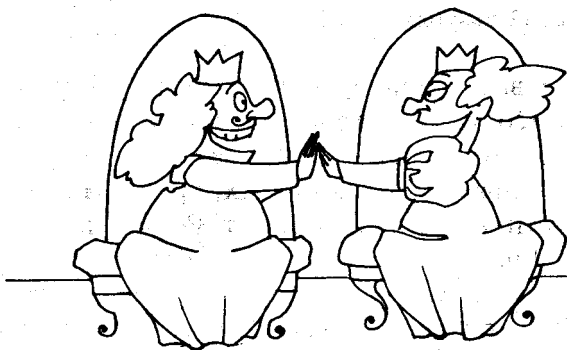
Джульетта — длинная юбка, платок на плечи, маленькая сумочка на руку.

**Реквизит:** веер, сумочка, шпаги, перо, у всех большие платки.

### **Комедия (2 минуты)**

Звучит какая-нибудь прикольная музыка. Мать и Отец Ромео, сидя на троне, играют в «ладушки», бьют друг друга по голове надувными молотками. Ромео входит вприпрыжку, дует в свистульку, произносит текст пищащим голосом, растягивая слова, хохоча во все горло, приговаривая «Ой, не могу, ой, сейчас умру от смеха!» Мать Ромео падает в обморок, заливаясь смехом. Отец Ромео от смеха заикается. Джульетта с дурацким бантиком впрыги-





вает на сцену, во все горло распевая свои слова.

Костюмы: Ромео — широкие штаны, подвязанные веревочкой, одна штанина короче другой.

Мать Ромео — колпак на голове (или пестрый парик), пестрый фартук, огромные туфли с помпонами.

Отец Ромео — колпак на голове, широкие штаны в цветочек.

Джюльетта — огромный бант, боа на шее.

Реквизит: китайский зонтик, надувной молоток, свистулька.



### Боевик (2 минуты)

Звуки выстрелов, шум вертолетов. Мать и Отец Ромео, сидя на троне, отстреливаются от врагов из пистолетов. Звукооператор изображает шум драки, боя на шпагах, крики за сценой, звуки выстрелов. Вбегает Ромео, пронзенный шпагой. Мать и Отец стреляют в него из пистолетов. Он произносит текст и падает. Мать Ромео стреляет себе в висок и падает. Вбегает Джульетта, они с Отцом одновременно стреляют друг в друга из пистолетов и оба падают.

Костюмы: Ромео — бандана-косынка, темные очки, перчатки без пальцев.

Мать Ромео — короткая юбка, парик блондинки, красные губы.

Отец Ромео — галстук-бабочка, тонкие усики, шляпа.

Джульетта — бандана-повязка, красные губы, темные очки, широкие джинсы.

Реквизит: пистолеты, шпаги, вилки (для изображения звуков драки).



### Триллер (2 минуты)

Звучит потусторонняя музыка, звукооператор изображает завывания ветра или приведений, осветитель все время меняет цвет освещения. Мать Ромео делает маникюр своих длинных когтей. Отец Ромео рассматривает в зеркало свои клыки. Слышен звук шагов, входит Ромео в страшной маске, завывая, произносит свой текст. Мать Ромео падает в обморок, корчась и задыхаясь, как в фильмах ужаса. Входит Джульетта, произносит свой





текст свистящим шепотом, у нее на лице шрамы и кровь. Отец Ромео кричит от ужаса и умирает.

Костюмы: Ромео — ужасная маска, плащ-накидка.

Мать Ромео — ведьминские когти, цветной парик, плащ-накидка, черная подводка глаз.

Отец Ромео — черная подводка глаз, светящаяся челюсть вампира, плащ-накидка.

Джульетта — грим «кровь и шрамы», ведьминские когти, кровавые губы.

Реквизит: маска, парик, когти, грим, зеркало, лак для ногтей.

#### Смешанный жанр (2 минуты)

Ромео играет, как в трагедии, Мать Ромео — как в боевике, Отец Ромео — как в комедии, Джульетта — как в триллере. Музыкальная какофония, звукооператоры изображают все сразу. Под конец все валятся на пол по разным причинам. Костюмы и реквизит — смешанные.



Во время съемок помощник режиссера все время подсказывает актерам, изображает, как надо играть, хлопает хлопушкой перед камерой. Режиссер дает общие указания, руководит процессом съемки, меняет актеров, например, вместо трагика берет комика, на роль Джульетты или Матери Ромео назначает мальчика и т.п. После завершения съемок все кричат «ура» и приглашаются на премьеру фильма «Ромео и Джульетта».

Премьера фильма и вручение «Оскара». На пленку предварительно нужно записать титры: «Леденящая кровь история! Сенсация века! Фильм гениальных режиссеров с суперзвездами в главных ролях!» и что-нибудь подобное. Затем идут кадры, где играют сами дети. По окончании просмотра начинается церемония вручения наград — «Оскаров» по разным номинациям:

- за самую блестящую слезу (Отец Ромео из трагедии)
- за самое эффектное появление в кадре (Джульетта из трагедии)



- за потрясающие рыдания (Мать Ромео из трагедии)
- за самый меткий выстрел (Мать Ромео из боевика)
- за самую романтическую внешность героя (Ромео из триллера)
- за самый комичный образ Джульетты (Джульетта из комедии)
- за лучшее исполнение потусторонних сил (Джульетта из триллера)



- за современный взгляд на классику (Ромео из боевика)
- за душераздирающую игру (Отец Ромео из триллера)
- за наиправдивейшее исполнение мужской и женской роли
- за лучшее исполнение роли Крестного отца (мафиози) (Отец Ромео в боевике)
- за самую очаровательную Джульетту (Джульетта из боевика)

«Оскары» изготавливаются из бумаги в виде смешных человечков с прибаутками, к каждому «Оскар» — «Чупа-чупс». Во время церемонии Папарацци делает фотоснимки каждого из гостей. После вручения «Оскаров» начинается закладка Аллеи Звезд.

#### «Аллея звезд»

На большом листе ватмана обводится контур ладони каждого из гостей и подписывается. Затем делается финальный снимок вокруг этого листа. Прием в честь премьеры в ресторане «Планета Голливуд».



Делаются веселые блюда с использованием названий известных фильмов и имен артистов:

- Пицца («Привет от Чака Норриса»)
- Бутерброды с рожицами («Улыбка Джулии Робертс»)
- Пирожные («Взгляд Голливуда»)
- Детское шампанское

Необходимый реквизит:

1. Настольная лампа
2. Разноцветные пластиковые папки
3. Скотч
4. Иголки-булавки
5. Портреты голливудских звезд
6. Магнитофон
7. Пленка с записью музыки и звуковых эффектов
8. Плакаты с надписями
9. Парики (из «дождика», блондинки)
10. Бутафорские очки из цветного картона
11. Хлопушка (перед камерой)
12. Книга почетных гостей (большой альбом со смешными рисунками)





13. Шпаги — 2 шт.
14. Перья для беретов — 2 шт.
15. Береты — 2 шт.
16. Воротник-жабо
17. Длинные юбки — 2 шт.
18. Плащ-накидки — 3 шт.
19. Сумочка-кошелек на руку
20. Веер
21. Огромные носовые платки — 4 шт.
22. Широкие штаны — 2 шт.
23. Клоунские колпаки — 1 шт.
24. Пестрый парик
25. Надувные молотки
26. Накладные усы
27. Грим для триллера
28. Дурацкий бант
29. Бандана
30. Пистолеты

## **СЦЕНАРИЙ ДНЯ ЗНАНИЙ**

### **Действующие лица:**

1-й ведущий

2-й ведущий



Незнайка

Первоклассник

Учителя и учащиеся школы

**Ведущие:**

Жаркие погожие деньки

Пролетели ручейком веселым.

Мы теперь опять ученики.

До свиданья, лето! Здравствуй, школа!

Каждый наслаждался, отдыхал, как мог:

У реки, на море или просто дома.

Вы давно не слышали, как звенит звонок?

Пусть в душе откликнется этот звук

**знакомый!**

**Песня (Нафанана)**

Мы скажем откровенно,

Что для нас звонок

Милей на перемену,

Чем на урок.

Но все-таки, вздыхая,

Движемся в класс.

Не очень и плохая

Участь у нас.

Родные коридоры



Все обойдем.  
Каникулы не скоро,  
Подождем.  
Все книжки и тетрадки —  
Наши дела.  
Но будет все в порядке.  
Ша-ла-ла-ла.  
Эй, кто сомневается?  
Все будет ОК у нас.  
Все поют и улыбаются,  
Скоро отправятся в класс. (2 раза)

Солнце нас лучами дразнит.  
Только наши все слова  
Не о том. Сегодня праздник,  
Не один, а сразу два.  
Все должны об этом знать,  
Всё же это дата!!!  
Нашей школе 25.  
С праздником, ребята!  
От звонка и до звонка,  
Годы, будни, праздники...  
Школа юная пока —  
Это возраст разве?  
Пусть растёт и хорошеет



И снаружи, и внутри,  
Прцветает, молодеет  
Наша школа номер три.  
Пусть еще сто тысяч раз  
В сентябре веселом  
Новых деток в первый класс  
Принимает школа!  
Вот какие, посмотрите,  
Озорные, шумные...

**Первоклассник:**

Не по внешности судите,  
Мы — ребята умные!

*(появляется Незнайка, в руках мячик, удочка или другие атрибуты отдыха)*

**Незнайка:** Кто же тут умный, хотел бы я знать. Вы сейчас усядетесь за парты и будете каждый день над тетрадками скрипеть вместо того, чтобы отдыхать и развлекаться в свое удовольствие.

**1-й Ведущий:** А это еще кто такой? Ребята, он из вашего класса?

**Первоклассники:** Нет!

**2-й ведущий:** Кажется, я догадываюсь, кто это. А вы, ребята, узнаете?



**Первоклассники:** Да, это Незнайка!

**1-й ведущий:** Ребята, а может, он прав, и вам лучше еще поиграть и повеселиться?

**Первоклассники:** Нет!

### **Песня Красной Шапочки**

Если долго-долго-долго

Человек не ходит в школу,

Если книжек не читает,

Ничего не хочет знать,

То наверно-верно-верно,

То возможно-можно-можно,

То, конечно, в этой жизни

Может много потерять.

А... мы книжки читаем вот такой толщины,

У нас кругозоры вот такой ширины.

Очень многое умеем

И стремительно умнеем

В нашей школе номер 3.

**Незнайка:** Значит, играть со мной не пойдете?

**Первоклассники:** Нет!

**Незнайка:** Станные ребята! И песня какая-то странная была! Выходит, я что-то потеряю,



если не пойду в школу. А что потеряю — так и не понял.

**Ведущий:** Приходи учиться — поймешь.

**Незнайка:** А меня возьмут?

**Ведущий:** Ребята, принимаете Незнайку в свои ряды?

**Первоклассники:** Да!

**Незнайка:** Попробую. А вдруг и вправду в этом что-то есть? *(подходит и становится среди первоклассников)*

**Ведущие:**

А вдруг и вправду в этом что-то есть?

Конечно, есть, и это не секрет.

Об этом знают те, кто проучился здесь

Уже не мало — ровно 10 лет!

И вот они на финишной прямой

И через год получают аттестаты...

И будет очень трудно им порой.

Все впереди. Успехов вам, ребята!

*(Здесь при желании можно дать слово 11-классникам)*

**Ведущие:**

Ситуация не нова

И понятная вполне:



Если взял директор слово,  
Зал в полнейшей тишине.  
Ждем с волнением каждый раз:  
Что он скажет нам сейчас?  
*(выступление директора)*

**Ведущие:**

Учителя на нас похожи  
И ждут всегда каникул тоже,  
Но успевают отдохнуть —  
И снова вдохновенно в путь!  
*(слово учителю)*

**Ведущие:**

Может, нам особенно радовать вас нечем,  
Но поверьте — всем мы очень рады встрече.  
Встрече с нашей школой, старыми друзьями  
И с учителями! И с учителями!

Вместе порешаем сложные задачи,  
Будут огорчения, вздохи и мечты...  
Будут и успехи, будут и удачи,  
А сегодня просто дарим вам цветы!  
*(под музыку учащиеся вручают учителям цветы)*



## СЦЕНАРИЙ «ВОКРУГ СВЕТА»

*(Детский день рождения)*

Украшение комнаты: воздушные шары, детские рисунки, карта мира или глобус или самодельные плакаты с названиями и иллюстрациями материков (из открыток и журналов), разноцветные облака из поролона, роза ветров, флажки разных стран.

Снаряжение: воздушные шарики, мяч, лото «Звери», мишень с шариками, набор мягких игрушек, маски, призы.

Развесить плакаты по стенам.

На двери детской комнаты надпись «Кают-компания».

Маленькие путешественники садятся за свой детский стол. Ведущий говорит:

— Сегодня в нашей кают-компании праздник. Знаменитому путешественнику (имя) исполнилось ... лет! Что мы ему (ей) пожелаем?

Каждый по кругу говорит свои пожелания и поздравления.





**Ведущий:**

— А вы знаете, ребята, раньше в России отмечали не день рождения, а именины. День святого, в честь которого вы получили свое имя. Давайте будем водить каравай и называть каждого полным именем: Екатерина, Александр, Ксения, Илья. У вас очень красивые и славные имена. А интересно вам узнать, что значат ваши имена и в честь каких святых вы названы?

Дети водят Каравай. С помощью сведущих взрослых вспоминают значение своих имен. Всем раздаются разноцветные шарики.

— Сегодня мы совершим кругосветное путешествие на воздушных шарах.

Задание для пап (мам). Кто быстрее надует шарик, чтобы он при этом не лопнул.

— Ну вот. Летательные аппараты готовы. Вперед!

Все бросают свои шарики в воздух, играет музыка.

**Ведущий:**

— Мы побываем на музыкальном турнире в Европе, пролетим над Атлантикой, в Северной Америке проведем конкурс комплиментов, по-



танцуем на латиноамериканском карнавале, поохотимся в Африке, а еще нас ждет зеленая олимпиада в Австралии, конкурс Деда Мороза и Снегурочки в Антарктиде и страна загадок — Азия.

По ходу игры показываем детям на карте, глобусе или плакате материк, на который попали. Ориентируясь на возраст, рассказываем что-то интересное о нем.

## Европа

### *Музыкальный турнир*

1 вариант конкурса — домашний.

— Ребята, мы с вами вызываем на музыкальный турнир взрослых.

Кто кого перепоеет. 1 песню поют дети, потом — взрослые и так по очереди. Ведущий может дать тему песни. У нас День рождения был у Екатерины. Много песен, связанных с этим именем. Пели песни про День рождения, про зиму. Победила дружба.

2 вариант. Более динамичный. В кафе.

Играем в ручеек и поем любимые песни. Новую песню начинает тот, кто выбирает пару в ручейке.



Ведущий: А теперь мы с вами займем свои места в кают-компании. И пока летим над Атлантическим океаном, можно подкрепиться.

Во время перелетов дети играют в шарики и угощаются.

### **Северная Америка**

#### *Конкурс комплиментов*

Ведущий: Мы с вами пролетели полмира и попали на другой континент. В гостях принято быть вежливыми и хорошими собеседниками. Посмотрим, умеете ли вы говорить комплименты.

Каждый по очереди садится в кресло или на высокий стул. Все стараются сказать ему что-то приятное. Если дети учатся в языковой школе, можно провести конкурс на английском языке. За самый лучший комплимент — приз.

### **Южная Америка**

#### *Латиноамериканский карнавал*

Включаем музыку. Дети выбирают себе атрибуты костюмов — маски, платки, шляпы. Все танцуют. За лучшие танцевальные композиции — призы.



## Африка

### *Джунгли*

Играем в лото «ЗВЕРИ». В меткого стрелка — кидаем в мишень шарики. Называем зверей и птиц, обитающих в Африке.

## Антарктида

### *Конкурс Деда Мороза и Снегурочки*

Играем в паре. Двум Дедам Морозам (Снегурочкам) по очереди быстро дают легкие безопасные подарки: мягкие игрушки, мячи, шарики... Их задача — удерживать в руках как можно больше предметов, не уронить. Выбывшие из игры хором поют песню про Новый год. Главный Дед Мороз и Снегурочка дарят всем подарки-призы. В конкурсе могут участвовать и папы.

## Австралия

### *Зеленая олимпиада*

Страусиное яйцо. Одним шариком набиваем другой, чтобы шарик-яйцо не упал и не разбился. Кенгуру. Ногами держим мяч и пры-



гаем с ним короткую дистанцию. Старшие дети могут прыгать с младшими-кенгурятами. Или все вместе паровозиком. Всем олимпийцам — шоколадные медали.

**Азия**

*Страна загадок*

В конце игры, чтобы дети успокоились и отдохнули. Загадываем каждому загадку соответственно возрасту. Проводим конкурс на самую интересную загадку.

В конце вечера праздничный торт со свечами для всех отважных путешественников.

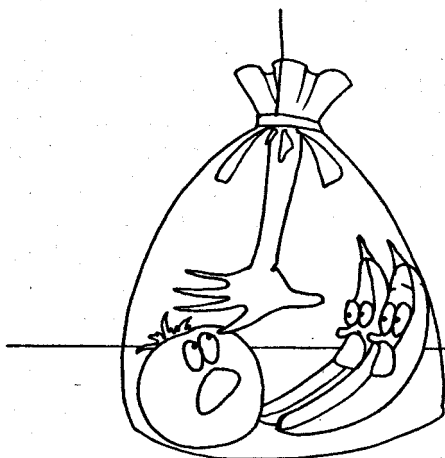
По итогам путешествия можно вместе сделать журнал «Вокруг света» с самыми интересными фотографиями вечера, рисунками и рассказами участников.

## **СПОКОЙНЫЕ ИГРЫ**

### **ИГРЫ СО СЛОВАМИ**

#### **Что в пакете?**

Возьмите непрозрачный пакет (или коробку) и положите в него всевозможные предметы (и продукты), название которых начинается на одну и ту же букву. Например, на «к»: книжку, краски, конверт, календарик, киш-миш (изюм без косточек) в кулечке, конфетти, конфету, карамель, картошку, калач, кнопку, кассету, кактус, крекер и прочее; или на «а»: альбом,



апельсин, арахис, авоську, авторучку, аптечку, атлас и прочее.

Предложите своим гостям отгадать, что в пакете. И не забудьте сказать, что все призы — на одну букву: «к», например. Кто угадает, тот получает указанное в виде приза.

Участникам разрешается задавать уточняющие вопросы, но не больше трех каждому. Например, такие: «Это съедобно?», «Это растет на дереве?», «Это можно пришить?», «Это не украшение?».



## Палиндром

В переводе с греческого языка слово это означает «перевертень». Слова «казак», «шалаш», «кок» можно читать как угодно: и слева направо, и справа налево.

Таких слов можно придумать немало: Анна, комок, Боб, Алла... Да и не только слов, но и целые фразы!

«А роза упала на лапу Азора» и «Аргентина манит Негра» — это классика. Составлять палиндромы самим — интересная игра.

## Конкурс фраз

Участники игры выбирают какую-нибудь букву и через 10 минут должны из пяти, шести, семи и так далее, как они сами условятся, слов, начинающихся с задуманной буквы, составить более или менее связные фразы.

## Бросаемся словами

Точнее же, в этой игре бросаются слогами. Игроки садятся за стол (непременно пустой).





или в кружок и перебрасывают друг другу какую-нибудь мягкую и легкую вещицу (но не тяжелый предмет или мяч!). Бросающий произносит какой-нибудь слог, а ловящий добавляет, заканчивает слово.

Например: «Ве...», «ник» (или — «нок», «Ра», «ло — си — пед» и так далее).

Назвавший слово перебрасывает вещичку следующему, произнося какой-нибудь слог... Начальные слоги не должны повторяться! Из игры выходят те, кто ответил не попад или затянул с ответом.

### Кузовок

Эта игра старинная. Все садятся за стол, ставят на него корзинку, и ведущий говорит соседу по столу: «Вот тебе кузовок, клади в него что есть на -ок, обмолвишься — отдашь залог». Сосед, а за ним и все остальные, по очереди, называют слова на -ок: «Я положу в кузовок клубок», «А я платок», «Я — замок» и прочие. Кто обмолвится или не найдет, что сказать, кладет в корзинку залог — платок, карандаш, значок и так далее. По окончании иг-



ры корзинку накрывают чем-нибудь и кто-то один достаёт залог за залогом со словами: «Чей залог вынется, что тому делать?» Каждому назначают выкуп — попрыгать по комнате, песенку спеть, загадку загадать...

**Кто больше**

Играющих может быть несколько.

Берется слово, желательно не очень короткое. Например, «кофеварка». Каждый записывает это слово на своем листе бумаги. Игра начинается: из букв, составляющих «кофеварку», нужно придумать новые слова. Кто наберет их больше за определенное время (минут 10—15), тот и победил. Это должны быть нарицательные имена существительные (не имена и не географические названия).

Начали! «Кофе», «варка», «фара», «кора», «вар», «вор»...

Поначалу дело пойдет быстро, а затем вы станете задумываться все дольше и дольше. В этой игре нужна система!

Сделайте так, как советуем мы.

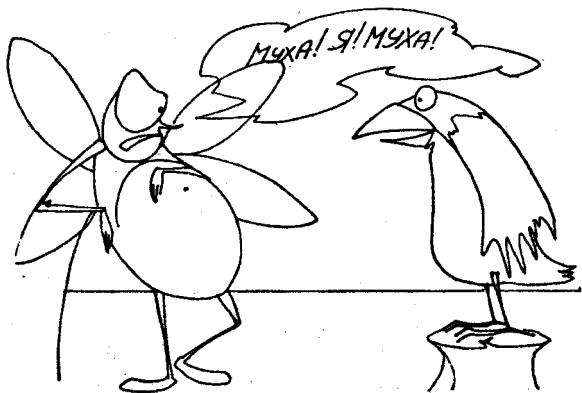


Вверху своего листа бумаги на некотором расстоянии друг от друга расставьте по алфавиту буквы из «кофеварки»: «а» (не забудьте, что их две), «в», «е», «к» (их тоже две), «о», «р», «ф». Таким образом, у каждой буквы получится своя графа.

Теперь играть будет гораздо легче.

### Про птиц

А теперь еще — игра на внимание, хорошо? Я буду называть только птиц, но если вы ус-





лышите, что появились не птицы, а что-то другое, дайте мне знать.

Можно и топать, и хлопать.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Мухи и стрижи...

*(Дети топают.)*

Что неправильно? *(Дети: «Мухи!»)*

А мухи — это кто? *(Дети: «Насекомые!»)*

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Аисты, вороны,

Галки, макароны.

*(Дети топают.)*

А теперь кто помешал? *(«Макароны»)*

Прилетели птицы:

Голуби, куницы...

*(Если не обратят внимания на куниц, объяснить, что это не птицы.)*



Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Чиби́сы, чижи,  
Галки и стрижи,  
Комары, кукушки...

*(Дети топают. Повторяется вопрос. Ответ: «Комары!»)*

И наконец —  
Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Галки и стрижи,  
Чиби́сы, чижи,  
Аисты, кукушки,  
даже совы-сплюшки,  
лебеди и утки —  
и спасибо шутке!

\* \* \*

Можно под музыку предложить маленьким детям повторять движения, постепенно ускоряя темп:

Все захлопали в ладоши  
Дружно, веселее.



Ножки, ножки застучали  
Громче и быстрее.  
По коленочкам побили  
Тише, тише, тише.  
Ручки, ручки поднимаем  
Выше, выше, выше!  
Завертелись, закружились  
И остановились!

Если весело живется, делай так

Движения повторяются за ведущим. Перед каждым движением повторяется: «Если весело живется, делай так».

Движенья могут быть такими:

- два хлопка в ладоши перед грудью;
- два щелчка пальцами;
- два удара кулаками в грудь (как Кинг-Конг);
- два взмаха растопыренными пальцами, когда кисти рук приставлены к носу (жест «нос Буратино»);
- два оттягивания руками собственных ушей;



- два высовывания языка с поворотом головы (соседу справа и слева);
- два кручения пальцем у виска;
- два шлепка обеими ладонками по собственной попе.

Игра заканчивается тем, что при последнем исполнении песенки после слов «делай так» повторяются сразу все движения.

### Счет до 30

Участники игры должны сосчитать по порядку от 1 до 30. Каждое число называет любой из участников. Однако, если одно и то же число назовут два (и более) участника одновременно — счет начинается сначала. Разговоры и какое-либо невербальное общение между игроками запрещены.

Пример игры:

1-й участник: «Один»

2-й участник: «Два, три»

3-й участник: «Четыре»

1-й участник: «Пять»



4-й участник: «Шесть, семь, восемь»

2-й и 3-й участники (одновременно): «Девять».

Из-за того, что два участника одновременно назвали одно и то же число, счет начинается заново.

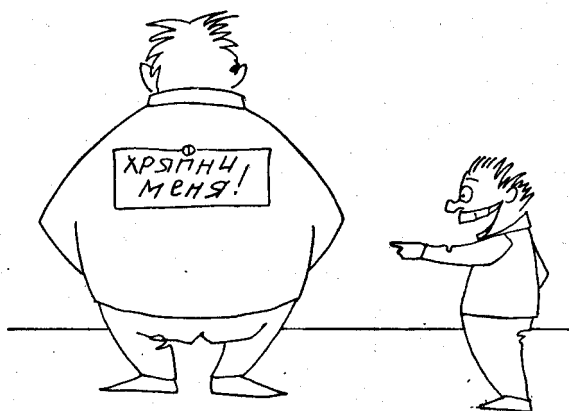
3-й участник: «Один» и т.д.

Для реальности достижения игровой цели предложите для начала досчитать до 10 (трудновыполнимое задание).

## ИСПОРЧЕННЫЙ ФАКС

Участники садятся в ряд друг за другом. Последний участник рисует на спине человека, сидящего впереди него, картинку. Игрок, получивший сообщение, должен максимально точно повторить его на спине сидящего впереди. Первый игрок в ряду, получив сообщение, рисует его на бумаге. После этого сравниваются рисунки первого и последнего игроков и выявляется, на каких участниках игры факс дал сбой. Перед следующим раундом все игроки должны поменяться местами.





В качестве рисунков могут быть использованы геометрические фигуры, буквы и небольшие слова, различные символы (значок доллара, евро, амперсant, копирайт).

Начинать игру желательно с простых геометрических картинок. Для того чтобы игра проходила динамичнее, можно заранее, втайне от участников игры, заготовить рисунки для передачи.

Можно провести командный вариант игры — все участники делятся на команды по 5—8 человек и одновременно передают рису-



нок. Победившей считается команда, чей результирующий рисунок наиболее близок к исходному.

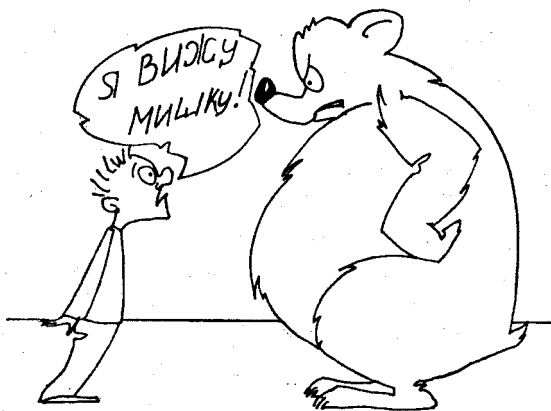
## **КОНФЕТКА**

Участники сидят за столом. Среди них выбирается водящий. Игроки передают друг другу под столом конфету. Задача водящего — поймать кого-нибудь из игроков на передаче конфеты. Тот, кого поймали, становится новым водящим.

Обычно начинает игру человек, сидящий напротив водящего.

## **Я ВИЖУ МИШКУ**

Все участники встают в шеренгу боком друг к другу, как можно плотнее. Ведущий (первый в шеренге) говорит: «Я вижу мишку» и указывает рукой вперед. Все игроки должны повторять действия ведущего. Затем ведущий опять говорит: «Я вижу мишку», садится на корточки и указывает рукой вперед. Игроки тоже садятся на корточки. В третий раз ведущий кричит: «Я вижу мишку», указывает рукой в сто-



рону своего соседа и толкает его. В результате игроки один за другим падают на землю и получается веселая свалка.

Если среди участников есть люди, знакомые с игрой, их следует расставить между другими игроками, чтобы они усиливали «толкательный импульс».

### ЧЕЛОВЕК-ДЕРЕВО

Водящий отворачивается, и остальные игроки знаками загадывают одного из присутст-



вующих (можно загадать самого водящего). Цель водящего — с трех попыток угадать, кого загадали игроки. Для этого водящий задает игрокам вопросы по ассоциации загаданного человека с различными предметами и явлениями. На каждый вопрос игроки сообщают свои ассоциации. Водящий в любой момент может высказывать свои догадки. Если он угадает — выбирается другой водящий, если исчерпает все попытки, не угадав человека, — становится водящим повторно.

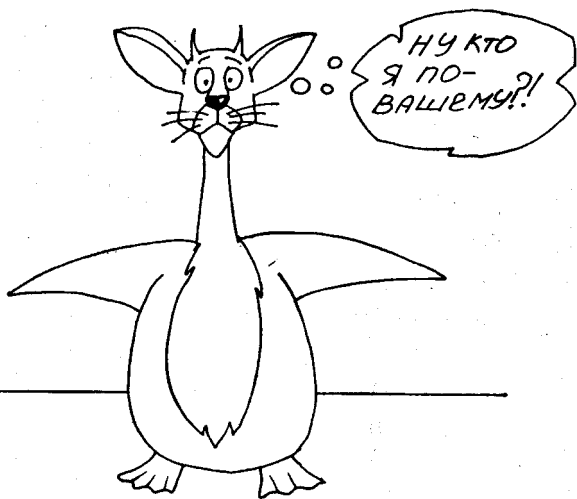
Примеры вопросов, которые может задавать водящий:

- Если бы этот человек был деревом, какое бы это было дерево?
- Каким предметом мебели он бы был?
- Какой одеждой?
- Каким цветом?
- Каким фруктом?
- Какой страной?
- Каким чувством?
- Каким месяцем?
- Какой игрой?



## КТО ЭТО?

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову — человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно — только кончик шеи, и передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова «прячут» рисунок и передают





соседу, чтобы на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

### СОРЕВНОВАНИЕ ТЕЛЕФОНИСТОВ

Две группы играющих 10—12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первый в ряду начинает передавать ее на ухо второму, второй — третьему и так до последнего. Последний, получив «телефонограмму», должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Скороговорки:

— Расскажи мне про покупку. — Про какую про покупку? — Про покупку, про покупку, про покупочку свою.



— Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой.

— Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все.

— Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортавывать — зарпортовался.

— Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

## ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дольше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого «звонка» надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах «провода».



## ВОПРОС СОСЕДУ

Все садятся в круг, ведущий — в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: «Как тебя зовут?», «Где ты живешь?» и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

## МАТРЕШКИ

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

## ХОЗЯЮШКИ

Две куклы лежат в кроватках. Два участника игры должны разбудить кукол, сделать с ними зарядку, умыть, почистить им зубы, причесать, убрать постель, одеть, накормить, погулять с куклой, поиграть с ней, вымыть ей руки, накормить, умыть, раздеть, положить в





постель и спеть колыбельную песенку. Побеждает тот, у кого это быстрее и лучше получится.

### **ЗОЛУШКА**

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины — что найдется под рукой: 3—4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки — с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды — как штраф.

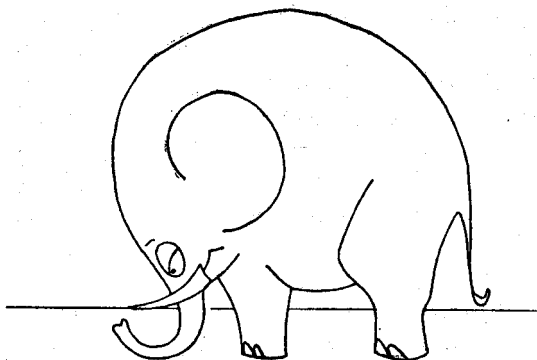
### **СМОТАЙТЕ ШНУР**

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка — победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.



## СЛОН

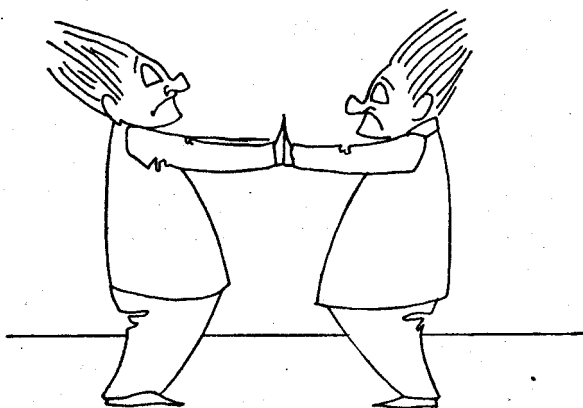
Хозяйка предлагает по листу бумаги командам, на котором коллективно рисуется слон, с



закрытыми глазами: один рисует тело, другой закрывает глаза и рисует голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и похожее нарисует — получает очередное очко.

## ЗОМБИ

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам сопри-



касающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой, должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед — получает очко.

### **АВТОПОРТРЕТ**

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет не



глядя. У кого «шедевр» получился удачнее — забирает приз.

## ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

Ведущий говорит слова: «Мы — веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3 — все с гримасами замри». Игроки повторяют всё за ведущим.

## КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ

### *Игра на внимательность*

Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что, если он скажет «карлики», все должны сесть на корточки, а если скажет «великаны», все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например:



«Кар-тошка! Ве-ревка! Кар-маны! Ве-дерко!». Победителем считается игрок, оставшийся последним.

И я!

*Игра на внимательность*

Правила игры: ведущий рассказывает какую-нибудь историю о себе, желательно небылицу. Во время рассказа он делает паузу и поднимает руку вверх. Остальные должны внимательно слушать и, когда ведущий поднимает руку вверх, крикнуть «и Я», если действие, о котором говорится в рассказе, может выполнить человек, или промолчать, если действие не подходит. Например, ведущий рассказывает:

— Как то раз пошел я в лес...

Все: «И я!»

Вижу, на дереве белка сидит...

— ...?

Белка сидит и орешки грызет...

— ...

— Увидела меня и давай в меня орехами бросаться...



- ...?
- Я от нее убежал...
- ...?
- Пошел я в другую сторону...
- ... .
- Иду по лесу, цветы собираю...
- ... .
- Песни пою...
- ... .
- Вижу, козленок травку щиплет...
- ...?
- Я как свистну...
- ... .
- Козленок испугался и ускакал...
- ...?
- А я дальше пошел...
- ... .

Победителей в этой игре нет: главное — веселое настроение.

## ПАЗЛЫ

В эту игру могут играть от трех до шести ребят. Найдите любые картинки со множеством деталей или открытки, каждую в двух эк-



земплярах. Разрежьте на квадратики по одному экземпляру каждой картинке. Приклейте квадратики на картон и сложите в коробку. Ведет игру взрослый. Он демонстрирует ребятам целые картинки и просит каждого выбрать картинку, которую он будет собирать. Затем откладывает картинки. Ведущий вынимает из коробки квадратики и показывает игрокам, спрашивая, чей это фрагмент. Тот ребенок, который выбрал как раз эту картинку, часть которой демонстрирует ведущий, берет квадратик себе. Побеждает тот игрок, который быстрее всех соберет свою картинку.

### **НАЙДИ ВЕЩЬ**

Один из игроков загадывает какой-нибудь предмет, непременно находящийся в комнате, а остальные пытаются угадать, что это за предмет. Они задают игроку, загадавшему предмет, наводящие вопросы, на которые он может отвечать только «да» и «нет». Задавать вопросы надо правильно, например: «Он большой?», «Он стоит в углу?» и т.д. Постепенно дети угадывают этот предмет.

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### ПОВТОРЯЙКА

Дети становятся в одну линию. По жребию или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.





Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу.

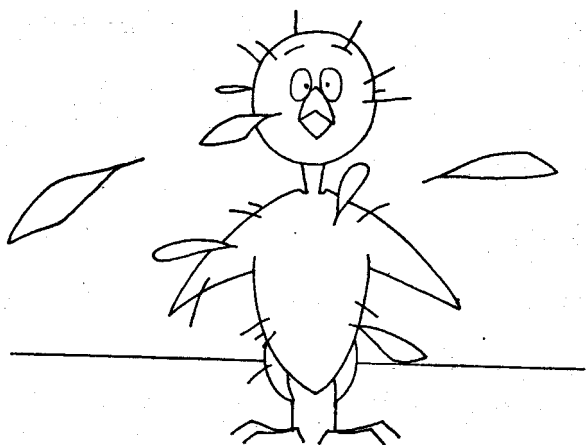
Игрок, не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

## **ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ**

Можно играть вдвоем с ребенком, но лучше компанией. Договоритесь заранее, что будут делать воробьи, а что — вороны. Например, при команде «Воробьи» дети будут ложиться на пол, а при команде «Вороны» — залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Взрослый по слогам медленно произносит «Во - ро - ... ны!» Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто выполнил последним или перепутал — платит фант.

## **ЩИПЛЕМ ПЕРЬЯ**

Вам понадобятся бельевые прищепки. Несколько детей будут ловцами. Им дают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на



одежду. Если ловец поймает кого-либо из детей, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

### ЦАП-ЦАРАП

Для игры нужны стулья для каждого ребенка и мяч. Дети сидят на стульях в кружок. В центре — водящий с мячом. Водящий бросает мяч одному из детей. Если он при этом



кричит «Цап», то ловящий мяч должен называть имя своего соседа слева. Если же при броске прозвучало «Царап!», нужно назвать имя соседа справа. Кто ошибется, сменяет водящего. Когда кому-либо надоест бросать мяч, то можно положить мяч на землю и сказать: «Цап-Царап». Тогда все тотчас должны поменяться местами, а водящий в это время — быстро занять освободившийся стул. Совет: перед началом игры убедитесь, что дети знают, как кого зовут, и напомним, где «лево» и «право».

## ИГРА СО ШЛЯПОЙ

Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Варианты: можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; взять военную фуражку и изображать солдата и т.п. Для детей постарше можно усложнить игру — передавать по



кругу несколько шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моно-спектакль.

### ЛОВИСЬ, РЫБКА!

Игроки привязывают к поясу толстую нитку или шнур длиной 1—1,5 метра с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача ловцов — как можно больше наловить рыбок — т.е. наступить на волочащуюся по земле палочку и оборвать ее. Побеждает тот, кто больше всех наловит рыбок и сохранит свою.

### ДОГОНИ МЯЧ

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. С помощью считалки выбирают водящего:

«Мимо леса, мимо дач

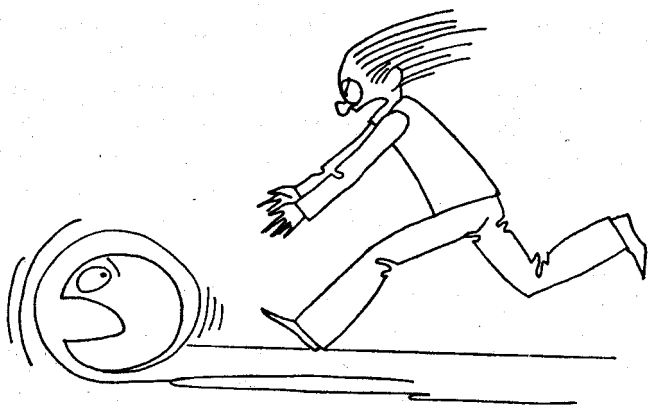
Плыл по речке красный мяч.

Увидала щука. Что это за штука?

Хвать, хвать!

Не поймать.

Мячик вынырнул опять.



Он пустился дальше плыть.

Выходи, тебе водить».

Водящий делает шаг назад. Его место в кругу остается свободным. Поэтому от водящего ребенку дают большой мяч. Дети дружно произносят: «Раз, два, три — беги!» На этот сигнал играющие начинают передавать мяч вправо по кругу, а водящий бежит за кругом в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем до него дойдет мяч. Игра повторяется с новым водящим, выбранным с помощью той же считалки.



## НЕ ЗЕВАЙ!

Дети встают в круг спиной к центру и к водящему. У водящего в руках мяч. Он начинает отсчет от 1 до 5. После числа 5 он называет имя одного из детей и подбрасывает мяч вверх. Задача того, чье имя назвали, быстро обернуться и поймать мяч либо на лету, либо только после одного удара о землю.

Кому это не удалось три раза — выбывает из круга.

## УДОЧКА

Дети стоят по кругу. В центре — водящий, лучше взрослый. В руках у ведущего шнур с привязанным на конце мягким мячом или скакалка длиной 1,5—2 метра. Со словами: «Ловись, рыбка, большая и маленькая!» водящий вращает шнур так, чтобы его конец попал под ноги детей. Задача детей состоит в том, чтобы шнур не коснулся их ног. Для этого при приближении к ногам «удочки» нужно подпрыгнуть, чтобы шнур прошел под ногами. Если ребенок наступил на шнур, он считается пойманным.



## НАЙДИ МЯЧ

Играющие встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга. В центре круга — водящий. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящему нужно угадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому ребенку, он говорит: «Руки!»

По этому требованию играющий должен сразу протянуть обе руки вперед.

Тот, у кого оказался мяч или кто уронил мяч, становится водящим.

## ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки — это ворота.

Остальные игроки берутся за руки так, что получается цепочка.

Игроки — ворота говорят считалку, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Считалка:

«Тра-та-та, тра-та-та,

Отворяем ворота,



Золотые ворота.  
Поспешите все сюда,  
Пропускаем раз,  
Пропускаем два,  
А на третий раз —  
Не пропустим вас».

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

### **МЫШЕЛОВКА**

Дети становятся в круг, взявшись за руки, — это мышеловка. Один или двое детей — мышки. Они вне круга.

Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

«Ах, как мыши надоели,  
Всё погрызли, всё поели!  
Берегитесь же, плутовки,  
Доберемся мы до вас!  
Вот захлопнем мышеловку  
И поймаем сразу вас!»





Во время произнесения текста «мыши» вбегают и выбегают из круга. С последним словом «мышеловка захлопывается» — дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга «мышки» считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие «мышки».

### **ЗАЙЧИК**

Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик все время пляшет, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга. А хоровод ходит по кругу, напевая:

«Заинька, попляши,  
Серенький, поскачи.  
Кружком, бочком повернись,  
Кружком, бочком повернись!  
Есть зайцу куда выпрыгнуть,  
Есть серому куда выскочить!»

Задача зайца обмануть бдительность детей и выскочить из круга.

### **ТРОЛЛЬ И МОЛОДЦЫ**

Играющих может быть сколько угодно, но не меньше 3 человек. Чем больше игроков,



тем больше нужно места. Выбирается один тролль, ему отводится какое-либо место — «дом» — это может быть стул, дерево, очерченный мелом круг. Подальше от тролля находится «дом» молодцов.

Здесь молодцы тихо договариваются, на какую работу к троллю они будут наниматься. Работу они будут показывать только движениями.

Делать это они должны одновременно. А теперь, для ясности, пример игры:

Молодцы договорились быть пильщиками и идут к дому тролля. Подходят и говорят:

— Здравствуй, Тролль!

— Здравствуйте, молодцы! Зачем пришли?

— На работу наниматься!

— А что вы умеете делать?

Молодцы отвечают:

— А вот что!..

И начинают молча показывать движениями, как пилят дрова. Если тролль догадывается, что ребята показывают, то говорит: «Пильщики мне не нужны!» И с этими словами бежит ловить молодцов. Пойманный становится

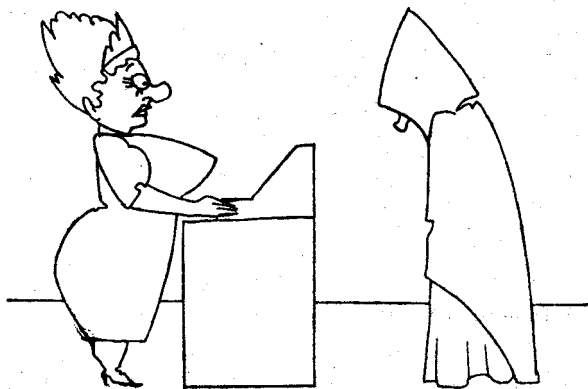


троллем и занимает «дом». Бывший тролль становится молодцом.

Ну а если не отгадает с трех попыток, то молодцы ему «делают нос» и говорят: «Не догадался — без работников остался!» и дают троллю новое задание.

### КРАСКИ

Выбирается водящий — «монах» и ведущий — «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.





Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за краской». Продавец: «За какой?». Монах: (называет любой цвет) «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!» «Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

### **А-РАМ-ШИМ-ШИМ**

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

«А-рам-шим-шим,  
А-рам-шим-шим,  
Арамия-гусия,  
Покажи-ка на меня».



На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят — поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала.

Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вводят такое правило. Если в центре мальчик и девочка и они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре два мальчика или две девочки, то онижимают друг другу руки.

### **ЗДРАВСТВУЙТЕ**

Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и за-



девает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

## АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы — более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока — «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы



вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», — взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

## МОРЕ — СУША

Для этой игры вам понадобится обруч (по одному на ребенка). Играть можно вдвоем с ребенком и компанией.

Обруч кладут на землю. Договариваются, что внутри обруча водная стихия — море, река, океан и т.п. Снаружи обруча — суша (берег, луг, пляж и т.п.)

По команде «Море» дети должны запрыгнуть в обруч. По команде «Суша!» дети должны находиться вне обруча.

Вариант: вместо обруча можно просто нарисовать круг на земле или зимой на снегу.



## ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ

К столбику, к дереву привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика начертите круг такого же диаметра. Внутри круга разложите 20—30 некрупных предметов — игрушек или камешков.

Это сокровища, которые будет охранять сторож. Делать это надо так: сторож одной рукой держится за веревку, привязанную к столбу, а второй рукой пятнает тех, кто пытается забрать сокровища. Тот, кого запятнали, выбывает из игры.

Через условленное время смена у сторожа кончается. Подсчитывают, кто сколько сокровищ смог утащить, и игра продолжается с новым сторожем.

## ПОЛНЫЙ ПОВОРОТ

Чертим на земле круг, диаметр значения не имеет. Круг делим на шесть секторов. Каждый сектор имеет соответствующую цифру. Первый из играющих встает в центре круга, лицом к цифре 1. Подпрыгнув, он должен сделать в





воздухе поворот на 360 градусов, чтобы приземлиться опять на цифру 1. Если это удастся, он получает 10 очков. А если он приземлится на другую цифру, то получает количество очков, соответствующее цифре.

### НЕВИДИМКА

Игроки становятся в круг и передают за спиной друг другу шапку-невидимку (любой головной убор). Вдруг кто-то решает, что его соседу пора стать невидимкой, и неожиданно надевает ему на голову головной убор со словами: «Берегись невидимки!» Стоящие в кругу разбегаются кто куда, а невидимка спешит к мячу, который лежит в центре круга. Схватив его, он кричит: «Стой, ни с места!» Все останавливаются. Теперь невидимка может запятнать кого-нибудь мячом со своего места. Если это удастся, то он бросает шапку и убегает подальше от нее. Остальные в это время стоят. Теперь в игре новый невидимка. Он подбирает мяч и, надев шапку, старается осалить мячом кого-нибудь еще. И так далее. Как только кто-



то промахнется; все снова встают в круг, в центр кладут мяч и шапка невидимка снова идет по кругу.

### **ПОЙМАЙ КОМАРА**

К веревочке длиной 0,5 метра привязывают платочек — «комар». Веревку с комаром можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. Взрослый держит веревочку так, чтобы «комар» находился на 5—10 см выше поднятой руки ребенка. Ребенок, подпрыгивая, старается прихлопнуть комара ладонями. Вариант: вместо веревки с платочком можно использовать бубен. Ребенок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.

### **ФЛЮГЕР И ВЕТЕР**

Сначала нужно объяснить детям, что такое флюгер, и показать стороны света. Ребенок изображает флюгер — стоит или сидит, замерев. Начинает игру взрослый. Он командует: «Ветер дует с востока» — при этом «флюгер» должен повернуться лицом к западу, и т.д.



При слове «буря» дети кружатся на месте, при слове «штиль» — замирают. Кто ошибся — платит фант.

### СТАТУИ

В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, получает наказание: ему придется продолжать игру, стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается. Если же он опять пропустит мяч, то ему придется встать на одно колено и пытаться поймать мяч в таком положении. При третьей ошибке неудачливый игрок опускается на оба колена. Если сумеет поймать мяч — прощается всё. При четвертой ошибке игрок выходит из игры.

### ТРИ ЯМКИ

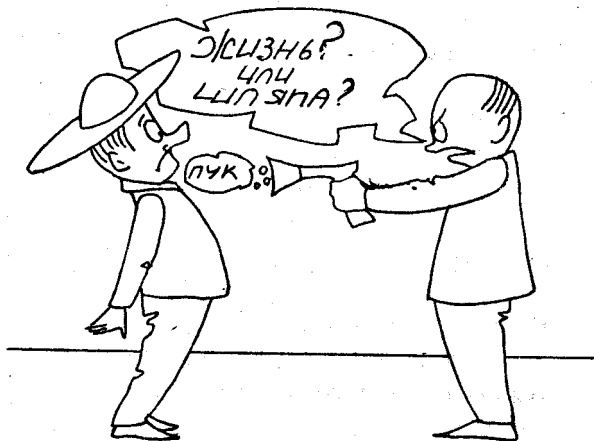
В земле или песке выкапывают три ямки на равном расстоянии друг от друга (0,5 м). Теперь нужно отойти от первой ямки на 2—3 шага и попытаться забросить в ямку камешек



или небольшой шарик. Если получилось попасть в ямку, то второй бросок будет уже во вторую ямку, а затем в третью. Но это еще не всё. Теперь нужно бросать камешки в обратной последовательности — сначала в третью ямку, затем во вторую и в первую.

### В ШЛЯПЕ

Выбирается водящий. Задача водящего — осалить игрока в шляпе. Однако остальные иг-





роки постоянно передают шляпу друг другу. Если игроку передали шляпу, он должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шляпу в руке, запрещается. Если водящему удалось осалить игрока в шляпе, они меняются ролями. Меняются ролями водящий и игрок, уронивший шляпу на землю или забывший надеть ее на голову.

Чтобы сделать игру более динамичной и интересной, можно ввести в игру нескольких (двух-четырех) водящих и несколько шляп.

Игру интересно проводить во время танцев, при этом дополнительное требование к водящему и другим игрокам — двигаться в такт музыке.

## ПРОРЫВ

Игроки делятся на две команды. Одна команда образует круг, игроки другой команды — в центре круга. Игра начинается по сигналу ведущего. Задача игроков в центре — вырваться из круга, задача игроков, образующих круг, — не выпустить соперников. На выполнение игрового задания дается определенное



время (1—5 мин). Команда, находившаяся в центре, считается выигравшей, если все ее игроки покинули круг. В противном случае выигрывает команда, составляющая круг. После этого команды меняются ролями.

Другой вариант игры — когда игроки находятся снаружи круга и пытаются пробиться в его центр.

Возможны два варианта составления круга — игроки держатся за руки и игроки стоят, прижавшись плечами друг к другу.

## ГРУППИРОВКИ

Игроки свободно прогуливаются по помещению. Внезапно ведущий дает сигнал и сообщает условие. Участники игры должны как можно быстрее сформировать группы в соответствии с этим условием. Те игроки, которые не смогут выполнить задания или сделают это позже других, отдают фанты, которые разыгрываются по окончании игры.

Условия могут быть как простые (собраться по двое, трое, четверо и т.д.; собраться в группы с четным (нечетным) числом человек), так



и более сложные (собраться по парам — мальчикам и девочкам; собраться в тройки, где все одного пола (одного роста, с одинаковым цветом волос).

### ТАНЕЦ С ПРЕДМЕТОМ

Все игроки танцуют и одновременно передают друг другу небольшой предмет (игрушку, апельсин). Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках предмет, выбывает. Выигрывает последний оставшийся на танцевальной площадке игрок.

### ГЛАВНЫЙ

Водящий на время покидает помещение. Из числа остальных игроков выбирается «главный». Все участники встают в круг. Когда водящий возвращается, «главный» начинает показывать различные движения, а остальные игроки за ним повторяют. Цель водящего — угадать, кто из игроков является «главным». Если с двух попыток ему удастся это сделать —



«главный» становится новым водящим, если нет — водящий вновь покидает помещение, а игроки выбирают другого «главного».

Игру желательно проводить под музыку.

### **ИГРА «ЭСКИМОССКИЕ ЖМУРКИ»**

Эту игру хорошо проводить после еды. Среди участников выбирается водящий, которому завязывают глаза. На руках у водящего должны быть рукавицы. К водящему подходит один из игроков. Задача водящего — на ощупь определить, кто перед ним. Если водящий угадал, тот человек становится водящим, если нет — к водящему подходит следующий участник.

### **КАПИТАН, КОРАБЛЬ, РИФЫ**

Из числа игроков выбираются «капитан» и «корабль». Остальные участники рассредоточиваются по поляне, изображая рифы. «Кораблю» завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель «капитана» — провести «корабль» между рифами на





противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого «капитан» отдает «кораблю» команды: «Направо!» и «Налево!». «Корабль» должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если «корабль» задевает один из рифов — игра проиграна и выбирается новая пара — «капитан» и «корабль».

Можно попытаться провести игру одновременно для 2—3 пар «капитанов» и «кораблей» (при этом для каждого из них нужно обозначить собственный пирс).

## ПЕРЕХОД ПРОПАСТИ

На земле чертится линия. Все участники делятся на две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по линии (команды начинают движение с противоположных концов линии). Самое трудное — разойтись по линии, когда



команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с линии, считается проигравшей. Для того чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды.

### ОХОТНИКИ

Для игры необходимы три небольших мячика (возможно использовать также сосновые шишки). Выбираются трое водящих — «охотники», каждый из них берет по мячику. По команде ведущего все игроки (в том числе и «охотники») свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: «Стоп», игроки должны замереть на месте, а «охотники» (тоже не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те охотники, которым это удастся, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.

Кроме того, можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные «охотниками», покидают площадку. Охотник, который промахнулся, тоже выбывает из игры.



Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество «охотников» можно увеличить.

### **КТО САМЫЙ ЛОВКИЙ?**

Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и по свистку или как прекратилась музыка должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

### **ПОЖАРНЫЕ**

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг от друга. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

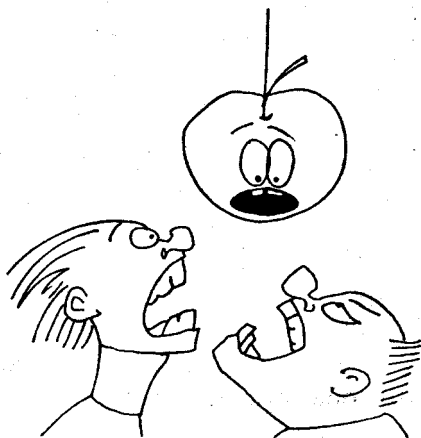


## ДОСТАТЬ ЯБЛОКО

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

## ОТКУСИ ЯБЛОКО

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по од-

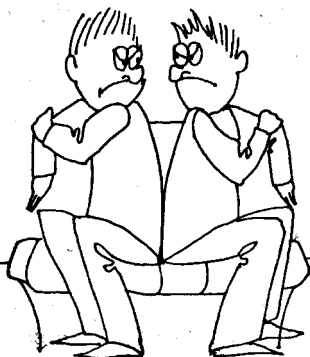




ному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно.

### НАЙДИ МЕСТО

В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за





ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют всё за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

### **БЫСТРЫЕ ВОДОНОСЫ**

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоят еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот победил.

### **ВЕРЕВОЧКА**

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг



своих стульев. По команде садятся на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды — получает приз.

### **НА БОЛОТЕ**

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» — листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

### **РАЗДАВИТЬ ШАРИК СОПЕРНИКА**

Двум участникам дается по одному надувному шарiku, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.



## РАЗЫГРЫВАНИЕ ПРИЗА НА СЧЕТ ТРИ

Два участника стоят друг против друга — перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три....надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет — три.

## КЕГЛЯ

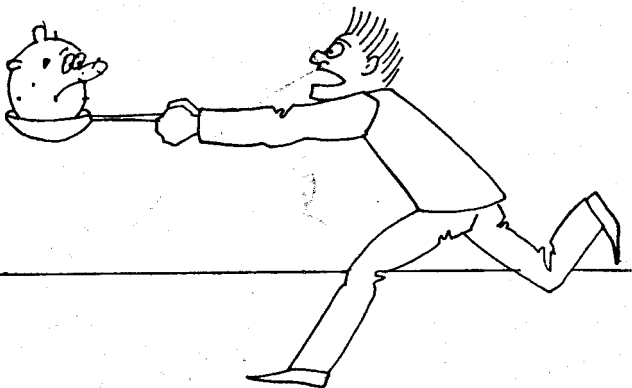
Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8—10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один-два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

## КАРТОШКА В ЛОЖКЕ

*1 карт 2 шт*

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засе-





кают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

### НЕ ХУЖЕ КЕНГУРУ

Тен мяч

Нужно пробежать, а вернее — пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коро-



бок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

## БИЛЬБОКЕ

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шарiku от настольного тенниса, а другой — к донышку пласт-



массового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Игруют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промашнувшийся передает бильбоке следующему за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

### **КРИВАЯ ДОРОЖКА**

На полу проводят мелом кривую змеевидную черту — дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

### **КОЛПАК НА КОЛПАКЕ**

Склейте один большой колпак и несколько маленьких — желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают боль-



шой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

### НАРЯДИ ЕЛОЧКУ

Делают несколько елочных игрушек из ваты (яблочки, груши, рыбки) с проволочными крючками и удочку с таким же крючком. Нужно с помощью удочки повесить на елку все игрушки, а потом той же удочкой снять их. Выигрывает тот, кто сумеет сделать это за установленное время, например за две минуты. Елочкой может служить укрепленная на подставке еловая ветка и даже какая-нибудь сухая ветка с сучками.

### ГРАДУСНИК

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой.



## **ПУТЕШЕСТВИЕ**

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся «тропинок» разного цвета. Игроки, выбрав свою «тропинку», стараются как можно быстрее пройти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели — победитель.

## **ПРОВОРНАЯ ГОЛОВА**

Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров.

## **ВЗЛОМЩИК**

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

## **МОРСКОЙ ВОЛК**

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы



могут быть любые — как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

### **КУРИЦА**

Необходимо написать — «как курица лапой». Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово — победил в игре.

### **БАБОЧКА**

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шарiku. Задача игроков — как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не «потерять» шарик.

### **НАДЕНЬ КОЛПАК**

Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Играют два участника, стараясь как можно быстрее «околпачить» друг друга.

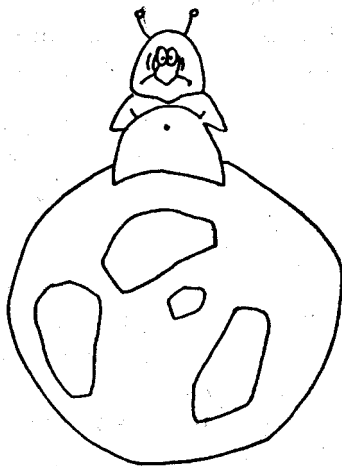


## ЦЕПЬ

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее — побеждает в конкурсе.

## ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ

Сначала участникам конкурса предлагается «открыть» новую планету — надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем «заселить»





эту планету жителями — быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого «жителей» на планете окажется больше — победитель!

## **ДВА ВОЛА**

На участников конкурса надевается как упряжка длинная веревка, и каждый из двух участников старается «утянуть» соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

## **МОРСКОЙ ВОЛК**

В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: «Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость — они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя ее тем самым на голове. Бескозырка — одна на команду». Каждый игрок выполняет команду одной рукой.





## ВОДОЛАЗ

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

БАБА-ЯГА

Ведро и швабро

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы — швабра. Участник встает 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

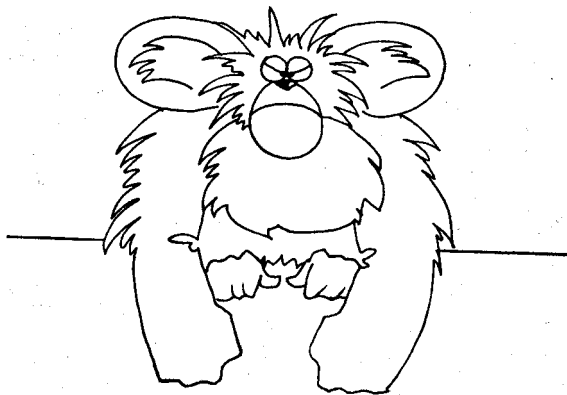
Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки «Золотой ключик». Вызываются две пары. Один в каждой паре — Лиса Алиса, другой — Кот Базилио. Тот, кто Лиса, — сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завя-



заны глаза, обнявшись, преодолевает заданную дистанцию. Пара, «доковылявшая» первая, получает «золотой ключик» — приз.

### ДИКИЙ МАКАК

В игре участвуют два человека, каждый в зубах держит ложку с апельсином или картошкой. Руки за спиной. Задача — уронить своей ложкой апельсин противника и не дать уронить свой. Для самых смелых хозяев — вместо апельсина использовать яйцо.





## КЕГЕЛЬБАН

Кегли — пластмассовые бутылки из-под воды емкостью 1,5 литра. Необходимо, катая мяч, сбить кегли, которые пронумерованы. Сбивший больше «очков» — победитель игры, и в награду ему вручают бутылку газировки.

## ИСКАТЕЛИ

Игрокам выдается карточка с определенными буквами. Задача участников приложить (и удержать) все карточки к тем частям тела, у которых названия начинаются с указанных букв.

Побеждает тот, кто сможет больше разместить и не уронить карточек с буквами.

## ЗАГАДКИ

### ЗАГАДКИ ПРО СКАЗОЧНЫХ ГЕРОЕВ

Он пиявок добывал,  
Карабасу продавал,  
Весь пропах болотной тиной,  
Его звали... (*Буратино — Дуремар*)

---

В Простоквашино он жил  
И с Матроскиным дружил.  
Простоват он был немножко,  
Звали песика... (*Тотошка — Шарик*)



Он гулял по лесу смело,  
Но лиса героя съела.  
На прощанье спел бедняжка.  
Его звали... (*Чебурашка — Колобок*)

---

Бедных кукол бьет и мучит,  
Ищет он волшебный ключик.  
У него ужасный вид,  
Это доктор... (*Айболит — Карabas*)

---

Много дней он был в пути,  
Чтоб жену свою найти,  
А помог ему клубок,  
Его звали... (*Колобок — Иван-Царевич*)

---

Все узнает, подглядит,  
Всем мешает и вредит.  
Ей лишь крыска дорога,  
А зовут ее... (*Яга — Шапокляк*)

---

И красива, и мила,  
Только очень уж мала!



---

Стройная фигурочка,  
А зовут... (Снегурочка — Дюймовочка)

---

Жил в бутылке сотни лет,  
Наконец, увидел свет,  
Бородою он оброс,  
Этот добрый... (Дед Мороз —  
Старик Хоттабыч)

---

С голубыми волосами  
И огромными глазами,  
Эта куколка — актриса,  
И зовут ее... (Алиса — Мальвина)

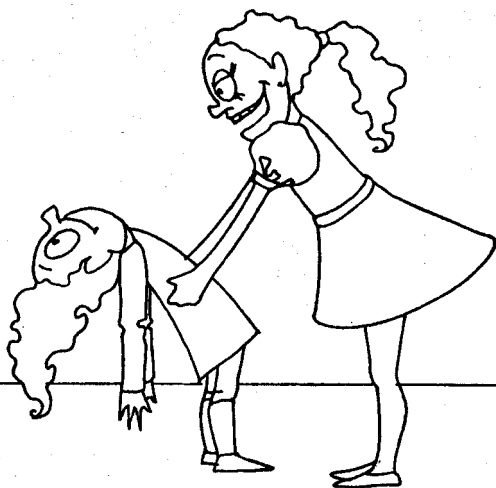
---

Потерял он как-то хвостик,  
Но его вернули гости.  
Он ворчлив, как старичок,  
Этот грустный... (Пятачок — Ослик Иа)

---

Он большой шалун и комик,  
У него на крыше домик.  
Хвастунишка и зазнайка,  
А зовут его... (Незнайка — Карлсон)

---



Это что за очень странный  
Человечек деревянный?  
На земле и под водой  
Ищет ключик золотой.  
Всюду нос сует он длинный...  
Кто же это?.. (Буратино)

Красна девица грустна:  
Ей не нравится весна,



Ей на солнце тяжко!  
Слезы льет бедняжка!..  
(Снегурочка)

---

Ах, ты, Петя-простота,  
Сплоховал немножко:  
Не послушался Кота,  
Выглянул в окошко...  
(Петушок — золотой гребешок)

### ЗАГАДКИ ПРО ЗВЕРЕЙ

Кто в густом лесу мелькает,  
Рыжей шубкой полыхает?  
Знает он в цыплятах толк!  
Этот зверь зовется... (Волк — Лиса)

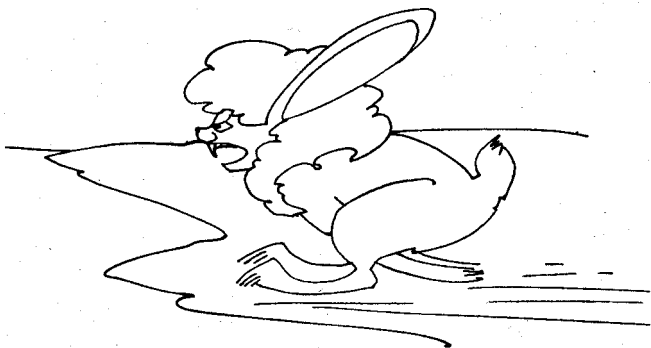
---

Кто не дружит с ярким светом,  
Под землей зимой и летом?  
Носом он изрыл весь склон.  
Это просто серый... (Слон — Крот)

---

Кто в лесу дрожит под елкой,  
Чтоб не встретиться с двустволкой?





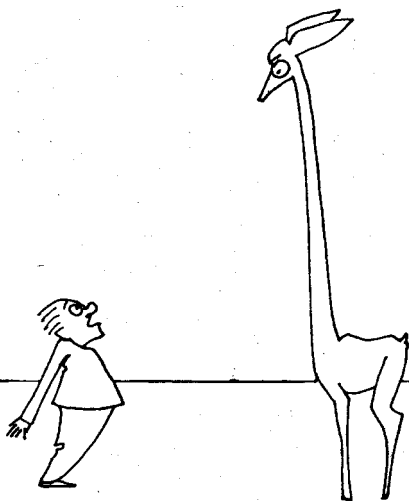
Скачет полем, осмелев.  
Этот зверь зовется... (*Лев — Заяц*)

---

Этот зверь зимою спит,  
Неуклюжий он на вид.  
Любит ягоды и мед,  
А зовется... (*Бегемот — Медведь*)

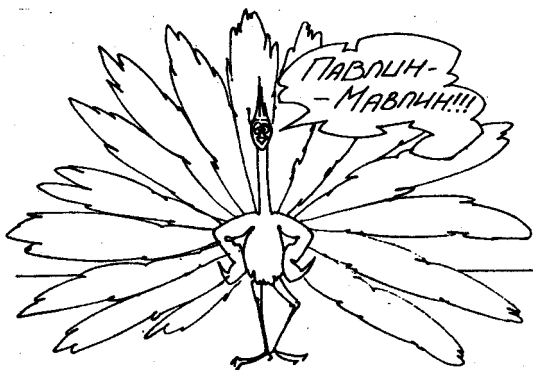
---

То не радуга, не пламя,  
Что за птица, угадай?  
Целый день болтает с нами  
Разноцветный... (*Попугай*)



Ничего себе малышка!  
У нее не шея — вышка!  
Ты дружок, конечно, прав —  
Каланчу зовут... (Жираф)

Не олень он и не бык,  
В жарких странах жить привык.  
На носу имеет рог,  
Значит, это... (Носорог)



Распустила хвост жар-птица,  
И горит, и серебрится.  
Из заморских к нам долин  
Этот хвост принес... (Павлин)

Хобот длинный, пасть с клыками,  
Ноги кажутся столбами,  
Как гора, огромен он.  
Догадались? Это... (Слон)

Развалился, как на пляже.  
Может, рядышком приляжем?



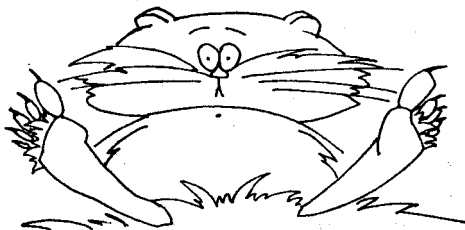
Нет, опасно, проходи:  
Загорает... (Крокодил)

---

Имя — хоть ты голоси —  
Кто-то дал, а ты носи!  
Зверь-то вовсе безобидный,  
А зовут его... (Ехидна)

---

Я устраиваюсь ловко,  
У меня с собой кладовка,  
И надежна и верна  
Кладовая для зерна.  
Где кладовка?  
За щекой —  
Вот я хитренький какой!  
(Хомяк)





На одной ноге стоит,  
В воду пристально глядит.  
Тычет клювом наугад,  
Ищет в речке лягушат.  
На носу сверкает капля —  
Узнаете? Это... (Цапля)

---

Что за весенняя птица  
Любит за плугом ходить и кормиться?  
(Скворец)

---

В одежде богатой, а сам слеповатый,  
Живет без оконца, не видывал солнца.  
(Крот)

---

Нам нужны иголки для шитья,  
А кому иголки для житья?  
(Ежу)

---

Непоседа пестрая, птица длиннохвостая,  
Птица говорливая, самая болтливая.  
(Сорока)

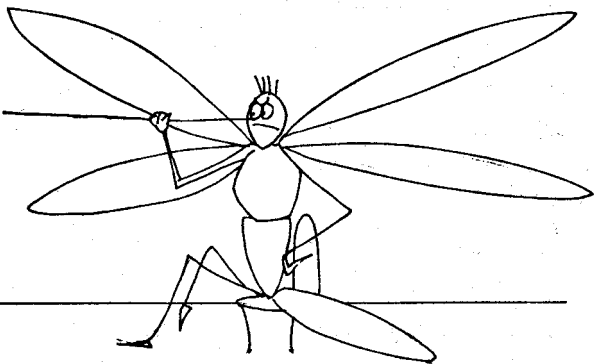
---



Уж очень вид у них чудной:  
У папы — локоны волной,  
А мама ходит стриженной.  
За что она обижена?  
Недаром часто злится  
На всех мамаша... (Львица)

---

Не зверь, не птица,  
Носок — как спица.  
Летит — пищит,  
Сядет — молчит.  
(Комар)

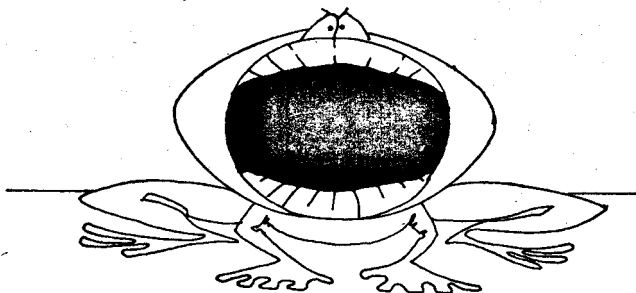




Что за чудо? Вот так чудо:  
Сверху блюдо, снизу блюдо.  
Ходит чудо по дороге —  
Голова торчит да ноги.  
(Черепаша)

Лежит под пнем,  
Крутит хвостом,  
А то и в луже  
Ничуть не тужит.  
(Свинья)

Скачет зверушка,  
Не рот, а ловушка.





Попадет в ловушку  
И комар и мушка.  
(Лягушка)

---

Росло-повыросло,  
Из куста повылезло,  
По рукам покатилось,  
На зубах очутилось.  
(Орех)

---

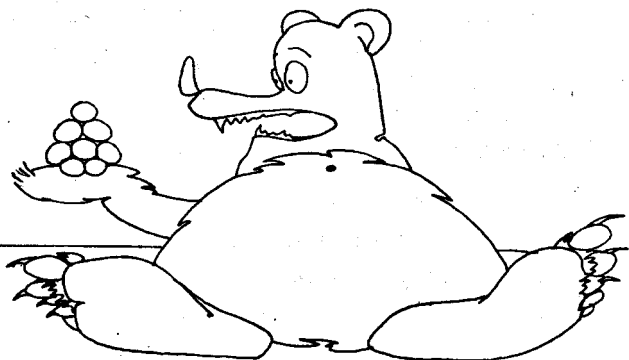
Я видел когда-то,  
Я видел, ребята,  
Как дедушка с внуком  
Бежали куда-то.  
Спешили куда-то,  
Трусилы куда-то,  
И дед бородатый,  
И внук бородатый.  
(Козел и Козленок)

---

Кто любит по ветвям носиться?  
Конечно, рыжая... (Белка)

---





В малине понимает толк  
Хозяин леса бурый... (Медведь)

---

Кто стучит, как в барабан?  
На сосне сидит... (Дятел)

---

Хвост веером, на голове корона,  
Прекрасней нету птицы, чем... (Павлин)

---

Озорные запятые  
Плавают под мостиком —



Черные, проворные,  
С тонким, гибким хвостиком.  
Запятые подрастут —  
Прыгать по лугам начнут.  
(Головастики)

---

В чаще, голову задрав,  
Воет с голоду... (Волк)

---

Дочерей и сыновей  
Учит хрюкать...  
(Свинья)

---

В теплой лужице своей  
Громко квакал...  
(Лягушонок)

---

Не положишь в кошелек  
Этот странный пяточок.  
У него четыре ножки,  
Хвостик — розовый крючок!  
(Поросенок)

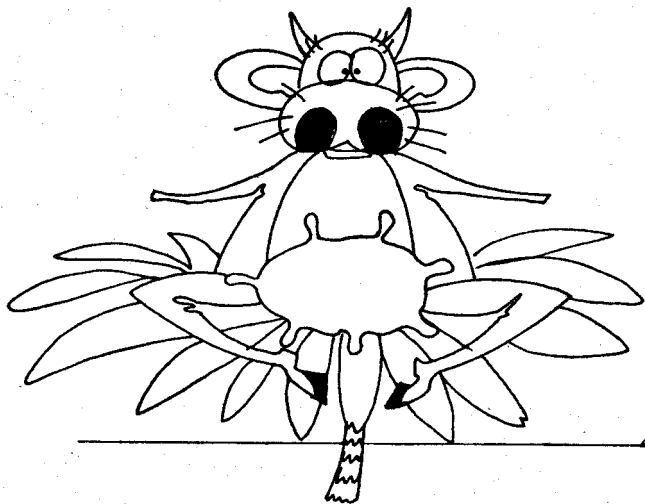


---

Жил-был маленький щенок,  
Но подрос, однако,  
И теперь он не щенок —  
Взрослая... (Собака)

---

С пальмы вниз, на пальму снова  
Ловко прыгает... (Обезьяна)





Жеребенок с каждым днем  
Подрастал и стал... *(Конем)*

---

Бык — могучий великан  
В детстве был... *(Теленком)*

---

Толстый увалень баран —  
Тоненьким... *(Ягненком)*

---

Этот важный кот Пушок —  
Маленьким... *(Котенком)*

---

А отважный петушок —  
Крохотным... *(Цыпленком)*

---

Я осла узнаю сам  
По его большим... *(Ушам)*

---

— Расскажи, охотник, толком,  
Как же справился ты с волком?



— Я поймал его.

— А как?

— Забежал он в тот овраг,

Где растёт трава-дурман,

Скок! — и прямо в мой... (*Капкан*)

Слон шагает по дороге.

Вот так хобот!

Вот так ноги!

Под слоном прогнулся мост.

У слона огромный... (*Рост*)

Собаки, не троньте верблюда,

Для вас это кончится худо:

Он ловко дерется с врагами

Своими большими... (*Ногами*)

На скале он строит дом.

Разве жить не страшно в нём?

Хоть кругом и красота,

Но такая высота!

Нет, хозяин не боится

Со скалы крутой скатиться —



Два могучие крыла  
У хозяина... (Орла)

---

Кто так заливисто поёт  
О том, что солнышко встаёт?  
(Петушок)

---

Стеклянный домик на окне  
С прозрачною водой,  
С камнями и песком на дне  
И с рыбкой золотой.  
(Аквариум)

---

На дне, где тихо и темно,  
Лежит усатое бревно.  
(Сом)

---

Ползёт наоборот, задом наперёд,  
Всё под водой хватает клешнёй.  
(Рак)

---



На поляне возле ёлок  
Дом построен из иголок.  
За травой не виден он,  
А жильцов в нём миллион.  
(Муравьи)

---

Кто над нами вверх ногами  
Ходит — не страшится,  
Упасть не боится, целый день летает,  
Всем надоедает?  
(Муха)

---

Лежала между ёлками  
Подушечка с иголками.  
Тихонечко лежала,  
Потом вдруг убежала.  
(Ёж)

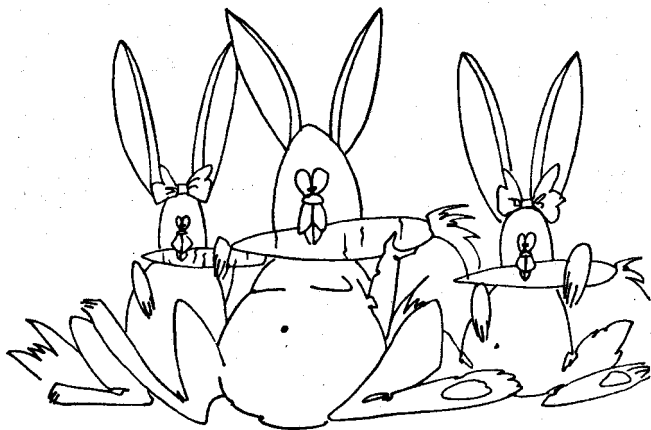
---

Кто с высоких тёмных сосен  
В ребяташек шишку бросил?  
И в кусты через пенёк  
Промелькнул, как огонёк?  
(Белка)



Муха охнула сперва:  
— Ах, какие кружева!...  
Бедняжка, словно в тине,  
Увязла в... (*Паутине*)

Комочек пуха,  
Длинное ухо,  
Прыгает ловко,  
Любит морковку.  
(*Кролик*)







## ЗАГАДКИ ПРО ПРИРОДУ

Он совсем неслышно  
На прогулку вышел.  
Мокрым, мягким клювом  
Постучал по крышам.  
Полосатым следом  
Прочертил окошко.  
А пройдя, остался  
У меня в ладошках.  
(*Дождик*)

---

Между гор, средь быстрых речек,  
Ветерок пасет овечек.  
Дунет он — летят овечки  
Воду пить от речки к речке.  
Пьют без удержу, пока  
Не нальются их бока!  
(*Облака*)

---

Кто входит в окно  
И не ломает его?  
(*Солнечный луч*)



Шумит он в поле и в саду,  
А в дом не попадет.  
И никуда я не иду,  
Покуда он идет.  
(*Дождь*)

---

Разноцветные ворота  
На лугу построил кто-то.  
Постарался мастер тот,  
Взял он красок для ворот  
Не одну, не две, не три —  
Целых семь, ты посмотри.  
Как ворота эти звать?  
Можешь их нарисовать?  
(*Радуга*)

---

Бежал по тропке луговой —  
Кивали маки головой.  
Бежал по речке голубой —  
Речка сделалась рябой.  
(*Ветер*)

---

Как по небу, с севера,  
Плыла лебедь серая,



Плыла лебедь сытая,  
Вниз кидала-сыпала  
На поля-озёрушки  
Белый снег да пёрышки.  
(*Снежная туча*)

---

Кто всю ночь по крыше бьёт  
Да постукивает,  
И бормочет, и поёт, убаюкивает?  
(*Дождь*)

---

Ты весь мир обогреваешь  
Ты усталости не знаешь,  
Улыбаешься в оконце,  
И зовут тебя все... (*Солнце*)

---

Это что за потолок?  
То он низок, то высок,  
То он сер, то беловат,  
То чуть-чуть голубоват.  
А порой такой красивый —  
Кружевной и синий-синий!  
(*Небо*)

---



Ночью на небе один  
Золотистый апельсин.  
Миновали две недели,  
Апельсина мы не ели,  
Но осталась в небе только  
Апельсиновая долька.  
(Луна, месяц)

---

Он чёрной тучей был сначала,  
Он белым пухом лёг на лес.  
Покрывл всю землю одеялом,  
А по весне совсем исчез  
(Снег)

### ЗАГАДКИ ПРО ВРЕМЕНА ГОДА

Наступили холода.  
Обернулась в лёд вода.  
Длинноухий зайка серый  
Обернулся зайкой белым.  
Перестал медведь реветь:  
В спячку впал в бору медведь.  
Кто скажет, кто знает,  
Когда это бывает?  
(Зима)



Кто поляны белит белым  
И на стенах пишет мелом,  
Шьёт пуховые перины,  
Разукрасил все витрины?  
(Зима)

---

Зазвенели ручьи, прилетели грачи.  
В улей пчела первый мёд принесла.  
Кто скажет, кто знает, когда это бывает?  
(Весна)  
Я раскрываю почки, в зелёные листочки.  
Деревья одеваю, посевы поливаю,  
Движения полна, зовут меня... (Весна)

---

Солнце печёт, липа цветёт.  
Рожь поспевает, когда это бывает?  
(Лето)

---

Я соткано из зноя, несу тепло с собою,  
Я реки согреваю, «купайтесь!» —  
приглашаю.  
И любите за это вы все меня, я... (Лето )



Несу я урожай, поля вновь засеваю,  
Птиц к югу отправляю, деревья раздеваю,  
Но не касаюсь сосен и ёлочек, я... (*Осень*)

---

Утром мы во двор идём —  
Листья сыплются дождём,  
Под ногами шелестят  
И летят, летят, летят...  
(*Осень*)

### ЗАГАДКИ ПРО РАСТЕНИЯ

Круглая шляпка,  
Коричневый бок.  
Прыгнул на землю —  
Вырос дубок.  
(*Желудь*)

---

Красный нос в землю врос,  
А зелёный хвост снаружи.  
Нам зелёный хвост не нужен,  
Нужен только красный нос.  
(*Морковь*)



Стоял на крепкой ножке,  
Теперь лежит в лукошке.  
(Гриб)

---

Растет зеленый кустик,  
Дотронешься — укусит.  
(Крапива)

---

Держит девочка в руке  
Облачко на стебельке.  
Стоит дунуть на него —  
И не будет ничего.  
(Одуванчик)

---

Круглое, румяное,  
Я расту на ветке:  
Любят меня взрослые  
И маленькие детки.  
(Яблоко)

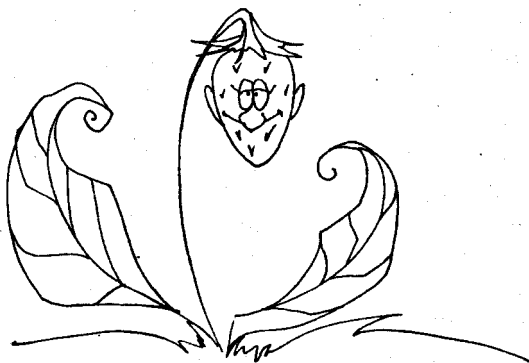
---

Эй, звоночки,  
Синий цвет,



С язычком,  
А звону нет!  
(Колокольчики)

Я капелька лета  
на тоненькой ножке.  
Плетут для меня  
кузовки и лукошки.  
Кто любит меня,  
тот и рад поклониться.  
А имя дала мне  
родная земляца.  
(Земляника)







Весной зеленела, летом загорела,  
Осень в сад пришла, красный факел зажгла.  
(Рябина)

---

Не заботясь о погоде,  
В сарафане белом ходит,  
А в один из тёплых дней  
Май серёжки дарит ей.  
(Берёза)

---

Красавица какая  
Стоит, светло сверкая?  
Как пышно убрана...  
Скажите, кто она?  
(Новогодняя ёлка)

---

Есть у ребят зелёный друг,  
Весёлый друг, хороший,  
Он им протянет сотни рук  
И тысячи ладошек.  
(Лес)

---

Кудри в речку опустила

---



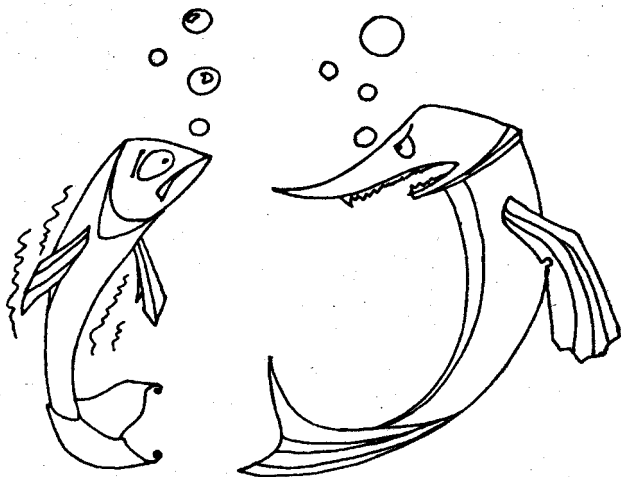
И о чём-то загрустила,  
А о чём грустит, никому не говорит.  
(Ива)

### ЗАГАДКИ С ХОРОВЫМИ ОТВЕТАМИ

Не олень он и не бык,  
В жарких странах жить привык.  
На носу имеет рог.  
Кто же это?  
(Носорог)

Он высокий, он огромный,  
Он похож на кран подъемный.  
Только это кран живой —  
С настоящей головой.  
Тот из вас, ребята, прав,  
Кто ответит нам... (Жираф)

Вместо носа пяточок.  
Вместо хвостика крючок.  
Голос мой визглив и тонок.  
Я веселый... (Поросенок)



Опасней всех в реке она,  
Хитра, прожорлива, сильна,  
Притом такая злюка.  
Конечно, это... (Шука)

Идет спокойно, не спеша,  
Пусть видят все, как хороша,  
Удобна и прочна рубаха,  
В которой ходит... (Черепаха)



На стене висит тарелка,  
По тарелке ходит стрелка.  
Стрелка та не для красоты,  
Время скажут вам... (*Часы*)

---

Ко мне пристал один чудака,  
Он повторяет все за мной —  
Я повернусь, и этот так  
Кривится за моей спиной.  
Не отстает он ни на шаг,  
За мною бродит целый день.  
Лишь ночью прячется чудака,  
Не может жить без света... (*Тень*)

### ЗАГАДКИ ПРО ИГРУШКИ

Мой красивый колпачок  
Сдвинут лихо на бочок.  
Я — забавная игрушка,  
А зовут меня... (*Петрушка*)

---

Я, наверно, вам знакома.  
Я живу у Тани дома...  
С Танечкой хожу гулять,  
С Танечкой ложусь в кровать.



И сама, без всякой сказки,  
Закрываю сразу глазки.  
Я совсем не растеряша —  
Я игрушка, кукла... (*Маша*)

---

Зверь забавный сшит из плюша,  
Есть и лапы, есть и уши.  
Мёду зверю дай немного.  
И устрой ему берлогу.  
(*Плюшевый медведь*)

---

Серый байковый зверюшка,  
Косолапый длинноушка.  
Ну-ка, кто он, угадай.  
И морковку ему дай!  
(*Зайка*)

---

Грянул гром, весёлый гром,  
Засверкало всё кругом!  
Рвутся в небо неустанно  
Разноцветные фонтаны,  
Брызги света всюду льют.  
Это праздничный... (*Салют*)



Его пинают, а он не плачет.  
Его бросают — назад скачет.  
(Мяч)

---

Он стройный и красивый,  
У него густая грива.  
Жаль, нельзя на нём промчаться.  
Только можно покачаться.  
(Конь-качалка)

---

Сам пустой, голос густой,  
Дробь отбивает, шагать помогает.  
(Барабан)

---

Сегодня всё ликует!  
В руках у детворы  
От радости танцуют  
Воздушные... (Шары)

---

Вот упрямый человек!  
Не заставишь лечь вовек!

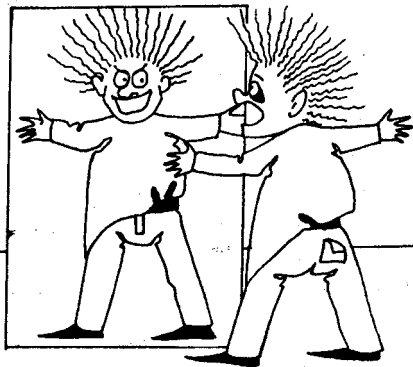
---



Он совсем не хочет спать:  
Положу — встаёт опять  
А стоит — качается.  
Вам такой встречается?  
(Ванька-Встанька)

### ЗАГАДКИ ПРО ВЕЩИ

Мудрец в нем видел мудреца,  
Глупец — глупца,  
Баран — барана,  
Овцу в нем видела овца,  
И обезьяну — обезьяна.





Но вот подвели к нему Федю Баратова,  
И Федя неряху увидел лохматого.  
(Зеркало)

---

Наклонилась над рекой —  
Уговор у них такой:  
Обменяет ей река  
Окунька на червяка.  
(Удочка)

---

Одноглазая старушка  
Узоры вышивает, весь мир одевает,  
Что сошьёт — не надевает.  
(Иголка)

---

Есть у меня в квартире робот.  
У него огромный хобот.  
Любит робот чистоту  
И гудит, как лайнер «ТУ»  
Он охотно пыль глотает,  
Не болеет, не чихает.  
(Пылесос)

---





То назад, то вперёд  
Ходит бродит пароход.  
Остановишь — горе!  
Продырявит море!  
(Утюг)

---

Тучек нет на горизонте,  
Но раскрылся в небе зонтик.  
Через несколько минут  
Опустился... (Парашют)

---

Поднимает великан  
Груды груза к облакам.  
Там, где встанет он, потом  
Вырастает новый дом.  
(Подъёмный кран)

---

Сам худ —  
Голова с пуд.  
На работу вышел —  
Каждый слышал.  
(Молоток)



Принялась она за дело,  
Завизжала и запела.

Ела, ела, дуб, дуб,  
Поломала зуб, зуб.

*(Пила)*

По деревянной речке  
Плывёт кораблик новый,  
Свивается в колечки  
Дымок его сосновый.

*(Рубанок)*

На что взглянет этот глаз —  
Всё картинке передаст.

*(Фотоаппарат)*

К нам во двор забрался крот,  
Роет землю у ворот.

Тонна в рот земли войдёт,  
Если крот откроет рот.

*(Экскаватор)*



Всюду, всюду мы вдвоём  
Неразлучные идём.  
Мы гуляем по лугам,  
По зелёным берегам,  
Вниз по лестнице сбегает,  
Вдоль по улице шагаем.  
Но чуть ветер на порог,  
Остаёмся мы без ног,  
А безногим — вот беда! —  
Ни туда и ни сюда!  
Что ж, полезем под кровать,  
Будем там тихонько спать,  
А когда вернутся ноги,  
Вновь поскачем по дороге.  
*(Детские ботинки)*

Что такое перед нами:  
Две оглобли за ушами,  
На глазах по колесу,  
Коромысло на носу?  
*(Очки)*

Себя он раскрывает,  
Тебя он закрывает,



Только дождичек пройдёт —  
Сделает наоборот.  
(Зонт)

---

Языка не имеет,  
А у кого побывает,  
Тот много знает.  
(Газета)

---

На стене, на видном месте,  
Собирает вести вместе,  
А потом его жильцы  
Полетят во все концы.  
(Почтовый ящик)

---

Этот конь не ест овса,  
Вместо ног — два колеса.  
Сядь верхом и мчись на нём,  
Только лучше правь рулём.  
(Велосипед)

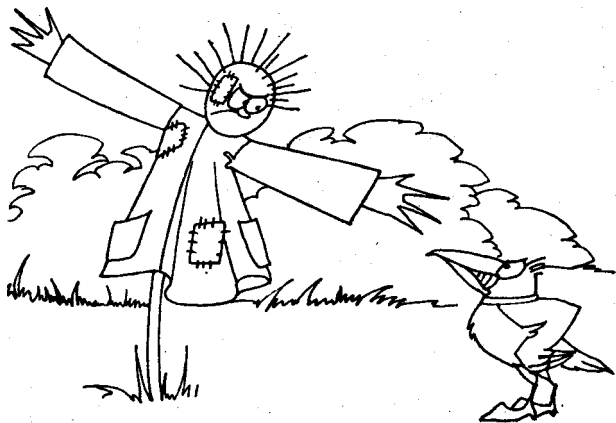
---

Палочка волшебная есть у меня друзья.  
Палочкою этой могу построить я



Башню, дом и самолёт,  
И огромный пароход!  
(Карандаш)

На малину налетели,  
Поклевать её хотели,  
Но увидели урода —  
И скорей из огорода!  
А урод стоит на палке  
С бороною из мочалки.  
(Пугало)





## ЗАГАДКИ ПРО ПРОФЕССИИ

В прошлый раз был педагогом,  
Послезавтра — машинист.  
Должен знать он очень много,  
Потому, что он... (*Артист*)

---

Скажи, кто так вкусно  
Готовит щи капустные,  
Пахучие котлеты,  
Салаты, винегреты,  
Все завтраки, обеды?  
(*Повар*)

---

С огнём бороться мы должны,  
С водою мы напарники.  
Мы очень людям всем нужны,  
Ответь скорее, кто же мы?  
(*Пожарники*)

## СКОРОГОВОРКИ

Пакет под попкорн.

Пакет из-под попкорна.

---

Королева кавалеру

Каравеллу подарила,

Королева с кавалером

В каравелле удалилась.

---

Дружно в оркестре играли дети:

Карл играл на черном кларнете,

Кирилл — на валторне,



На арфе — Алла,  
А на рояле Лара играла.

---

На мели мы лениво налима ловили.  
Налима меняли вы мне на линия.

---

Сорока за строчкою строчка  
Строчит сорочатам сорочки.

---

У Кузи кузина —  
Кузинина Зина.

---

У Сашки в кармашке шишки и шашки.

---

Павел Павлушку пеленовал, пеленовал и  
распеленовывал.

---

Есть Кирилл присел, да кисель кисел.

---



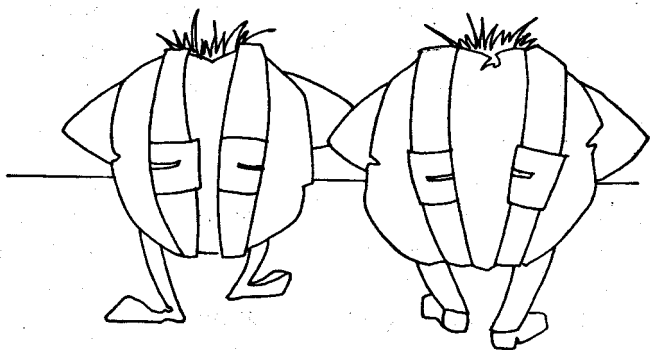


---

В семеро саней семеро Семенов с усами  
уселись в сани сами.

---

У Еремы и Фомы кушаки — во всю спину  
широки, колпаки переколпачены, новы, да  
шлык хорошо сшит, шитым бархатом по-  
крыт.



---

Расчувствовавшаяся Варвара расчувствова-  
ла нерасчувствовавшегося Вавилу.

---



---

В четверг четвертого числа  
В четыре с четвертью часа  
Четыре черненьких курчавеньких чертенка  
Чертили черными чернилами чертеж.  
Чрезвычайно чисто.

---

Не тот, товарищи, товарищу товарищ,  
Кто при товарищах товарищу товарищ,  
А тот, товарищи, товарищу товарищ,  
Кто без товарищей товарищу товарищ.

---

Скороговорун скороговорил, выскороговаривал, что все скороговорки перевыскороговарит, но, заскороговорившись, выскороговаривал, что всех скороговорок не перескороговоришь, не перевыскороговоришь.

---

Даже шею, даже уши ты испачкал в черной туши.

Становись скорей под душ. Смой с ушей под душем тушь.



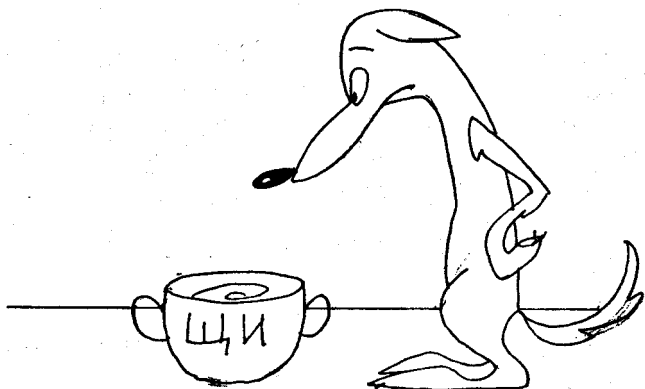
Смой и с шеи тушь под душем. После душа  
вытрись суше.

Шею суше, суше уши и не трогай больше  
туши.

У Феофана Митрофаныча три сына Феофа-  
ныча.

Волк рыщет — пищу ищет.

Вот тебе щи, а нас не ищи!





---

Полили ли лилию? Видели ли Лидию? Полили лилию. Видели Лидию.

---

Вашему понамарю нашего пономаря не перепонамаривать стать; наш пономарь вашего пономаря перепономарит, перевыпономарит.

---

Осип охрип, Архип осип.

---

Из-под Костромы, из-под костромищи шли четыре мужчины.

Говорили они про торги, да про покупки, про крупу, да про подкрупки.

---

Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках,  
Везет, да скороговорками так и сыплет:  
мол, тетерев сидел на дереве, от дерева —  
тень тетерева;  
мол, у гусыни усов не ищи — не сыщешь;  
мол, каков Савва, такова и слава...



Пляшут на языке скороговорки, как караси  
на сковородке.

Всех скороговорок не перескороговоришь,  
не перевыскороговоришь.

---

Как на утренней на зорьке  
Два Петра и три Федорки  
Соревнуются с Егоркой  
Говорить скороговоркой.

---

Купил салоп слонихе слон.  
Для слонов есть свой салон.  
И солопом тем слоновым  
Заслонил слон полсалона.

---

Пособи сапоги сапожнику пошить,  
Пряжки серебром на сапогах посеребрить.  
Пособи сапоги, пособи сапожки  
Мастеру скорей пошить босоногой блошке.

---

В лесу лиса под сосенкой  
Стелила постель лисенку.



Из листьев постель для сына,  
А листья слетели с осины.

---

Снега лавина сползла с половины,  
Сползла с половины пологой горы.  
Еще половина снежной лавины  
Лежит на пологой горе до поры.

---

Скворец скроил сороконожке  
Из кожи красные сапожки.

---



---

Сошьет скворец исправно в срок  
Все сорок скроенных сапог.

---

Сова советует сове:  
«Спи, соседка, на софе.  
На софе так сладко спится,  
О совях сон приснится».

---

«Пестренькая сойка,  
О весне мне спой-ка, —  
Просит зайнька косой. —  
Спой мне песню, сойка, спой!»

---

Продавец продает сухие продукты:  
Сухарики, сушки и сухофрукты.  
Сухие баранки и крекеры есть.  
Но всухомятку не нужно их есть.

---

Скороход покупал скороварки —  
Друзьям скороходам подарки.  
Скороходы скоро ходят.  
Скороварки им подходят.

---



---

Захар сахар запасал,  
Закрома им заполнял.  
Захаровы закрома  
Засахарены сполна.

---

Разодрались петухи,  
Закачались лопухи,  
Громко лает пес Трезор...  
Во дворе у нас раздор.

---

На лесной концертной сцене  
Слышится синицы пенье.  
Цыц! На цыпочках — лисица.  
Цель лисицына — певица.

---

Зачерпнула цапля чашкой  
Чай целебный из ромашки.  
Целый чан у цапли чая.  
Цапля-врач больных встречает.





---

Писал Саша стих смешной.  
Дождик хлынул проливной.  
Стих повешен на шесток.  
Сушит Саша свой стишок.

---

Из хлебушка лепешку  
Не ешь, не ешь, рыбешка.  
Отведаешь лепешки  
И будешь в поварешке.

---

Шелест шелестит листвою.  
Шепот шепчется с травой.  
Тишь затихла в тишине.  
«Тише, тише...», — слышно мне.

---

Уж пожаловал ежам  
Новых дюжину пижам.  
Прежние пижамы  
Исколоты ежами.



---

Женя с Жанной подружилась.  
Дружба с Жанной не сложилась.  
Чтобы жить с друзьями дружно,  
Обижать друзей не нужно.

---

У пчелы, у пчелки  
Почему нет челки?  
Отвечаю почему:  
— Челка пчелке ни к чему.



---

Мяч скучал на чердаке.  
Мячик ищут в сундуке.



Тщетно ищут мячик  
Девочка и мальчик.

---

Мама шьет сорочку дочке.  
Строчит строчки на сорочке.  
Срочно строчит сорок строчек:  
Растет дочка, как росточек.

---

В луже посредине роши  
Есть у жаб своя жилплощадь.  
Здесь живет еще жилец —  
Водяной жук-плавунец.

---

Вырастил Толя тополь за полем.  
По полю, по полю шел к тополю Толя.

---

Клава клала клад в колоду.  
Клад уплыл от Клавы в воду.  
Не плыла за кладом Клава,  
А колода уплывала.

---



---

Полосатые паласы  
Полоскала дочка Власа.  
Полоскала, полоскала —  
Полосатой речка стала.

---

Ярослав и Ярославна  
Поселились в Ярославле.  
В Ярославле живут славно  
Ярослав и Ярославна.

---

Пел перепел за деревней.  
Пел тетерев средь деревьев.  
Перепел пел-пел —  
Тетерева перепел.

---

Рисовала Лариса акварелью нарциссы.  
Георгины гуашью рисовала Наташа.

---

Взялись спорить как-то раз  
Скалолаз и водолаз:

---



Кому лезть удобней  
По скале подводной.

---

Подорожник по дороге  
Собирал прохожий строгий.  
Выбирал себе прохожий  
Подорожник подороже.

---

Откуда на просеке просо?  
Просыпали просо здесь просто.  
Про просо просянки прознали.  
Без спроса все просо склевали.

---

Прорычал медведь в берлоге,  
Промолчал сурок в норе.  
Прорычали, промолчали —  
И проснулись на заре.

---

Макару в карман комарик попал.  
Комар у Макара в кармане пропал.  
Про это сорока в бору протрещала:  
«В кармане Макара корова пропала!»



---

Не хотел косой косить косой,  
говорил: «Коса коса!»

---

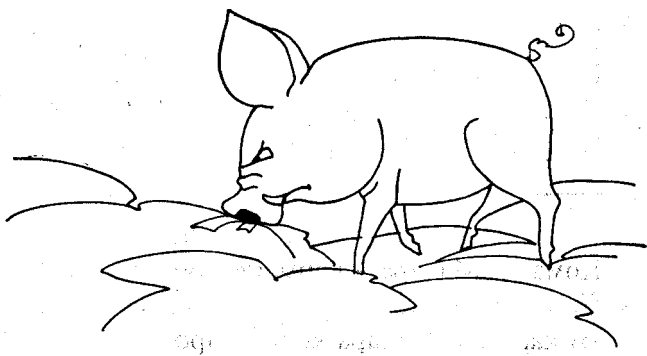
Кавалеры к королеве  
Приплывали в каравелле.

---

Циркач умеет гарцевать,  
Зверей и птиц дрессировать.

---

Рыла свинья белорыла, тупорыла; полдвора  
рылом изрыла, вырыла, подрыла.





---

У старика и старухи  
Был котенок черноухий,  
Черноухий и белощекий,  
Белобрюхий и чернобокий.

---

На дворе трава на траве дрова, не руби дрова на траве двора.

---

На дворе дрова, за двором дрова, под двором дрова, над двором дрова, дрова вдоль двора, дрова вширь двора, не вместит двор дров. Надо выдворить дрова обратно на дровяной двор.

---

Шакал шагал, шакал скакал.

---

Ткет ткач ткани на платки Тане.

## Содержание

Введение . . . . .	3
Сценарии праздников . . . . .	15
Спокойные игры . . . . .	61
Подвижные игры . . . . .	87
Загадки . . . . .	131
Скороговорки . . . . .	174



*Практическое издание  
Серия «Веселимся от души»*

## **ДЕТСКИЕ ПРАЗДНИКИ СЦЕНАРИИ, ИГРЫ, КОНКУРСЫ**

**Генеральный директор издательства С. М. Макаренков**

**Редактор-составитель И. О. Симонова**  
**Художественное оформление: В. Ю. Шумилов**  
**Художник О. И. Беркутова**  
**Технические редакторы Е. А. Крылова, А. А. Павлов**  
**Корректор Л. Н. Барина**

*Издание подготовлено при участии ООО «ЭССА и Ко»*

**Подписано в печать с готовых диапозитивов 10.10.2005 г.**  
**Формат 70x100/32. Печ. л. 6,0. Тираж 10000 экз.**  
**Заказ № 5564**

**Адрес электронной почты: [info@ripol.ru](mailto:info@ripol.ru)**  
**Сайт в Интернете: [www.ripol.ru](http://www.ripol.ru)**

**ООО «ИД «РИПОЛ классик»**  
**107140, Москва, Краснопрудная ул., д. 22а, стр.1**  
**Изд. лиц. № 04620 от 24.04.2001 г.**

**Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленных  
диапозитивов во ФГУП ИПК «Ульяновский Дом печати»  
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, 14**