

## **БЛИЗНЕЦЫ**

По два человека от команды. Обхватив друг друга за талию, свободными руками нужно сначала развязать и достать шнуровки из ботинок, а затем по команде зашнуровать их и завязать бантик.

## **БОЛОТО**

Тоже довольно старая игра. Играющие делятся на команды, но можно и без этого. Играющим выдается по две картонки (можно обычную бумагу). Задача - по этим картонкам - "кочкам", передвигаясь с одной на другую, как можно быстрее перебраться через "болото".

## **БУМАЖНЫЕ МЯЧИ**

Двум командам вручаются листы газет (по количеству участников). По команде ведущего каждый игрок должен смять свой лист одной рукой до такого размера. Чтобы он уместился в кулаке. При этом газета не должна касаться никаких предметов.

Вариант 1. После того как задание выполнено, ведущий может спросить у обеих команд название газеты и номер выпуска.

Вариант 2. «Бумажная гармонь». Листы просят не сминать, а складывать, загибая полосами, как можно большее количество раз (как гармошку). По правилам здесь можно сгибать листы двумя руками. Основное правило – как можно в большее количество раз сложить лист. После того как задание выполнено, ведущий просит каждого участника рассказать о себе. При этом после каждого факта биографии отгибается та или иная полоса «гармони». Побеждает та команда, чьи «биографии» будут интереснее и разнообразнее. Так бумажные «гармони» помогут лучше узнать ребятам друг о друге.

## **ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ**

Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример:  $32 + 4$ . На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

## **ВЕРЕВОЧКА ЗА РУКИ**

Веревочка натянута чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит взявшись за руки. Задача - всем пройти над веревочкой, не задев ее. Примечание: чтобы шла групповая работа, следует либо ввести правило, что прыгать нельзя, либо ввести "слепых", "немых" людей.

## **ВСТАНЬ В КРУГ**

На сцене или на площадке, где происходит игра, чертятся несколько кругов по количеству команд. Все участники имеют свои номера. По команде ведущего участники закрывают глаза. Ведущий и его помощники меняют всех местами на площадке. По сигналу, открыв глаза, каждая команда должна как можно быстрее найти свой круг с номером.

Вариант 1. Это может быть конкурс капитанов команд, который должен «привести» свою команду в воображаемую «гавань». В этом случае у всех участников, кроме капитана, глаза завязаны. Капитан занимает место в кругу и, руководя и направляя свою команду, вводит ее в «гавань».

Вариант 2. Если игра проходит в помещении, то можно проводить игру по правилам, описанным выше, но не завязывать глаза участникам, а подавать световой сигнал (включая и выключая свет). Победит команда, выполнившая условия точнее и быстрее.

### **ВЫКИНУТЬ НА ПАЛЬЦАХ**

Всей группе на "раз-два-три" надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

### **ВЫЙТИ ПО ЧИСЛУ ПАЛЬЦЕВ**

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек группы. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов.

### **ЕНОТОВЫ КРУГИ -1**

Вся группа с завязанными глазами держится за веревочное кольцо. По команде нужно изобразить определенную фигуру - треугольник, квадрат и т.п.

### **ЖАДИНА**

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

### **ЖИВОЙ КАЛЕНДАРЬ**

Каждый участник команды получает лист, на котором написано какое-либо событие. Команда должна собрать свой «календарь», объясняя лишь месяц, о котором идет речь. Тематика «живого календаря» может быть разной. Например: «Праздничные даты», «Известные изобретения и открытия», «Дни рождения великих людей и т.д.

### **КЕЛЬТСКОЕ КОЛЕСО**

По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света. Люди с Севера - это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.

Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.

Люди с Востока - это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.

Люди с Юга - обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.

По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо.

Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.

Этапы:

1. 7-10 минут на подготовку.

Каждая сторона света представляет себя, делает рекламу своих качеств.

2. Каждая группа рассказывает отрицательные стороны других частей света и выслушивает про свои негативные черты.

3. Каждая группа отвечает на вопрос: почему бы она не могла обойтись без других сторон света.
4. Группа рассматривает, как наилучшим образом организовать разделение обязанностей по людям соответствующих сторон света для решения общих задач. Если в группе не оказывается какой-то стороны света, то на выступлениях ее роль берет на себя ведущий, а внимание группы обращается на то, что из-за отсутствия этой стороны в группе возникнут определенные проблемы. В конце у группы спрашивается, какая еще сторона света, кроме названной в них доминирует. Если в группе выпала какая-то сторона (чаще всего Запад), людям назвавшим ее как торую, предлагается выполнять ее функцию для решения проблем в группе.

### **КЛОУН**

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Недостатка смеха в этой игре не будет!

### **КОВРИК**

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается с начала.

### **КОНКУРС ЛОВУШКА**

Конкурс проводится без объявления сразу после выхода команд. Перед командами проходит девочка и как бы случайно роняет платок (примерно посередине между командами). Выигрывает та команда, которая догадается поднять платок и вежливо вернуть девочке. После этого объявляется, что это и был первый конкурс.

### **КОНКУРС О ПРОДУКТАХ**

Очень быстро назвать продукты питания, которые часто используются в быту по цепочке.

### **МУРАВЬИНАЯ ТРОПА**

Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача - двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается с начала.

### **НАЙДИ СВОЮ ОБУВЬ**

Все стоят в кругу. Закрыв глаза снимают обувь и перемешивают. Не трогая руками надо найти свою (ногами).

### **НАПОЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ**

После того как участники команд приготовили баскетбольные мячи (см. игру «Бумажные мячи»), команды выстраиваются по двум линиям на расстоянии 9 метров. В центре площадки ставится пустая корзина. По команде ведущего игроки, стоящие на линии первыми, совершают бросок. При удачном попадании стартуют вторые номера.

Если игрок промахнулся, то он может использовать еще две попытки. Побеждает команда, закончившая игру первой. При подведении итогов игры комментатор называет имена самых метких и ловких «баскетболистов». Им вручаются специальные призы.

### **ОРЕХИ**

Каждому человеку в группе дается грецкий орех. Нужно внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются (для усложнения можно добавить еще орехов). Каждый должен найти свой орех. Более сложный вариант - то же самое с закрытыми глазами. Затем у каждого по кругу спрашивается, как он определил свой орех. На обсуждении обычно говорится, что сначала все люди кажутся одинаковыми, а на самом деле очень сильно различаются. И очень часто за жесткой, некрасивой оболочкой скрывается что-то нежное и ранимое.

### **ОСЬМИНОЖКА**

К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача - не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полом). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

### **ОХОТА НА БОТИНКИ**

Участники разбиваются на группы по 4 человека. На полу чертится круг радиусом 3 метра. По команде ведущего все участники снимают обувь и ставят ее в центр круга. Затем помощники ведущего перемешивают обувь. По сигналу ведущего все участники бегут в круг, отыскивают свою обувь, надевают ее и возвращаются за границу круга в свою четверку. Побеждают те, кто быстрее справился с заданием.

Варианты: обувь можно подготовить заранее, командам лишь объяснить правила «охоты». В игре можно использовать реквизитную обувь, сделанную из поролона, больших и маленьких размеров и разных цветов. Задание поиска может варьироваться. Например, найти обувь по размеру, по цвету, от самого большого размера до самого маленького и т.п.

### **ПЕРЕДАЙ ПО ЦЕПОЧКЕ**

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

### **ПЕРЕПЕВКА ПЕСЕН**

Все играющие делятся на две команды. Объявляется конкурс на лучшее знание песен. Какая команда споет больше всего песен, та и будет победителем! Но главное, чтобы песни были на определенную тематику. Эта игра очень вариативна, темы могут быть разнообразны. Например, песни, в которых встречаются цифры, в которых есть имена, песни о море, о любви, о временах года и т.д.

### **ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПО ДНЯМ РОЖДЕНИЯ**

Молча построиться по дням рождения.

### **ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПО РОСТУ**

С закрытыми глазами молча построиться по росту.

## **ПОВАРА**

От каждой команды по одному участнику. Нам нужны люди, которые хорошо готовят. За определенное время надо составить праздничное меню, названия блюд в котором начинаются с буквы "Н". Затем по одному участнику от команды выйдут к столу и будут по очереди оглашать свой список. Победят те, кто последним назовет слово.

## **ПОДАРОК**

Каждая команда подумает, какой подарок хотели бы получить или подарить, и сообщит нам об этом. Изобразите мимикой и жестами свой подарок.

## **ПОДНЯТЬ РУКИ**

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не сговариваясь молча вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

## **ПОСЧИТАЙ**

Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.

## **ПОСЧИТАТЬ ДО 18**

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Факультативное правило: Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

## **ПРИНЦЕССА, САМУРАЙ, ДРАКОН.**

Принцесса - руками держать платье, покачиваясь *"ля-ля-ля"*

Самурай - одной рукой вытаскивает меч *"хой"*

Дракон - две руки над головой - *"а-а-а"*

Две команды, одновременно показывают кого-либо из перечисленных персонажей. Принцесса побеждает самурая, самурай - дракона, дракон - принцессу.

## **ПРЫЖОК ВПЕРЕД**

Вся группа должна одновременно прыгнуть вперед не сговариваясь.

## **РАССКАЗ БЕЗ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ**

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему ("Как я собирался в лагерь", "Наше путешествие в лагерь" и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говорят им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Замет зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

## **СЛОЖИТЬ ФИГУРУ**

Не разговаривая, сложить из стульев какую-то фигуру (например, букву "ю"). Можно проводить на время.

## **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 первые в ряду начинают 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 попку. Про какую про попку? Про попку, про попку, про попку  
попку 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 дорапортовывать - зарпортовался.

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

## **СПИНОЙ К СПИНЕ**

Два человека стоят, упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое - стоя лицом друг к другу и взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения - группа из нескольких человек, стоящих в кольце.

## **СПЯЩИЙ ПИРАТ**

Капитаны команд становятся «спящими пиратами». Им завязывают глаза и располагают у их ног «сокровища» (например, коробки из-под спичек, кубики, кегли и т.п.) Эти «сокровища» капитаны должны охранять как можно дольше. Игроки противоположной команды располагаются широким кругом вокруг «спящего пирата». По сигналу ведущего игроки пытаются достать «сокровища». Пойманный «пиратом» игрок возвращается на исходную позицию. Каждый игрок может сделать по три попытки. За одну попытку можно взять только одно «сокровище». Побеждает команда, успешнее справившаяся с заданием, то есть в которой игрок проявляет больше изобретательности и творчества.

## **СТАРТВОРД**

Командная игра для детей 12-15 лет. Для этой игры Вам понадобится интересный и не очень сложный кроссворд. Все команды получают по одному экземпляру этого кроссворда, причем вопросы к нему есть только у ведущего. Команды расходятся таким образом, чтобы не видеть друг друга, и выбирают координатора, мозговой центр и гонцов. Координатор держит перед собой лист с кроссвордом и посылает гонцов с заданием (например «...12 по вертикали») к ведущему. Задача гонцов – добежать до ведущего, запомнить вопрос (например «У него есть хобот») и как можно быстрее вернуться в команду. Мозговой центр угадывает слово. В каждый момент гонец может спросить у ведущего только одно слово. Побеждает команда, быстрее других разгадавшая кроссворд.

## **ТАРЕЛОЧКИ**

Группе дается несколько тарелочек. Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога. Иначе тарелочка отбирается.

## **ТАРЕЛОЧКИ ПО КРУГУ**

Тарелочки расположены по кругу, их число равно числу участников. Нужно, не наступая на пол, всем одновременно пропрыгать круг с тарелочки на тарелочку. Размеры тарелок подбираются так, чтобы на каждой помещался только один человек.

### **ТИГР В КЛЕТКЕ**

В начерченном кругу, подразумевающим клетку, располагается один из участников команды. Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра» «Тигр» старается их схватить, но делать это он может только в пределах «клетки». Игра заканчивается, когда «тигр» поймает больше 2/3 участников команды. Оставшиеся «охотники» имеют право выбрать следующий конкурс для своей команды. По итогам игры выбирается самый ловкий «охотник» и самый удачливый «тигр».

### **ТОРПЕДЫ**

Одна из команд получает роль «подводных лодок». Другая команда изображает «вражеские корабли». Каждая подводная лодка получает мягкие предметы для метания, которые изображают «торпеды». «Корабли» должны имитировать шум моторов и пройти через воды, охраняемые «подводными лодками». «Подводные лодки» действуют с завязанными глазами. Побеждает команда, которой удалось лучше справиться с назначенной ролью. Построение «лодок» и «кораблей» может быть произвольное, а может заранее быть оговорено ведущим.

Вариант: «Лодки» встают в линейку, руки в стороны. «Корабли» должны пройти между руками и ногами.

### **УЗЕЛ**

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

### **ХА**

У каждого участника команды есть номер. Первый участник произносит: «Ха». Следующий должен сказать: «Ха-ха». Третий – «Ха-ха-ха». Таким образом игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не ошибется в количестве произносимых «Ха» или не рассмеется. Проигравший выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в каждой команде не останется по одному игроку. Тогда проводится финальный «марафон смеха». Проигравшая команда выполняет творческое задание ведущего.

### **ШПИОН**

Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам.

Будет лучше, если письма будут ещё и зашифрованные.

### **Я – СЛЕДОПЫТ**

Ведущий на сцене прячет предмет. Предмет должен быть хорошо виден, но не сразу заметен. Ведущий называет спрятанный предмет командам. Участники молча ищут его. Тот кто заметил предмет, садится на место сбора команды и никому не говорит, где предмет. Ведущий засекает время, которое понадобится командам для того, чтобы его обнаружила вся команда. Первым, нашедшим спрятанный предмет, вручаются призы «Соколиного глаза».

### **ЯБЛОЧКО**

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак... Начали!

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

### **PUZZLE**

С завязанными глазами молча собрать доски Сегена.