Для вожатых: **ДЕНЬ ИСПОЛНЕНИЯ ЖЕЛАНИЙ**

В каждом отряде есть капризные и упрямые дети. И их нужно чем – то удивить, чтобы они, тебе поверили. Пошли за тобой и знали – ты всегда сможешь все, даже если это практически невозможно.

И так, **Задание №1.** К вам подходит очень капризный мальчик и так как вы обещали сделать все, что в ваших силах и помочь ему в решении проблемы. А у него каприз и он хочет в середине лета, чтобы завтра наступил НОВЫЙ ГОД!!!

Задание №2 А, вот этот мальчик, у него проблема. Он не верит взрослым. А вам нужно ему помочь!!! Так как папа обещал исполнить желание ребенка, что в новый год к нему в гости придет НЕПТУН!!

Задание №3: Эта девочка начиталась книжек и насмотрелась фильмов по фантастике. И у нее одно желание встретится или увидеть инопланетянина!!!

Задание №4: Ну, а вот этот ребенок просто бредит сказками и ему везде мерещится злодеи. И он хочет стать сказочным героем и помогать победить злодеев!!

ТЕСТ НА СДЕРЖЕННОСТЬ

Не стоит тратить время на человека, который не стремиться тратить его на тебя!

№1. Вожатый, я должен сказать тебе секрет, посмотри на - №5
№2. Ответ посмотри на - № 11
№3. Не начинай злиться, посмотри на - №15
№4. Успокойся, не злись, посмотри на - №13
№5. Сначала посмотри на - № 2
№6. Не будь таким сердитым смотри на - №12
№7. Поздравляю, ты приобрел 1(одну) минуту свободного времени
№8. То, что я сказать тебе .... Ответ на - №14
№9. Будь терпеливым, посмотри на - №4
№10. Это последний раз, смотри на - №7
№11. Я надеюсь, ты не слишком разозлишься, посмотри - № 6
№12. Извини, посмотри на - № 8
№13. Не злись, посмотри на - № 10
№14. Я не знаю, как тебе сказать это, посмотри на - №3
№15.Ты наверное очень зол, посмотри на - №9

Игровая программа

1. **Галстук**
2. **Барабан**
3. **Караоке**
4. **Кольцова пионерских песен**
5. **Тест**
6. **Умелые ручки**

Тест шесть граней твоего характера

7. Возьми бумагу и ручку. Нарисуй у себя такие же квадраты.
8. А теперь посмотри на каждый внимательно, дорисуй в каждом то, что захочется, а потом нажми на ключ к тесту.
9.
10. Ключ к тесту
11.
12. Квадрат № 1
13. Характеризует твою целеустремленность.
14. Если точка становится центром фигуры, ты человек одной цели. Если точка - глаз какого-либо существа, то ты очень хорошо представляешь себе, чего хочешь. Если же ты нарисовала рядом много других точек, значит, у тебя много целей и ты не можешь выбрать главную.
15.
16. Квадрат № 2
17.
18. Говорит о том, насколько ты подвержена влиянию со стороны.
19. Если ты нарисовала еще одну волнистую линию или больше, ты зависима от мнения других. Если у тебя появился самостоятельный объект - кораблик, самолет или еще что-то, - ты самостоятельно принимаешь решения.
20.
21. Квадрат № 3
22.
23. Показывает твоё отношение к семье.
24. Маленький квадратик означает дом и семью, а все остальное - внешний мир. Где у тебя больше элементов, туда больше направлено твоё внимание.
25. Но: если маленький квадрат стал окошком, а остальное пространство - комнатой, значит, семья для тебя - всё, а остальной мир - лишь фон.
26.
27. Квадрат № 4
28.
29. Позволяет измерить твою коммуникабельность.
30. Если ты соединила две линии - ты общительный человек.
31. Если линии стали единым целым - рекой или дорогой, значит, общение с людьми лежит в основе твоей жизни.
32.
33. Квадрат № 5
34.
35. Здесь проверяем: конкретное или абстрактное у тебя мышление.
36. Если ты нарисовала что-то реальное - фрукт, человека, машинку, - у тебя конкретное мышление. Это значит, что ты дружишь с логикой и можешь сделать успешную карьеру менеджера или финансиста.
37. Нарисовала непонятный узор из кружочков, завитушек и точек? Ты мыслишь творчески. Тебе покорятся и живопись, и театральная сцена!

38.
39. Квадрат № 6
40.
41. Тут ты нарисовала свое отношение к любви.
42. Эта картинка трактуется почти как сны. Если ты объединила две линии в нечто высокое - у тебя есть запретные мысли. Факел - тебе не хватает страсти. Или, к примеру, небоскреб с окошками - ты в стадии выбора партнера. Если это деревья, значит, тебе нужна теплота и романтика.
43.

Психологический тест на выявление лидеров

КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Эта деловая игра поможет развить творческое мышление и выявить лидеров . для игры нужны бланки по количеству участников

Предметы	Личн	Группа	разн.1	проф.	разн.2
Сектант					
зеркало для бритья					
десятилитровая канистра с водой					
противомоскитная сетка					
коробка с пищевыми концентратами					
карты тихого океана					
надувная резиновая подушка					
четырехлитровая канистра нефтегазовой смеси					
маленький транзисторный радиоприемник					
репеллент для отпугивания акул					
20 кв. метров непрозрачной пластиковой пленки					
литр рома крепостью 80 градусов					
15 метров нейлонового каната					
две коробки шоколада					
рыболовная снасть					

Легенда игры: Вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана в результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Выше положение неясно из – за поломки основных

навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии тысячи миль от ближайшей земли.

Дан список 15 предметов, которые остались целыми и невредимыми после пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным спасательным плотам с веслами, достаточно большим , чтобы выдержать вас, экипаж и все перечисленные предметы. Имущество людей составляют: пачка сигарет, несколько коробков спичек и 5 однодолларовых банкнот.

Вы можете переносить с яхты на плот только по одному предмету. Яхта может затонуть в любой момент, поэтому переноску вещей следует начать с самых необходимых, а менее нужное нужно оставить на последок: если и затонет – не жалко. В какой очередности вы будете переносить вещи?

Этап 1: (10 – 12 ми.) Участники работают индивидуально, растопляя номера предметов на бланках в колонке «Личн.»

Этап 2: (12 – 15 мин.)Каждая микрогруппа обсуждает задание и сообща выставляет номера каждому предмету. Можно спорить и отстаивать свое мнение. № выставляют в колонку «Группа».

Этап 3: (7 мин.) Каждый участник подчитывает разницу между лично и коллективно выведенным номером каждого предмета. Разница считается по « модулю», то есть это число всегда положительное. Пример: личный №-5 , коллективный №7, разница2, личный №10, коллективный -6, разница -4. Результаты заносятся в колонку «Разн.!»

Этап 4: (3мин.) Каждый участник суммирует разницы. Ответственный момент тот, у кого в микрогруппе самая маленькая сумма разница между личной и групповой оценкой важности предмета, и есть на данный момент лидер в этой группе. Он сумел убедить в своей правоте, приблизить мнения остальных к своему собственному.

Этап 5: (5мин.) Под диктовку ведущего участники выставляют в колонке «Проф.», номера, которые следовало бы присвоить предметам по мнению профессионалов – спасателей. Ведущий комментирует эти результаты (См.ниже).

Этап 6: (7мин.) Микрогруппы подсчитывают разницу между коллективной и профессиональной оценки важности предметов. Результаты заносятся в колонке «разн.2».

Этап 7: Микрогруппы подсчитывают сумму разницы в колонке «разн.2», причем разница для зеркала, горючей смеси, воды и концентратов

удваиваются. Если сумма разниц получилась меньше 30, экипаж выжил, если больше – погиб.

Мнение профессионалов - спасателей

Основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, следующие для привлечения внимания , и предметы, полагающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, потерпевшим не хватит пищи и воды для жизни в течение этого периода. Сигнальные средства оцениваются выше, чем пища и вода., так как в большинстве случаев спасатели приходят на помощь в течении 36 часов, а это время можно прожить и без питания.

Оценка важности предметов и комментарии экспертов

Предметы		
Сектант	15	Без таблиц и хронометра он бесполезен
зеркало для бритья	1	Самая важная вещь. Нужно для сигнализации воздушным и морским судам.
десятилитровая канистра с водой	3	
противомоскитная сетка	14	зачем в середине океан сетка против москитов?!
коробка с пищевыми концентратами	4	
карты тихого океана	13	бесполезны без дополнительных навигационных приборов
надувная резиновая подушка	9	спасательное средство на случай, если кто – то упадет за борт.
четырехлитровая канистра нефтегазовой смеси	2	важна для сигнализации. Нефтяная смесь может быть зажжена спичками и долларовыми банкнотами, естественно, в не плота, и плыть по воде, привлекая

		внимание спасателей
маленький транзисторный радиоприемник	10	имеет не значительную ценность, так как нет передатчика. Разве что поможет поддержать моральный дух команды во время дрейфа на плоту
репеллент для отпугивания акул	8	
20 кв. метров непрозрачной пластиковой пленки	7	используется для сбора дождевой воды, обеспечивает защиту от стихии
литр рома крепостью 80 градусов	12	содержит алкоголь 80 градусов – достаточно для применения в качестве антисептика при возможных травмах; в других случаях имеет малую ценность, т.к. употребление внутрь может вызвать жажду.
15 метров нейлонового каната	11	можно использовать для связывания снаряжения, чтобы оно не упало за борт
две коробки шоколада	5	резервный запас пищи
рыболовная снасть	6	оценивается ниже, чем шоколад, потому что в данном случае «синица в руках лучше журавля в небе» нет гарантии, что вы поймаете рыбу.

Предметы	Личн.	Группа	разн.1	проф.	разн.2
Сектант					
зеркало для бритья					
десятилитровая канистра с водой					
противомоскитная сетка					
коробка с пищевыми концентратами					
карты тихого океана					
надувная резиновая подушка					
четырехлитровая канистра нефтегазовой смеси					
маленький транзисторный радиоприемник					
репеллент для отпугивания акул					
20 кв. метров непрозрачной пластиковой пленки					
литр рома крепостью 80 градусов					
15 метров нейлонового каната					
две коробки шоколада					
рыболовная снасть					

Предметы	Личн.	Группа	разн.1	проф.	разн.2
Сектант					
зеркало для бритья					
десятилитровая канистра с водой					
противомоскитная сетка					
коробка с пищевыми концентратами					
карты тихого океана					
надувная резиновая подушка					
четырехлитровая канистра нефтегазовой смеси					

маленький транзисторный радиоприемник					
репеллент для отпугивания акул					
20 кв. метров непрозрачной пластиковой пленки					
литр рома крепостью 80 градусов					
15 метров нейлонового каната					
две коробки шоколада					
рыболовная снасть					

Психологический тест на выявление лидеров

ПОСАДКА НА ЛУНУ

Эта деловая игра поможет развить творческое мышление и выявить лидеров . для игры нужны бланки по количеству участников

Предметы	Личн	Группа	разн.1	проф.	разн.2
коробка спичек					
пищевые концентраты					
десятилитровая канистра с водой					
шелковый купол парашюта					
переносной обогреватель на солнечных батареях					
коробка сухого молока					
кислородные подушки 2 шт. по 50 кг.					
звездная карта лунного небосклона					
сигнальные ракеты					
магнитный компас					
25 литров воды					
самонадувающаяся спасательная лодка					
20 метров нейлонового шнура					
аптечка первой помощи					
приемопередатчик на солнечных батареях					

В игре участвует детский коллектив, разделенный на микрогруппы.

Легенда игры: Вы – капитан космического корабля. Ваша ракета потерпела крушение. Вынужденная посадка произошла на темной стороне Луны. На светлой стороне луны вас ожидает исправленный ракетоплан без экипажа. До него -250 километров. Половина пути пролегает по темной стороне Луны,

половина – по светлой. Ракетоплан снабжен радиомаяком. Вы и команда при крушении не пострадали.

На борту корабля имеется определенное количество предметов. Вам как капитану нужно поставить возле каждого предмета цифру, которая показывает важность и полезность для пути. У самого важного ставьте цифру 1, далее – 2 и т.д.

Оценка важности предметов и комментарии экспертов

Самыми важными в этой ситуации являются предметы, необходимые для поддержания жизни. На следующие место по важности нужно поставить средства навигации. Путь должен занять не менее 5 дней. По этому следующими по важности нужно поставить продукты питания.

Предметы	бал	Разъяснение
коробка спичек	14	без воздуха они гореть не будут
пищевые концентраты	5	
десятилитровая канистра с водой		
шелковый купол парашюта	8	по назначению использовать можно, но можно связать стропы получив своеобразные волокуши для транспортировки груза
переносной обогреватель на солнечных батареях	11	на темной стороне не работает, а на светлой температура поднимается до 200 градусов по Цельсию.
коробка сухого молока	10	может служить как резерв питания, хотя необходимости нет
кислородные подушки 2 шт. по 50 кг.	1	
звездная карта лунного небосклона	3	необходима для ориентировки на темной стороне Луны
сигнальные ракеты	12	в условиях Луны бесполезны, т.к. без воздуха не горят
магнитный компас	13	компас работать не будет, ит.к.на Луне нет магнитного поля
25 литров воды	2	без воды человек не проживет т трех суток
само надувающаяся спасательная лодка	9	может использоваться для транспортировки грузов или раненого человека
20 метров нейлонового шнура	6	может использоваться для транспортировки груза и преодоления группой людей горных хребтов
аптечка первой помощи	7	
приемопередатчик на солнечных	4	необходим для ориентации на

батареях		светлой стороне Луны

23.01.2012г.

Игровая программа
«На передовой линии»

1.Отвлекающий маневр: *Все считают, что выступление гимнасток* с лентами это спорт слабого пола. Вот сейчас мы это опровергнем. Под музыку мальчики должны выступить или показать упражнения с лентами.

2. У последней черты: На полу мелом черта. За чертой спичечный коробок. Задача: подойти к линии встать параллельное. Затем одной нагой стараться отодвинуть этот коробок как можно дальше. При этом сохранить равновесие. Кто дальше.

3.Дарц: На стене с тыльной стороны верху расположены таблички; 3 – таблички с надписью «мазила» - о баллов, 3 – таблички с надписью «Снайпер» - 5 баллов,
3 – таблички с надписью «Меткий стрелок» - 3 баллов.

4.Наряд вне очереди «Кухня». На скорость перебрать крупу.(гречка, рис, пшеница, горох)

5.Ночная разведка: С завязанными глазами дотронутся палочкой до предмета. Нужно угадать, что это за предмет, из чего сделан, для чего нужен. На стол можно поставить один предмет или несколько. Одновременно может играть от 1 до 4 человек. Кто быстрее и точнее определит предмет.

6. Ранение. Представите, что у вас ранены руки, а вам нужно убрать запалы от взрывчатки. (запалы это грецкие орехи, их нудно переложить из одной тарелки в другую) кто быстрее это сделает без помощи рук. (можно пальцами ног).

7.Глубинные бомбы. Море - это обруч. В нем предметы с проволочной петлей. У участников игры «Удочки» . На конце которых крючки. Нужно как можно больше вытащить «бомб».

8.Таран: От команды играют три человека. Первоначально игроки стоят спинами друг к другу – это танки, которые могут двигаться только о прямой и, упершись в препятствие, издают звук «пи-пи-пи». Третий человек управляет танками: хлопок по правому плечу – поворот на 90 градусов. Хлопок по левому плечу – влево.
Задача - свести их лицами. Засекается время каждой тройки. Какая тройка быстрее выполнит задание. Можно усложнить взять не два «танка», а три или четыре.

К семинару 2011г.

За линию фронта (ЗМЕЙКА)

Игроки двух команд образуют два круга и берутся за руки. На каждое сцепление рук вешается обруч, задача команд – не расцепляя рук, только телодвижениями, собрать все обручи на руках в одном месте круга.

Я викинг

Все становятся в круг и выбирают водящего, указывая на любого стоящего в кругу, водящий произносит слова «викинг», или «корова», или «Слон», или «жук». Тот игрок, которого назвали викингом, кричит «Я викинг!» и прикладывает к голове пальцы, как два рога, а его соседи справа и слева делают движения, как будто гребут веслами, «Корова» складывает ладони вместе (колокольчик) и покачивает ими перед собой вправо – влево, говоря «Му», соседи в это время «доят корову с двух сторон, «Слон» руками показывает «Нос» , а его соседи показывают «уши». «Жук» никаких движений не совершает, а лишается права разговаривать. Чтобы вновь заговорить, он должен крикнуть слово «жук» задача водящего – заметить кого – либо из игроков, если он ошибется в движениях или замешкается.

Гранатовая чека (Пальчиковая эстафета)

Каждый играющий берет крупную плоскую пуговицу и кладет ее на подушечку большого пальца правой руки. По сигналу нужно поочередно перекладывать пуговицу с одного пальца одной руки на палец другой по порядку, не роняя: с большого пальца правой руки на палец левой руки, затем с большого пальца левой руки на указательной правой и т.д…Кто первый.

Награда (Дай поносить)

Одному из игроков вешают медаль на длинной ленте «За отвагу». Другой игрок подходит и говорит: «Дай поносить», - и без помощи рук старается надеть медаль на себя, и т..д… Приз получает тот, у кого в момент окончания песни осталась медаль. Или чья команда вперед «наградит» друг друга.

Найти Автограф шпиона

Игроки получают контрольный лист с одним автографом. Затем им выдается бумажный пакет, который надевают на правую руку. По маркеру. По команде все отправляются собирать автографы с других игроков и оставлять свои. Подпись должна быть разборчивой, а писать приходится левой рукой. Время ограничено. Как только игрок находить «шпиона» хватает его и заставляет кричать «я шпион», если ошибается, то сам кричит «Я идиот».

Мины

На дистанции в два ряда стоят кегли или пластиковые бутылки, наполненные водой. Два человека или вся команда держась друг за друга за талию, двигаются вперед первый игрок спиной, ступая между бутылками, второй лицом, шагая широко, чтобы кегли оказались между ног. Пара, сбившая бутылки, теряет столько баллов, сколько сбила кеглей

Гильзы (Стаканчики)

Играют две команды. На полу перевернуты табуретки и размещены в ряд.. на ножки надевает пластиковые стаканчики, первая ножка остается пустой. Участник команды по сигналу подбегает ко второму колышку, снимает стаканчик и надевает на первый колышек, повторяет действие, перемещая стаканчики на один колышек. Когда последний колышек окажется пустым, игрок возвращается к первому, снимает стаканчик и переносит его на последний. Только после этого перемещать стаканчики начинает второй. Побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.

Законы лагеря.

1.Закон «Наше имя-отряд!» Отряд живет и работает по программе лагеря и режиму дня.

2.Закон «Правая рука». Если вожатый поднимает правую руку – все замолкают.

3.Закон «Здоровый образ жизни!» Береги свое здоровье.

4.Закон «Чистота и красота». Соблюдай личную гигиену, содержи личные вещи и полученное имущество лагеря в чистоте и порядке. Относись бережно к имуществу лагеря.

5.Закон «Уважение». Если хочешь, чтобы уважали тебя, относись с уважением к другим.

6.Закон «Территория». Без разрешения не покидай лагерь. Будь хозяином своего лагеря и помни, что рядом соседи: не надо мешать друг другу.

7.Закон «Зелень». Ни одной сломанной ветки. Сохраним наш лагерь зеленым!

8.Закон «Рука молчания». Если человек поднимает руку, ему необходимо сообщить людям что-то очень нужное, поэтому каждому поднявшему руку – слово!

9.Закон «За свой отряд». Всегда и везде старайся стоять за честь отряда. Никогда не компрометируй его в глазах окружающих. Поскольку от каждого зависит, каков будет отряд, то приложи все силы для его улучшения.

10.Закон «00». Время дорого у нас: берегите каждый час. Чтобы не опаздывать, изволь выполнять закон 00.

11.Закон «Распорядок дня». Никому в лагере нельзя нарушать распорядка (опаздывать на зарядку, общелагерные сборы, находиться на территории в тихий час)

12.Закон «Мотор». Долой скуку!

13.Закон «Выносливость».Будь вынослив.

14.Закон «Дружба». Один за всех и все за одного! За друзей стой горой!

15.Закон «Творчество». Творить всегда, творить везде, творить на радость людям!

РАЗМИНКА «КОЛОБОК»

1.-ЖИЛИ БЫЛИ ДЕД ДА БАБА. НА ПОЛЯНКЕ У РЕККИ

2.-И ЛЮБИЛИ ОЧЕНЬ- ОЧЕНЬ. НА СМЕТАНЕ КОЛОБКИ.

3.-ХОТЬ У БАБКИ СИЛЫ МАЛО. БАБКА ТЕСТО ЗАМЕСИЛА

4.-НУ, А БАБУШКИНА ВНУЧКА. КАЛОБОК КАТАЛА В РУЧКАХ.

5.ВЫШЕЛ РОВНЫЙ, ВЫШЕЛ ГЛАДКИЙ. НЕ САЛЕНЫЙ И НЕ СЛАДКИЙ.

6.- ОЧЕНЬ КРУГЛЫЙ ОЧЕНЬ ВКУСНЫЙ. ДАЖЕ ЕСТЬ ЕВО МНЕ ГРУСТНО.

7.-МЫШКА СЕРАЯ БЕЖАЛА. КАЛАБОЧЕК УВИДАЛА.

8.-«ОЙ КАК ПАХНЕТ КОЛОБОЧЕК. ДАЙТЕ МЫШКЕ ХОТЬ КУСОЧЕК»

9.-С КОЛОБКОМ ЗАБОТ НЕ МАЛО. СКАЧЕТ ГЛУПЫЙ, ГДЕ ПОПАЛО.

10.-МОЖЕТ В ЛЕС ОН УКАТИТСЯ. МОЖЕТ СЪЕСТЬ ЕГО ЛИСИЦА.

11.-ЛУЧШЕ ВЗЯТЬ НАМ КОЛОБОЧЕК. И ЗАПРЯТАТЬ ПОД ЗАМОЧЕК.

12.-И ТОГДА ИЗ ПОДЗАМОЧКА. НЕ УКРАСТЬ ЕЙ КОЛОБОЧКА.

В помощь педагогам – организаторам!

ИГРЫ : «Войти в кураж поможет музыка и антураж»

1.Игра в снежки. Нужно бросить ватные снежинки, стараясь попасть в стоящий на полу большой валенок.

2.В шляпе находятся бумажки с различными словами. Дети по очереди вытаскивают, читают и поют строчки из песен, где встречаются эти слова. Песни (и слова) должны быть о зиме и новогоднем празднике (елочка, хоровод, мороз, иней, снежинка, сосулька и т.д.)

3.Перечислите все, что бывает в Новый год: Дед Мороз, Снегурочка, снег, подарки, игрушки, елка, елочные игрушки, торт, иголки, фонарики и др… Тот, у кого кончаются идеи, выбывает из игры,

4.Самое любимое **лакомство у Снегурочки** – мороженное. Назовите по очереди сорта мороженного, тот, кто не назовет – выбывает из игры.

5.«Живая картина»
Разделить детей на две и боле группы.
Каждой команде предлагается любая картинка или несколько из сказки или мультфильма. Задача: оживить картинку.

Анекдот:
- Папа, угадай, какой поезд больше всех опаздывает?
-Какой, сынок?
-Тот, который ты обещал мне подарить еще не прошлый Новый год.

6.Атакуем «кобру». На стуле стоят три кегли, с двух сторон стула встают игроки. Их задача по сигналу ведущего схватить 2 кегли. Т.е. у кого в руке окажется 2 кегли, тот и победил.

7. Бег сороконожек и ли хвост анаконды

Участники конкурса в своих командах становятся по росту. (Впереди тот, кто выше.) Левую руку первый участник просовывает между своих ног. Тот, кто стоит сзади, берет эту руку правой рукой. Остальные продолжают эту цепочку. Таким образом, получается две команды сороконожек. Каждая команда по сигналу «Старт» начинает свое движение к финишу. Побеждает та команда, которая первая приходит к финишу.

8.. Задави змею

Для этого конкурса одна команда становится «змеями», другая – «ловцами». Команде «змей» выдается по веревочке, один конец которой они зажимают в руке и трясут веревку так, чтобы она извивалась как змея. «Змеи» бегают по определенной площадке, а «ловцы» должны наступить на извивающийся хвост «змеи». Как только веревка выпадает из рук, «змея» выбывает из игры. Затем команды меняются ролями. Каждый кон длится 1–2 минуты и после каждого подсчитывается количество оставшихся в живых змей.

9. Газетные ленты

Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газетный лист. Задача – разорвать ее так, чтобы получилась длинная лента. Засеките время – у кого будет самая длинная лента (целая), допустим, за 4 минуты.

10. Перепутанные листочки

Требуется несколько газет. Или листы КНИГИ Игроки становятся по разные стороны от ведущего – каждая команда в свою линию. Ведущий раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу команды стараются собрать листы в нужном порядке. Ключ отдают той команде, которая быстрее справится с заданием.

11. Поймай ключик (Змею)

Ведущий привязывает ключ на веревку. В конкурсе участвуют по три человека от каждой команды, они становятся в круг (через одного). Ведущий заходит в центр круга и по земле очень быстро дергает ключ за веревку. Игроки должны хлопком ладони по земле поймать ключ.

12. «Анаконда» (для детей 11 -14 лет)

В игре участвует не менее 15 чел. По началу 8 – 9 играющих берутся за руки и образуют длинную цепь. Эта цепь и есть анаконда. Цепь эта, подражая змее, извивается, внезапно соединяясь в кольцо. Вот этим кольцом она и старается схватить бегающих вокруг нее свободных ребят. Тот. Кто попал в кольцо анаконды, включаются в общую цепочку. Анаконда растет, цепочка становятся все длиннее. Запомните: перед началом игры вся цепочка анаконды, т.е. все

игроки, что составили тело змеи выравниваются в одну линию. Остальные и свободные игроки – те, кого будет ловить анаконда делятся на две группы: одна стоит с одной стороны цепочки, другая – с другой. По команде цепочка соединяется, игроки разбегаются

Конкурсная развлекательная программа

Розыгрыши и приколы

Скрытая камера
Вечеринка. Договоритесь с хозяином квартиры и заранее снимите унитаз на видео, встав на стул и подняв камеру повыше. Ну, вроде, как скрытой камерой. Важно, чтобы изображение не тряслось. Когда во время вечеринки кто-нибудь выйдет в туалет, быстро инструктируете компанию и включаете запись. Вернувшись, жертва увидит на экране телевизора изображение туалета, где только что побывала, а вся компания покатывается со смеха. Естественно, первой мыслью жертвы будет, что «все все видели»...

Передувание шарика
Посредине стола кладут надувной шарик. Объявляется конкурс, а смысл его таков — двум участникам завязываются глаза, и они садятся за стол. Им предлагается посоревноваться в передувании этого шарика. Аккуратно убирают шарик и на его место кладут тарелку, обильно наполненную мукой. Когда они начинают дуть с силой на эту тарелку, то приходят в изумление, а когда им развязывают глаза, они приходят в неописуемый восторг.

Фараон
В комнату заводится человек с завязанными глазами и его руками начинают водить по лежащему «фараону» снизу вверх (роль «фараона» исполняет один из посвященных участников. Остальные «жертвы» ждут за дверью) . Звучит заунывная музыка и слова: «Это фараон, вот его ноги, это фараон, вот его бедра, это фараон, вот его живот, ..., вот его голова, это фараон, вот его мозги!» С этими словами руки жертвы погружаются в кастрюлю с вареными холодными макаронами (рожками, ракушками и т.д.) вперемешку с кетчупом. P. S. Кричат все, даже парни.

А спорим!!!
Конечно, надо выбирать соответствующие моменты и компанию.
1. Спорим, что не перешагнешь через карандаш. Я положу его на пол, а ты не перешагнешь!!! Как выиграть спор? Положи карандаш на пол плашмя к стене.
2.Спорим, что ты меня не сдвинешь с места, даже если мы будем стоять на одной газете напротив друг друга.
Решение: газета кладется на порог двери так, чтобы закрыв дверь, ты оказался с той стороны, куда дверь НЕ открывается. Попробуйте, уж кружку пива выиграете точно!
3. Спорим, что я подпрыгну выше холодильника?
Решение: Подпрыгиваете на 10 см и говорите, что подпрыгнули выше, так как холодильник вообще подпрыгнуть не может.

Веселая замена
Для конкурса требуется девушка и парень. Девушка ложится, и на ней раскладывает ведущий печенье, орешки (все что угодно съедобное, но не крупное). Тем временем парню завязывают глаза и говорят, что он с закрытыми глазами и без рук должен съесть наложенное с девушки. Фишка в том, что во время объяснения конкурса девушка заменяется на парня (заранее обговаривается). По разрешению ведущего приступить к конкурсу, парень начинает изощряться, собирая кусочки еды, не подозревая о замене. Начинает подозревать, что что-то не так только, когда раздается дикий ржач)

Игры и конкурсы для детей 7, 8, 9 лет.

Взломщик
Игроку выдается связка ключей и закрытый навесной замок на шкафу или коробке с призом. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.
Хватай бутылку

Игры и конкурсы для детей 10 лет. На день рождения.

Угадай тень
Один из участников садится лицом к светлой, лучше не заставленной стене. Позади него в нескольких шагах, устанавливается неяркая лампа или свеча так, чтобы вышла максимально резкая тень. Остальные участники проходят между лампой и спиной сидящего. Не оборачиваясь, сидящий, должен по тени угадать кто прошел у него за спиной. Тот, кого угадали садится на стул и становится водящим.

Веселые, смешные, прикольные игры и конкурсы для компании

У кого сидишь?
Водящему завязывают глаза и ставят в центр комнаты, поляны. Остальные участники рассаживаются по случайным местам вокруг. Когда все расселись, водящий идет и садится вслепую к кому-нибудь на колени. Игрок, на которого сели, должен сохранить спокойствие и не выдать себя. Все остальные спрашивают "У кого сидишь?". Если водящий угадывает, то игрок чьи колени были угаданы, становится водящим.

Игры и конкурсы на день рождения для детей 12, 13 лет.

Письмо дяди Федора
Игрок садятся в круги и всем выдают чистые листы бумаги и ручки. Ведущий задает вопрос: "Кто?". Игроки пишут имена своих героев в верхней части листа. После это, загибают листок так, чтобы написанного не было видно. После этого передают листок соседу справа. Ведущий спрашивает: "Куда пошел?". Все пишут, загибают листок и передают соседу справа. Ведущий: "Зачем он туда пошел?".... И так далее. После этого начинается совместное веселое прочтение

Детские конкурсы на день рождения.

Облопайся шариков
Покупается много воздушных шариков двух цветов. Компанию разбивают на две команды. Каждой команде выдают шарики одного цвета. Участники команды привязывают шарики ниткой к ноге. Чтобы не было толчеи с ножницами и нитками, лучше сразу заготовить шарики с нитками.По команде участники начинают лопать шарики противоположной команды. Выигрывает та команда, у которой останется хоть один целый шарик

Прикольные, смешные, веселые игры и конкурсы для взрослых

Стриптиз под покрывалом
Игрока укутывается покрывалом так, чтобы оно держалось, а руки были свободны. Ему сообщается, что другие гости загадали вещь, которая на нем есть. И он должен ее угадать. Игрок

начинает перечислять те вещи, которые на нем есть. За каждый неверный ответ он снимает под покрывалом названную вещь. В итоге он раздевается до нагого состояния.

Лучшие детские конкурсы и игры для детей. Веселые, летние.

Парикмахерская

Для **конкурса** нужны куча ленточек, резинок, бантов и т.п. Игроки делятся на несколько команд. Дается 2 минуты на то, чтобы сделать "прическу" повеселее, поярче и покрасивее. Потом выбирают **лучшую** прическу.

Покажи слово