

## ИГРЫ НА ДИСКОТЕКЕ

### АВТОГРАФ

Конкурс проводится в течение всего вечера. Человек (или команда), получивший больше всего автографов с пожеланиями, награждается.

### АЗБУКА

Каждый участник получает букву алфавита. По сигналу ведущего, произносящего то или иное слово, буквы собираются в слова или даже в целые предложения.

### В ШЛЯПЕ НЕ ТАНЦУЮТ

Требуются 4 шляпы, желательно красивые (можно из плотной бумаги- 2 на девочек и 2 на мальчиков). Перед началом танца ведущий объявляет правила игры: “Со мной рядом стоят мальчики и девочки, у которых на головах надеты шляпы, они тоже хотят танцевать, но... в шляпе не танцуют. Чтобы принять участие в танце, они должны надеть шляпу на голову любого танцующего – только в этом случае они получают право танцевать с его партнером. Девочки будут надевать девочкам, а мальчики – мальчикам.

Если вам наденут на голову шляпу, уступите своего партнера и не огорчайтесь. Выбирайте другого, пользуясь своим правом надеть шляпу. Если вам надели шляпу, не снимайте ее, пока не выберете себе нового партнера”.

### ВЕЗУЧЕГО ВЫБЕРЕТ ЗВОНОК

Ведущий объявляет, что победителя, вернее, самого везучего, выберет звонок заведенного на несколько минут будильника. Танцоры, или пары выходят в круг по очереди, танцуют с условием: как только выходит следующий - ему уступают место. Тот, кто танцует в кругу в момент, когда зазвонит звонок, считается самым везучим и получает приз.

### ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ!

Все участники образуют два круга: один внутри другого, стоя лицом друг к другу. Игрет музыка. Внешний круг двигается вправо, внутренний - влево. Как только музыка останавливается, образовавшиеся пары знакомятся (называют друг другу свои имена). Музыка играет дальше, все продолжают двигаться. При остановке музыки снова знакомятся в парах. Во время музыки. Если мимо проходит человек, с которым вы уже знакомы, то вы машете ему рукой. После игры практически все участники будут знакомы.

### ИМЯ В ЦЕНТРЕ

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызывают, например, вес Саши или Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в центре. Таким образом, каждый получает возможность представиться и узнать имена других.

### ЛИСТЫ КАЛЕНДАРЯ

Каждому приходящему на вечер вручается листок календаря. Девушкам – с четными числами, юношам – с нечетными. По ходу вечера его участники выполняют следующие задания:

- Собраться по месяцам, выполнить задание – продекламировать свой месяц. Все слова в рекламе должны начинаться с буквы месяца. Например: «декабрь» - долгожданный, детский, домашний и т.д.
- Собраться по дням недели, выполнить задание – вспомнить песни (как можно больше) о своем дне недели; если таких нет, то придумать один куплет;

- Сформировать команду из 12 сред, 12 четвергов, 12 пятниц. Познакомиться друг с другом и представить живую картину на тему: «У природы нет плохой погоды»
- Составить сложное число, например, 17 12 465
- Найти «вчерашний день»
- Собраться по числам – четным и нечетным.

### **МОЛЕКУЛА**

Во время дискотеки ведущий объявляет в микрофон: Молекула 3. Все танцующие должны объединиться по трое и продолжать танец. Те, кто не смог встать в тройку, покидают середину зала. Далее ведущий говорит: Молекула 4. Снова танцующие объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит до тех пор, пока в центре зала не останется минимум участников. Им вручается приз. Важное условие: во время объединения в молекулы не должен происходить повтор в выборе партнеров. Во время танцев происходит знакомство.

### **ПОД СЧАСТЛИВОЙ ЗВЕЗДОЙ**

Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала, так и для проведения различных конкурсов.

Например, таких:

1. После окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, либо награждается, либо заказывает любую танцевальную композицию.
2. После окончания танца объявляются номера звезд, и партнеры с партнерами меняются друг с другом или меняются все пары.
3. На некоторых звездах могут быть изображены знаки Зодиака. По сигналу ведущего люди, родившиеся под тем или иным знаком, собираются вместе и исполняют коллективный танец.
4. На некоторых звездах наклеены фотографии известных звезд – оказавшиеся под такими звездами пары могут получить приз или заказать музыка для следующего танца, если правильно ответят на вопрос, касающийся творчества той или иной «звезды».

### **ПУТАНИЦА**

Парам необходимо исполнить танец под другую музыку, мелодии по ходу исполнения могут меняться несколько раз.

### **РУЧЕЕК**

Это известная игра, когда выстаивается колонна из пар. Водящий проходит под поднятыми руками и берет себе в пару любого из стоящих игроков, оставшийся без пары игрок становится водящим, и игра продолжается. Под музыку, когда игроки пританцовывают в такт, игра приобретает больше динамики и задора.

### **ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ**

Несколько участников получают одну газету и кладут ее на пол. Под быструю фонограмму в течение одной минуты они танцуют на газете и стараются разорвать ее на как можно больше количество частей. По окончании времени подсчитывается количество клочков газеты и определяется победитель.

### **ТАНЦУЮЩАЯ СОРОКОНОЖКА**

Участники дискотеки выстаиваются друг за другом «паровозиком». Первый идущий показывает движение, а все остальные повторяют за ним. Желающие подстраиваются к «сороконожке», но впереди всех, с условием, что каждый вновь

вставший показывает свое движение, которое все повторяют. Таким образом, движения меняются очень быстро. Задача «хвоста сороконожки» - успевать за новыми движениями.

### **ТАНЦЫ С ВЕРЕВОЧКОЙ**

Для игры выбираются двое водящих, которые будут держать веревочку. Звучит музыка, и все играющие начинают танцевать. Водящие натягивают веревочку над головой. Все играющие должны пройти под веревочкой, не задев ее. Затем водящие опускают веревочку до уровня плеч, и игроки вновь проходят под веревочкой. Так постепенно веревочка опускается все ниже и ниже. Игроки также должны проходить, а потом и проползать под веревочкой, не задевая ее. Игрок, который задевает ее, выбывает из игры.

Победителем становится самый ловкий игрок, который продержался в игре дольше всех.

### **ТАНЦЫ С МУЗЫКАЛЬНЫМИ УЗОРАМИ**

Играющие делятся произвольно на команды. Играет музыка. Все танцуют, прыгают, ходят - словом, делают, что хотят, но только до тех пор, пока играет музыка. Как только она замолкает, ведущий называет какую-нибудь фигуру. Каждая команда должна образовать фигуру, названную ведущим. Сначала лучше задавать легкие фигуры, например: круг, квадрат, треугольник, а уже потом более сложные, такие, например, как буквы алфавита. Выигрывает та команда, которая быстрее и оригинальнее выполнила задание.

### **ТЕЗКИ - В КРУГ**

Во время общего танца в центр круга приглашаются ребята с одинаковыми именами, они хором скандируют свое имя, потом их сменяют ребята с редким именами. Таким образом, все ребята побывают в центре круга.

### **ТРОПИНКА**

Группа делится на две команды. Все движутся под музыку. При остановке музыки звучит команда: «Озеро!» - команды должны взяться за руки, образуя широкий круг. Если: «Тропинка!» - положить руки на плечи друг другу и присесть. «Пригорок!» - встать тесным кругом и поднять руки вверх. Побеждает команда, сделавшая меньше ошибок.

### **ХРУПКОЕ СЧАСТЬЕ**

При помощи жребия или по симпатиям образуются пары. Каждая пара получает воздушный шарик, надувает его, зажимает и удерживает его на уровне груди, так, чтоб он не упал и не лопнул. Руками касаться шарика нельзя. В таком положении нужно пройти определенную дистанцию или станцевать танец. Та пара, которая уронит, раздавит, или коснется шарика руками, выбывает из соревнования. Побеждают те, которые первыми пришли к условленному финишу, или те, кто протанцевал дольше всех.

### **ШУТОЧНЫЕ ТАНЦЫ**

Участникам предлагается разучить один из известных шуточных танцев под быструю мелодию и, встав в круг вместе, исполнить его. Предлагаемые танцы: танец сидя, стирка, матросский танец.