

Шуточные игры

"ЗАЯЧЬИ УШКИ - ИГРА НА СКРИПКЕ"

Материал и оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Все игроки сидят в кругу. Один игрок стоит в кругу, выбирает любого другого игрока, подходит к нему и кладет руки на голову, двигает ими в разные стороны и имитирует движения ушек зайца. Второй игрок, к которому он подошел, реагирует на это и сразу же начинает имитировать движения игры на скрипке. Это является сигналом для перового игрока, и он начинает менять имитацию движения ушек на имитацию игры на скрипке и т.д.. Эту имитацию движений нужно проводить по -возможности в разные отрезки времени. Как только какой -либо игрок сбивается и имитирует точно такое же движение как и его партнер, от он должен перейти к другому игроку. Если этот игрок сидел, то он занимает место в кругу, а тот, который стоял, занимает его место.

"БЕЛОЧКА"

Материал: ---.

Оборудование: веник, швабра.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: 3 человека.

Три игрока стоят около друг друга. Игрок, стоящий посередине, держит между ступнями и коленками веник щеткой вверх (веник выступает в роли дерева). Руки игрока (белочки) находятся на ручке веника, они постоянно двигаются туда сюда. Игроки (соседские сады) внутренней рукой держат свое внешнее ухо.

Иногда белочка спрыгивает в соседский сад (т.е. рука касается бедра соседа и хлопает по нему). Сосед пытается коснуться (засалить) белочку, но только внешней рукой. Если руки соседей "встречаются", то белочка смеется. Если белочка забывает держать веник, и он падает ей в лицо, то радуются соседи.

Примечание: касание рук в воздухе не считается.

"ЗАБЕГ НА ТРЕХ НОГАХ"

Материал: ---.

Оборудование: веревка для связывания ног.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: в парах.

Участвуют две пары (мальчик и девочка). У каждой пары участников связывают левую ногу юноши с правой ногой девушки. По сигналу пары начинают бег на трех ногах (дистанция, например 10 метров). Кто пробежит быстрее, тот победитель!

НА ОДНОЙ НОЖКЕ К ЧЕМОДАНУ

Материал: ---.

Оборудование: чемоданы (2), вещи, парики и мн. др.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Каждая команда (из равного числа участников) выстраивается как можно дальше от своих чемоданов, где хранятся разная одежда и предметы гардероба. По знаку ведущего первые участники команд устремляются к чемоданам, прыгая на одной ноге. Игроки надевают одежду и другие предметы (парики, шляпы и др.), затем с чемоданами скачут обратно к линии старта. Там они снимают одежду и складывают её обратно в чемоданы. После чего возвращают чемоданы на место и возвращаются к

линии старта. То же самое проделывают другие игроки. Побеждает та команда, которая первая закончит игру.

"ПАЛАТА №6"

Материал и оборудование: ---.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Выбирают 2(3) ведущих. Они будут "ведущими специалистами" в области шизофрении и психоанализа. Они выходят за дверь. Играющие договариваются о "болезни", которая называется "сдвиг по фазе в левую сторону на два периода" (или, например, "сдвиг по фазе в правую сторону на три периода"). Симптомы "болезни": на любой вопрос ведущих - "докторов" играющих дает ответ в том случае, если он был задан соседу, сидящему от него слева через два человека. Чем интереснее будут вопросы, тем веселее будет проходить игра. Задача ведущих - установить "диагноз", угадав принцип игры.

Примечание: первых два "больных" и тот, кто не услышит своего вопроса, говорят: "Бе-бе-бе, проезжай дальше".

"ПЕТР- ПАВЕЛ"

Материал: ---.

Оборудование: стулья.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: в парах.

Играющие выбирают "Петра" (он садится первым) и "Павла" (он садится вторым).

Остальные получают номера от 1 до N (N - количество игроков). Задача играющих - стать "Петром".

"Петр" начинает: "Петр - 3"

Номер 3: "3 -1"

Номер 1: "1- Павел" и т.д.

Кто путается, пересаживается в конец, а все цепочка сзади него пересаживается на одно место вперед, "передвигаясь по службе".

Например, ошибся "Павел" - он садится последним, номер 1 становится "Павлом", номер 2 -1, номер 3 -2, и т.д.

Кто замешкался, тот отдает фант. В конце игры фанты разыгрываются.

"А Я ЕДУ, А Я - ТОЖЕ, А Я - "ЗАЯЦ""

Материал: ---.

Оборудование: стулья.

Продолжительность игры: 10 - 20 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Играющие садятся в круг, один стул пустой. Сидящий слева от него хлопает по стулу рукой, называя имя присутствующего, - этот человек пересаживается на пустое место.

На освободившееся место садится сосед справа со словами: "А я еду!", следующий - на его место: "А я - тоже!", третий: "А я - "заяц"!". Кто замешкался, тот отдает фант. В конце игры фанты разыгрываются.

УЧРЕЖДЕНИЯ

Материал: ---.

Оборудование: карточки с названиями.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Ведущий приглашает четырех участников, выстраивает их в одну линию, говоря: "Где вы сегодня были, в каких учреждениях, сейчас узнаем мы". Затем просит игроков повернуться на 180°, и следя за тем, чтобы игроки не смогли прочесть надписи, вешает

им на спину таблички с надписями: "Баня", "Вытрезвитель", "Роддом", "ЗАГС" и пр..
Ведущий задает вопросы, на которые просит поочередно отвечать каждого участника:

1. Как вы попали в данное учреждение?
2. С кем там были?
3. Что вам особенно понравилось?
4. Как долго там пробыли?
5. Часто туда будете приходить?
6. Другьям посоветуете побывать?

Участники ни в коем случае не должны знать, что написано на их "спинах". Для пущей верности можно даже завязать игрокам глаза платками. За наиболее интересные ответы победитель получает приз, остальные - сувениры

"КОГО? КУДА? СКОЛЬКО?"

Материал и оборудование: ---.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Выбирается водящий. Все стоят в кругу. Водящий закрывает. Ведущий показывает на кого -нибудь и говорит "Его?". Тот, на кого он указал, становится спиной к водящему. Ведущий показывает части тела (нос, ухо,, голова и т.п.), куда водящий должен поцеловать выбранного игрока, говорит "Сюда". Когда определились с местом, ведущий показывает на пальцах число и говорит "Столько". Водящий поворачивается. Ведущий говорит, куда нужно поцеловать партнера и сколько раз. Он видит своего партнера и целует

"ТЕЛЕПАТИЯ"

Материал и оборудование: ---.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: в парах.

Ведущий выбирает 2 водящих и просит их отойти на некоторое расстояние от играющих. После этого он объясняет всем остальным участникам правила игры. Он узнает у водящего его любимое блюдо. Затем участникам нужно узнать любимое блюдо водящего. Поэтому он будет говорить различные блюда, участники должны отвечать ему "Нет!". Ведущий предупреждает, что правильный ответ он назовет после слов "жареная картошка". После этих слов все говорят "Да!". Правила объяснены. Зовут одного водящего. Ведущий говорит: "Ты веришь в телепатию?" Затем ведущий отводит водящего в сторону и узнаёт любимое блюдо. После этого он предлагает участникам угадать его.