



Ольга Богданова
300 лучших игр для веселой компании от
бывалого тамады, приколиста и заводилы

*Текст предоставлен издательством «АСТ»
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=179268*

*300 лучших игр для веселой компании от бывалого тамады, приколиста и заводилы: АСТ, АСТ
Москва, Прайм-Еврознак; Москва; 2008
ISBN 978-5-17-056338-8, 978-5-9713-9716-8, 978-5-93878-826-8*

Аннотация

В этой книге опубликовано 300 зажигательных и интересных игр для любой компании, которая хочет весело провести время. Вы узнаете, какие игры помогут: быстро стать своим в незнакомой компании; намекнуть предмету своего обожания, что он или она вам небезразличен; выделиться из общей массы на дискотеке; весело провести время на скучном уроке и не получить ни одного замечания; и многое другое.

Содержание

Превед, красавчег!	6
МПС (мой правый сосед)	7
Крест-параллель	8
Статуя любви	9
Глаз фараона	10
Висит груша	11
Вопрос-ответ	12
На диване	15
Угадайка	16
Ситуации	17
Песня-антипесня	18
Становись	19
Надписи на спине	20
Ищем общее	21
Правда или действие	22
Я никогда не...	23
Впечатление	24
След в истории	25
Ритм	26
Отыщи невесту	27
Что-то не так	28
Найди признак	29
Спичка	30
Интервью	31
Суета сует	32
Театр	33
Уличное знакомство	34
Пух и мех	35
Догадайся сам	36
Гримеры	37
Снежный ком-1	38
Снежный ком-2	39
Кто быстрее	40
Приветствие	41
Объявление	42
Черные шнурки	43
Вопросы-ответы	44
Кинопробы	45
Убийца	46
Сейчас слою	47
Поцелуй вслепую	48
Свет мой, зеркальце	49
Найди пару	50
Детективы-1	51
Детективы-2	52
Карнавал чувств	53

Коси и забивай!	54
Кто это?	55
Дорисуем	56
Лезу на елку арбузы собирать	57
Сочинение	58
Превращалки	59
Рисунок по понятиям	60
Больше слов	61
Цепочка слогов	62
Футбол на бумаге	63
Вниз и вверх	64
Точки	65
Маленькие хитрости	66
Диаграммы	67
Литературный аукцион	68
Оракул	69
Морской бой	70
Балда	71
Виселица	72
Морской вой со словами	73
Быки и Коровы	74
Коридорчики	75
Конец ознакомительного фрагмента.	76

Ольга Богданова

300 лучших игр для веселой компании от бывалого тамады, приколиста и заводилы

Типа, привет!

Какие ассоциации возникают у тебя при слове «игра»? Полагаешь, что вся эта ботва предназначена исключительно для детсадовцев, а ты сам давно уже вышел из этого возраста? Позволь не согласиться. Если твоя тусовка совсем закисло, вы не знаете, чем заняться на вечеринке, и кажется, что давно надоели друг другу, эта книга для вас. Если солнце не греет, шашлык не задался и фейсы твоих френдов навевают тоску – эта книга для тебя. А может быть, ты просто хочешь без проблем вписаться в новую компанию? Не вопрос! Именно эта книга – то, что тебе нужно. Вечеринка, дискотека, пикничок на природе и даже лекция или урок – везде и всегда можно играть! Не веришь? Читай и продвигайся! Поверь, очень скоро ты станешь центровым в любой тусовке. Именно на тебя будут обращены все взгляды, именно к тебе потянется народ. Мимо тебя не пройдет ни один прикольный и симпатичный персонаж. Почему? Потому что ты без проблем можешь заводиться, отдыхать и прикольно проводить время. Придется, конечно, поднапрячься, но только для того, чтобы изучить некоторые несложные правила. Зато потом ты забудешь, что такое скука. Твои вечеринки станут самыми продвинутыми, на дискотеке ты будешь нарасхват, чтобы сидеть с тобой за одной партой, народ начнет выстраиваться в очередь! Тебя не понимают родители? Предложи им поиграть! Вот увидишь, даже самые отсталые и загруженные люди с удовольствием втянутся в игру, и, очень может быть, вы наконец начнете понимать друг друга. Ну а если родителей нет дома и «тебе уже можно» – тем более не откладывай эту книгу! Хочешь быть ближе с любимым персонажем, но не знаешь, как сообщить ему об этом? Играйте, и очень может быть, ваши отношения скоро станут именно такими, как тебе хочется!

Играть – это круто! Играть – это модно! Играть – это прикольно!

Завязывай киснуть, собирай друзей и играй вместе с нами!

Превед, красавчег! (Хотите познакомиться? Играем!)

Новая школа, новый класс, новая группа в институте, любая незнакомая компания... Что и говорить, нелегко. Тем для разговоров нет, общие воспоминания не связывают, познакомиться-то толком не успели. Не знаете, чем себя занять, отчаянно зеваете и думаете, как бы поскорее смыться? Не торопитесь. Вдруг в этой самой компании, которая кажется вам чужой, присутствует ваш будущий лучший друг или вторая половинка? Присмотритесь – вон тот персонажу стенки на вид довольно интересен. Но как же познакомиться поближе? Ходить и приставать к каждому с вопросами, конечно, не вариант. Поможет игра! Никаких сложных приспособлений, никаких невыполнимых действий – и вот вы сами не заметите, как напряжение ушло и все вокруг уже почти свои. Теперь, когда вы так много знаете друг о друге, пропустить что-то или кого-то интересного просто невозможно!

МПС (мой правый сосед)

В игру можно играть в любой компании и в любом состоянии – качество никак не пострадает. Единственное условие – играть 1 раз в одном составе. Повторить можно только в том случае, если к компании присоединяется новичок.

Чем больше народу соберется – тем интереснее игра. Для начала выбираются двое ведущих и одна «жертва». Один ведущий объясняет правила игры «жертве», а другой – всем остальным. «Жертве» предстоит угадать якобы загаданного человека из остальной компании играющих, задавая вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет». Суть в том, что на самом деле никто никого не загадывает, а отвечающие по очереди игроки ориентируются на «приметы» своего соседа справа. Замешательство «жертвы», получающей на свои вопросы подчас довольно противоречивые ответы, гарантированно поднимает настроение. Конечная задача «жертвы» – понять закономерность игры.

Можно внести некоторое разнообразие в игру, меняя закономерности. Например, отвечающие игроки будут описывать человека, сидящего напротив, или через двух-трех человек.

Крест-параллель

Эта игра также пригодна только для «одноразового использования» в одном составе участников. Чем больше компания – тем интереснее получится игра.

Ведущий (человек, знающий правила) должен выяснить, знаком ли с игрой кто-то еще, и именно этих людей взять к себе в союзники. Играющие садятся в круг, по очереди называют имя сидящего напротив и говорят «Крест» или «Параллель», по принципу скрещены или не скрещены ноги у визави. Задача тех, кто не знает правила, понять принцип и правильно сказать, что – «Крест» или «Параллель» – можно сказать об участнике напротив. Поскольку позы в процессе могут меняться и мало кто из игроков смотрит на ноги, догадаться обычно бывает непросто.

Статуя любви

Своего рода игра-ловушка, поэтому интересно играть один раз в одном составе.

Для проведения игры необходимы ведущий и два участника (желательно разнополых). Остальные играющие в это время находятся в другом помещении, откуда вызываются ведущим по очереди. Первому игроку предлагается составить из двух участников «статую любви». Обычно это делается довольно азартно, и позы подбираются самые вычурные. После того как «статуя» готова, ведущий предлагает «скульптору» занять место одного из участников. Следующему игроку предлагается «исправить статую». Действие хорошо снимать на камеру – хорошее настроение гарантировано.

Глаз фараона

Это скорее розыгрыш, нежели игра, но это мероприятие, несомненно, поднимет настроение вашей компании. Для игры вам понадобятся: «фараон» – один из гостей мужского пола, девушка – жертва розыгрыша и «поводырь» – человек, который знает сценарий. «Фараон» ложится на диван и прикидывается мумией. У его изголовья ставят стаканчик с какой-нибудь холодной и вязкой жидкостью (по опыту, лучше всего подойдет сметана). В это время девушке в соседней комнате завязывают глаза и объявляют, что теперь она – слепая девушка, которая пришла на экскурсию в гробницу фараона. Задача проводника – напрячь всю свою фантазию и привлечь артистизм, чтобы создать для девушки «эффект присутствия» в гробнице. Он должен описать их маршрут, помочь ей представить древние камни, ощутить вековую пыль, которая покрывает гробницу. Зрители при этом могут помогать ему различными звуками, имитируя падение камней, скрипя и шурша, насколько хватит фантазии. И вот поводырь подводит девушку к фараону. Опишите его как можно красочнее, а потом изучите как следует: «Вот мы уже около мумии фараона. Это его нога, это – бедро...» В это время девушка проводит рукой по ноге фараона, поднимаясь все выше. На словах «а это его глаз» проводник опускает руку девушки в стаканчик со сметаной. При достаточной убедительности поводыря эффект неописуемый.

Висит груша

Это тоже своего рода игра-розыгрыш, гарантированно поднимающая настроение. Для проведения нужны молодой человек, девушка и двое ведущих. Молодой человек и девушка расходятся по разным комнатам, каждый со своим ведущим. Молодому человеку объясняют, что он должен будет пойти в комнату, взять стул и сделать вид, что вкручивает лампочку. При этом его напарница будет всячески ему мешать. Задача: объяснить ей, что он делает нужное и полезное дело и скоро будет светло и хорошо. Говорить при этом нельзя. В соседней комнате девушке объясняют, что ее напарник будет изображать человека, который решил повеситься. Ее задача – с помощью мимики и жестов отговорить его от этого решительного шага. Далее оба участника заходят в общую комнату, где их уже ждут благодарные зрители, которые знают суть розыгрыша.

Вопрос-ответ

Простая и забавная игра.

Играть может любое четное количество людей, желательно соблюдать равное соотношение парней и девушек, но если не получилось – не беда.

Заранее необходимо заготовить инвентарь – две колоды карточек. В одной колоде будут карточки с вопросами, в другой – с ответами.

Один игрок из пары берет карточку с вопросом и зачитывает ее вслух, второй игрок – с ответом. Затем ответивший игрок задает вопрос следующему соседу.

Сочетания обычно получаются самые немыслимые, хорошее настроение гарантируется.

Вопросы:

1. Увлекаетесь ли вы экстравагантными молодыми людьми (девушками)?
2. Скажите, вы всегда такой нахальный?
3. Уступаете ли вы место в транспорте?
4. Доброжелательны ли вы?
5. Скажите, ваше сердце свободно?
6. Скажите, вы любите меня?
7. Вы крадете жвачки в супермаркетах?
8. Любите ли вы делать подарки?
9. Совершаете ли вы ошибки в своей жизни? 10. Скажите, вы ревнивы?
11. Хотите ли вы иметь парня (девушку)?
12. Часто ли вы ездите в общественном транспорте без билета?
13. Хочется ли вам чего-нибудь необычного?
14. Скажите, вы на все готовы?
15. Часто ли вам случалось падать с кровати?
16. Любите ли вы читать чужие письма?
17. Часто ли вы попадаете в экстремальные ситуации?
18. Вы любите целоваться?
19. Можете перебраться с алкогольными напитками?
20. Вы часто врете?
21. Свое свободное время вы проводите в веселой компании?
22. Вы хамите окружающим?
23. Любите готовить?
24. Хотели бы вы сегодня напиться?
25. Вы романтик?
26. Попса – отстой, рок – форева?
27. Когда пьете, у вас кружится голова?
28. Вы ленивы?
29. Способны ли вы покупать любовь за деньги?
30. Любите ли вы посмеяться над другими?
31. Хотите ли вы мое фото?
32. Вы страстный и чувственный человек?
33. Часто ли вы берете деньги в долг?
34. Пробовали ли вы соблазнить чужого парня (девушку)?
35. Вы спите голым?
36. Скажите, вы часто так много едите?

37. Хотите ли вы со мной познакомиться?
38. Приходилось ли вам спать в чужой постели?
39. Скажите, вы интересный собеседник?
40. Любите ли вы по понедельникам соленые огурцы?
41. Занимаетесь ли вы спортом?
42. Вы часто моетесь в ванной?
43. Как вы относитесь к стриптизу?
44. Бывает ли, что вы спите на уроке?
45. Скажите, вы трусливы?
46. Охотно ли вы целуетесь в общественных местах?
47. Что бы вы сказали, если бы я вас тут же поцеловал?
48. Любите ли вы модно одеваться?
49. У вас много тайн?
50. Вы боитесь милиционера?
51. Скажите, я вам нравлюсь?
52. Считаете ли вы, что любимому человеку нужно говорить только правду?
53. Что бы вы сказали, если бы мы с вами остались наедине?
54. Пошли бы вы со мной ночью через лес?
55. Нравятся ли вам мои глаза?
56. Вы часто пьете пиво?
57. Любите ли вы вмешиваться в чужие дела?

Ответы:

1. Я не представляю свою жизнь без этого.
2. Я на политические вопросы не отвечаю.
3. Люблю, но за чужой счет.
4. Нет, я очень стеснительный человек.
5. Затрудняюсь ответить правду, так как не хочу испортить свою репутацию.
6. Только когда почувствую некоторую слабость.
7. Только не здесь.
8. Это спросите у более трезвого.
9. А почему бы и нет? С большим удовольствием!
10. Мое покраснение – самый яркий ответ на этот вопрос.
11. Только тогда, когда отдохну.
12. Без свидетелей это дело, конечно, пойдет.
13. Такую возможность нельзя упускать.
14. Это я вам скажу в кровати.
15. Только тогда, когда хочется лечь в постель.
16. Это уже можно попробовать.
17. Если это можно устроить сейчас, то да.
18. Если меня об этом сильно попросят.
19. Могу часами, особенно в темноте.
20. Мне это редко позволяет мое финансовое положение.
21. Нет, один раз попробовал(а) – не вышло.
22. О, да! Это мне особенно здорово удастся!
23. Черт побери! Как вы угадали!
24. В принципе нет, но как исключение – да.
25. Только по праздникам.
26. Когда я пьян(а), а пьян(а) я всегда.

27. Только вдали от своего (своей) возлюбленного(ой).
28. Это я скажу вечером, когда назначу свидание.
29. Только ночью.
30. Только за приличную оплату.
31. Только если никто не видит.
32. Это так естественно.
33. Всегда, когда прикажет совесть.
34. Но что-то ведь надо делать!
35. Если нет другого выхода.
36. Всегда, когда здорово выпью!
37. Ну с кем не бывает?!
38. Не могли бы вы задать более скромный вопрос?
39. Если это не бьет по карману.
40. Неужели я похож(а) на такого(ую)?
41. К этому у меня склонность с детства.
42. Это лучшие минуты в моей жизни.
43. Хоть всю ночь.
44. По субботам это у меня – необходимость.
45. Без пары рюмок я этого не могу сказать.
46. Это давно уже мое самое большое желание.
47. Моя скромность не позволяет мне отвечать на этот вопрос.
48. Все зависит от обстановки.
49. Безумно! С большим удовольствием!
50. Да, только в рамках приличия.
51. Конечно, без этого нельзя обойтись.
52. Это главная цель моей жизни.
53. Просто терпеть не могу.
54. Никогда не откажусь от такой возможности.
55. В наше время это не грех.
56. Еще бы, я способен на все.
57. Это часто случается со мной в гостях.

На диване

Веселый, динамичный способ запомнить имена новых знакомых. Игра для компании из 8-10 человек. Вам понадобится диван, на котором поместится половина игроков, и стулья. Стулья расставляются полукругом напротив дивана. На бумажках пишутся имена участников, если в компании есть повторяющиеся имена – пишете фамилии или прозвища. Половина игроков садится на диван, половина – на стулья. Один стул остается свободным. Бумажки перемешиваются и раздаются участникам. Первым делает ход тот игрок, слева от которого находится свободное место. Он называет одно имя, и тот, у кого в руках бумажка с этим именем, пересаживается на пустое место и меняется бумажками с игроком, который его вызвал. Затем процедура повторяется. Задача команды, сидящей на стульях, – пересесть на диван, выселив оттуда соперников.

Угадайка

Эта игра прекрасно подходит для компании, члены которой хотят познакомиться поближе. Играющих должно быть не менее 8-10 человек, чем больше, тем интереснее. Количество парней должно соответствовать количеству девушек.

Правила очень простые: молодые люди выходят из комнаты, а девушки в это время выбирают себе парней таким образом, чтобы все они были распределены между девушками. Затем девушки садятся в ряд, в комнату заходит первый молодой человек и пытается угадать, какая девушка его выбрала. Делается это только с помощью собственной интуиции, спрашивать ничего нельзя. Девушка, выбравшая этого молодого человека, должна стараться не выдать себя и не реагировать на пытливые взгляды. Когда парень определяется с выбором, он должен подойти и поцеловать ту девушку, которая, по его мнению, сделала свой выбор в его пользу. В том случае, если молодой человек угадал, девушка целует молодого человека и остается сидеть в ряду, а парень остается в комнате. Если же молодой человек ошибся (что произойдет вероятнее всего), девушка дает ему пощечину, и он выходит из комнаты. Если молодой человек выбирает девушку, которая уже была угадана, молодой человек, который остался в комнате, должен выгнать его за дверь. Проигрывает тот, кто находит свою девушку последним.

Ситуации

Эта игра – прекрасный способ понять некоторые личные качества своих новых знакомых. Ведущий вызывает пару игроков (лучше, если пара будет смешанная, молодой человек – девушка) и предлагает им разыграть ситуацию. Ситуации могут быть самые разнообразные, все зависит от вашей фантазии. Например: «Вы на необитаемом острове», «На улице к вам подходит нетрезвая девушка-эмо и настойчиво куда-то тянет», «Друг зовет на „мужскую тусовку“, а у вас уже назначено свидание с девушкой» и пр. Побеждает самая артистичная и оригинальная пара. Кто знает, возможно, им захочется продолжить знакомство?

Песня-антипесня

Многие любят петь, но просто так петь неинтересно. Давайте играть! Участники делятся на две команды. Одна команда поет один куплет из песни, другая должна спеть куплет из такой песни, смысл которой будет противоречить первой. Для начала можно заранее задавать темы песен или предлагать петь такие песни, в которых будут встречаться противоположные по смыслу слова. Например: черный – белый, день – ночь, вода – земля, парень – девушка и т. д.

Становись

Не всегда уместно задавать прямые вопросы, но узнать друг о друге хочется. Давайте играть! Правила очень простые. Участникам предлагается построиться в шеренгу по какому-либо признаку. Например, по дате рождения. Это означает, что в начале шеренги должны находиться люди, рожденные в январе, за ними – февральские и так далее. Сложность одна – разговаривать при этом нельзя. Свою позицию надо донести до партнеров по игре жестами, мимикой и с помощью различных подручных средств. Признаки, по которым выстраивается шеренга, могут быть любыми: цвет волос и глаз, вес, возраст, общительность, активность и т. д. Игра поможет вам лучше узнать друг друга, раскрепоститься и сплотиться.

Надписи на спине

Эта игра хороша тем, что продолжается весь праздник, и чем больше участников, тем она интереснее. Правила очень простые: перед началом мероприятия каждому участнику на спину крепится лист бумаги. В процессе застолья, танцев и прочих развлечений участники подходят друг к другу и пишут на этих листах свое мнение об их «носителях». Ближе к окончанию вечеринки листы снимаются, и послания на них зачитываются вслух.

Ищем общее

Найти в незнакомой компании родственную душу всегда хорошо и интересно. Облегчим эту задачу. Количество участников этой игры – от 8 человек. Все играющие делятся на пары, и за отведенное количество времени члены пары должны найти друг в друге максимальное количество общих признаков. Эти признаки могут быть любые: внешние данные, место работы или учебы, состав семьи, наличие или отсутствие домашних животных и прочее. Затем пары объединяются в четверки с той же целью. Объединение происходит до момента создания двух команд. Побеждает та команда, которая сумеет найти в себе максимальное количество общих черт.

Правда или действие

Еще один способ познакомиться поближе. Каждого участника игры ведущий спрашивает: «Правда или действие?» Тот, кто выбрал «правду» должен ответить на любой вопрос, заданный любым игроком (желательно, конечно, ответить честно). Выбравший «действие» должен каким-либо образом повеселить остальных игроков – станцевать, спеть, рассказать анекдот и пр.

Я никогда не...

Эта игра – прекрасный способ побольше узнать друг о друге. Участники по очереди произносят фразу, которая начинается со слов «Я никогда не...». Например: «Я никогда не видел крокодила». Те игроки, для которых это утверждение неверно, то есть они видели крокодила, загибают один палец на руке. Задача игрока, предлагающего утверждение, – «выбить» как можно больше участников. Выигрывает человек с самым небогатым жизненным опытом, то есть тот, кто первым загнет все пальцы. Проигрывает самый разносторонний.

Впечатление

Игра хороша для компаний, члены которых впервые встретились друг с другом. Правила простые: каждому игроку перед началом вечеринки на спину крепится листок бумаги. После краткого знакомства участники праздника пишут на этих листах свое первое впечатление от его носителя. Писать следует кратко и, по возможности, остроумно. Незадолго до окончания вечеринки гостям предлагается написать на тех же листах последнее впечатление о человеке. Сравнить будет интересно, да и узнаете о себе много нового и неожиданного.

След в истории

Один из игроков удаляется из комнаты. В это время остальные участники игры оставляют на листах бумаги автограф, рисунок, след от помады, отпечаток пальца – в общем, какой-нибудь след. Затем основной игрок возвращается. Теперь он – «историк», которому предстоит угадать, кто какой отпечаток оставил. Эта игра прямо-таки заставляет повнимательнее присмотреться друг к другу.

Ритм

Игра помогает настроиться друг на друга, даже если вы не знакомы. А если один человек слышит другого, стать знакомыми им будет гораздо проще!

Все игроки садятся в круг и кладут свои правые руки на левое колено соседа справа, а левые – на правое колено соседа слева. После этого один из игроков (ведущий) отбивает правой рукой по колену соседа какой-нибудь несложный ритм. Задача соседа – передать ритм дальше. Все, казалось бы, просто, но попробуйте – практически никогда с первого раза ритм не возвращается ведущему в первоначальном виде. Задачу можно усложнить, пустив два ритма одновременно, направо и налево.

Отыщи невесту

Это довольно забавная игра, которая может помочь завязать общение в незнакомой компании. Все, что потребуется для ее проведения, – несколько клубков шерсти или ниток. Участники разбиваются на пары (желательно смешанные: молодой человек – девушка), клубки разматываются, концы одного клубка вручаются членам пары. После этого нитки разных клубков необходимо тщательно запутать. Победит та пара, которая первой освободит свою нитку и, смотав ее в клубок, придет друг к другу.

Что-то не так

Хозяин вечера (он же ведущий) предлагает гостям незаметно что-то изменить в своем облике. Желательно сделать это так, чтобы изменение выглядело нелепо, но не очень заметно. Например: расстегнуть пуговицу на середине рубашки, застегнуть брючный ремень сзади и так далее. Участники игры по очереди должны отметить, что изменилось в каждом игроке и записать свои наблюдения. Когда все справятся с заданием, ответы зачитываются вслух. Побеждает тот, кто заметил больше всего нелепостей. Поскольку во время игры все участники уже хорошо присмотрелись друг к другу, можно провести второй тур, немного усложнив правила. На этот раз изменения могут быть не столь нелепыми, но по-прежнему максимально незаметными. Например, девушка может изменить цвет помады, а молодой человек немного подкорректировать прическу.

Найди признак

Еще один повод внимательно присмотреться к окружающим. Один из участников выходит из комнаты, в это время все остальные разбиваются на 3–4 группы по какому-либо признаку – прическам, деталям одежды и пр. Задача вернувшегося игрока – угадать признак, объединяющий группы.

Спичка

Рекомендуется проводить вечером, когда практически стемнело – сумерки настраивают на сближение и пробуждают взаимное доверие. Для игры вам потребуется коробок спичек и блюдце. Участники садятся в круг, как можно ближе друг к другу. В центр круга ставится блюдце. Один из игроков зажигает спичку и передает ее по кругу. Тот, у кого в руках спичка погасла, должен ответить на любой вопрос любого игрока (конечно, максимально откровенно). Обычно все участники очень быстро раскрепощаются, и разговор принимает очень доверительный характер. Вы спросите, зачем нужно блюдце? Чтобы спички использованные бросать.

Интервью

Иногда неловко подойти к человеку и начать о нем расспрашивать. А хочется. Вот для этого и придумана игра «Интервью». Для начала все участники разбиваются на пары, имя каждого из участников заносится на карточку. Половина карточек с именами пока лежит в стороне и ждет своего часа, а другая половина раздается игрокам, имен которых нет на этой части карточек. Задача «репортеров» – за определенное время отыскать человека, имя которого написано на полученной карточке, и взять у него интервью. Список вопросов может обговариваться заранее, в этом случае победителем станет тот, кто получит ответы на вопросы быстрее. Можно также предложить «репортерам» самим придумать вопросы, тогда победит тот, кто получит наиболее полную характеристику своего «респондента» за отведенное время. Когда первый тур игры закончен, в дело вступает второй комплект карточек, и «репортеры» меняются местами с «респондентами». Эта игра помогает больше узнать друг о друге и способствует налаживанию контакта.

Суета сует

В незнакомой компании не так-то просто сразу найти людей с общими интересами. Наша игра поможет упростить эту задачу. Перед началом игры хозяин вечеринки (он же ведущий) должен собрать у остальных участников перечень их любимых занятий. Далее каждому игроку выдается список из десяти пунктов, например:

1. Я люблю музыку.
2. Я люблю танцевать и т. д.

Задача участников – быстро опросить друг друга и вписать рядом со списком любимых дел имена тех участников, которым подходит каждое конкретное высказывание. Для этого все, отбросив скованность, начинают быстро знакомиться и опрашивать друг друга. Побеждает тот, кто сумел правильно заполнить список первым.

Театр

Игра поможет не только расслабиться и повеселиться, но и, кто знает, возможно, раскрыть чьи-то скрытые таланты.

Игроки должны выбрать себе одного известного персонажа, вжиться в образ и продемонстрировать его остальным. Побеждает тот, чей образ будет наиболее узнаваемым.

Уличное знакомство

Иногда встретишь на улице человека, и «не идет он из головы». Хотелось бы с ним познакомиться, но как это сделать? Потренируемся. Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из игроков в паре – «познакомиться» со вторым, абсолютно незнакомым человеком, «прямо на улице». «Программа минимум» – узнать имя, любимое занятие, номер телефона. Задача второго игрока – уйти от знакомства, не используя грубых слов и физического воздействия. В конце игры участники общим голосованием определяют самого неотразимого «прилипалу» и самого несговорчивого «недотрогу».

Пух и мех

Старая, но не теряющая своей актуальности игра. Участники делятся на две команды. Первая команда загадывает два слова и два действия, например «пух» – целуй двух, «мех» – целуй всех. После чего приглашается игрок другой команды, у которого спрашивают: «Пух или мех?» Какое слово он выберет, такое действие и будет выполнять. Интересно загадывать действия, противоречащие друг другу.

Догадайся сам

Еще один оригинальный способ представиться. В начале вечеринки, пока гости еще не знакомы друг с другом, можно предложить следующую игру: ведущий (хозяин вечеринки) объявляет, что некое волшебство сковало уста всех игроков и они не могут представиться друг другу. Единственное, что они могут сказать, – два слова-ассоциации либо имя исторического персонажа, которые могут помочь узнать их имена. Каждый игрок называет ассоциацию, задача остальных – угадать имя. Например:

1. Я сестра Татьяны Лариной (Ольга).
2. Я тезка Блока (Александр).
3. Мое имя означает большое и светлое чувство (Любовь) и т. д.

Гримеры

Один из вариантов игры «Театр». Участники так же выбирают себе персонажей, но на этот раз они должны не просто передать образ, но и загримироваться под него. Побеждает самый удачный грим.

СНЕЖНЫЙ КОМ-1

Если в компании много незнакомых людей, запомнить их имена непросто. Но возможно. Для этого все участники садятся в круг, первый игрок называет свое имя. Второй – имя первого и свое. Третий – имя первого, второго и свое и т. д. Последний игрок должен назвать все имена. Конечно, в таком варианте игры легче быть первым, но и ему можно усложнить жизнь, «прогнав» круг два раза. В таком случае имена всех присутствующих точно запомнятся.

СНЕЖНЫЙ КОМ-2

Правила те же, что и в игре «Снежный ком-1». Единственное дополнение – каждый участник не просто называет свое имя, но и добавляет к нему прилагательное, которое может его охарактеризовать и начинается на ту же букву, что и имя. Как показывает практика, это существенно облегчает запоминание.

Кто быстрее

Очень хорошая игра на запоминание имен. Все игроки делятся на две команды. Вам понадобится ширма, но можно обойтись и простыней. Простыня располагается так, чтобы скрывать участников команд друг от друга. Два игрока, по одному от каждой команды, подходят к ширме. По сигналу ведущего ширма опускается и игроки могут видеть друг друга. Их задача – как можно быстрее назвать имя человека, которого они видят перед собой. Тот, кто сделал это первым, забирает проигравшего в свою команду. Играть можно практически бесконечно, но лучше договориться о том, что, например, игра заканчивается, когда в одной из команд останется только три участника.

Приветствие

Играть интереснее в большой компании. Каждый из участников получает записку, в которой написано только одно слово: «европеец», «японец» или «африканец». Никто не должен говорить, какое слово у него написано. Далее ведущий объявляет, что все эти три группы различаются способами приветствия: «европейцы» пожимают друг другу руки, «японцы» кланяются, а «африканцы» трутся ногами. Цель участников игры – найти «своих» и собраться вместе. Говорить ничего нельзя, можно только приветствовать друг друга. Побеждает та группа, которая соберется первой.

Объявление

Иметь друзей – это прекрасно, но как же их найти? Поможет игра! Все участники игры пишут объявления «Ищу друга», в котором дается информация о желаемом друге и о себе самом. Объявления не подписываются. Затем эти листки пускаются по кругу, и все читают объявления друг друга. Если объявление нравится, на нем ставится крестик, на своем объявлении не ставится ничего. Затем все объявления возвращаются к своим авторам. Побеждает человек с наибольшим количеством крестиков.

Черные шнурки

Правила игры очень простые. Все участники садятся в круг, в середине которого стоит ведущий. Ведущий предлагает поменяться местами тем людям, у которых черные шнурки. Задача участников – найти себе место. Ведущий тоже принимает в этом участие. Тот, кто остался без места, становится ведущим. Сначала задания предлагаются по признакам внешности, но впоследствии игру можно усложнить и предложить меняться местами людям, имеющим одни музыкальные пристрастия, хобби и пр.

Вопросы-ответы

Игра, которая помогает лучше узнать друг друга. Все игроки пишут на бумаге по одному вопросу, на который бы хотели получить ответ (вариант: на который сами бы хотели ответить). После того как задание выполнено, все бумажки помещаются в шляпу или коробку и тщательно перемешиваются. Каждый игрок вытягивает по одной бумажке и отвечает на вопрос, который там предложен (желательно, конечно, отвечать правду). Хорошо бы, чтобы вопросы были достаточно оригинальными и интересными – согласитесь, скучно отвечать на вопрос «Какого цвета у меня глаза?».

Кинопробы

Увлекательнейшая игра для компании, члены которой недавно знакомы друг с другом. Участники садятся в круг, в центре круга стоит стул. Ведущий предлагает одному из игроков занять место на стуле, а остальным участникам игры – представить себя кинорежиссерами, которые подбирают актеров на роли. Они по очереди должны сказать, какая роль, по их мнению, в большей степени подходит игроку, сидящему на стуле. Побеждает тот «режиссер», предложение которого в большей степени понравится «актеру».

Убийца

Поскольку в процессе игры волей-неволей придется внимательно смотреть друг на друга, вы точно не пропустите ничего интересного в ваших новых знакомых. Играют небольшие компании, иначе будет невозможно охватить взглядом всех. Участники тянут жребий, никому не показывая результат. Одна бумажка, помеченная крестом, – «убийца». Сидящие в кругу игроки внимательно смотрят друг на друга, они должны обязательно взглянуть в глаза каждому. «Убийца» выбирает себе «жертву» и, встретившись взглядом, моргает. «Жертва» громко говорит: «Убит» – и выходит из игры. Тот, кто заподозрил «убийцу», говорит: «Подозреваю». Но разоблачить «убийцу» можно только в том случае, когда на него укажут двое «подозревающих» игроков одновременно. Игра продолжается до тех пор, пока «убийца» не пойман, либо пока остальные не «перебиты».

Сейчас слою

Пение продолжается, только немного поменяем правила. Теперь одна из команд должна петь песню, в которой содержится какой-нибудь вопрос. Например: «Ну где же вы, девчонки?» Другая команда должна на этот вопрос ответить. Например: «Там, там, там, где смородина растет».

Поцелуй вслепую

Если в компании все уже поверхностно познакомились друг с другом, пора переходить к сближению. Один из присутствующих парней завязывает глаза, девушки распределяются по комнате и замирают. Парень должен найти и поцеловать каждую девушку. Чтобы было интереснее, играть можно на время. Остальные парни могут мешать узнаванию, присоединившись к девушкам и слегка замаскировавшись (например, одолжить у девушек кое-что из одежды и пр.). После того как задание выполнено, к поискам приступает следующий парень и т. д. Побеждает тот, кто найдет девушек быстрее всех.

Свет мой, зеркальце

Ведущий объявляет одному из игроков, что с помощью зеркала он должен определить, кто из оставшихся участников игры подошел к нему сзади. Роли зеркала исполняют два других игрока, один из которых будет молчащим зеркалом, а другой – говорящим. Задача молчащего человека – описать подошедшего к основному игроку с помощью жестов и мимики. Если не удалось – на помощь приходит говорящее зеркало и описывает подошедшего игрока словами. Эта игра не только оживит компанию, но и заставит повнимательнее присмотреться друг к другу.

Найди пару

Для проведения этой игры нужно будет заранее заготовить парные карточки с названиями животных. Когда все участники в сборе, карточки выдаются им таким образом, чтобы надпись на ней видел только тот, кому карточка вручена. Затем ведущий объявляет, что каждому участнику необходимо найти свою пару. Говорить при этом нельзя. Игроки должны с помощью жестов и мимики показывать своих животных и одновременно присматриваться к окружающим. Побеждает та пара, которая воссоединится быстрее всех.

Детективы-1

Эта игра не только прекрасный способ познакомиться поближе, но и проверить свою интуицию. Участники игры разбиваются на пары, в которых один игрок будет детективом, а другой – «объектом наблюдения». «Объект» должен нарисовать пять предметов, которыми пользуется чаще и охотнее всего. Задача детектива – пользуясь этой картинкой, рассказать как можно больше о своем партнере. Затем члены пары меняются ролями. Побеждает самый догадливый детектив.

Детективы-2

Игра поможет вам начать общение в малознакомой компании, лучше узнать друг друга и даст возможность поучиться договариваться. Оптимальное количество игроков 4–6 человек.

Участники делятся на две команды. Одна из них – «сыщики», вторая – «подозреваемые». «Подозреваемые» выходят в другое помещение и договариваются между собой о том, какую ситуацию они будут представлять. Затем «сыщики» по одному приглашают «подозреваемых» к себе (каждого можно вызвать только один раз, «очные ставки» не допускаются) и задают им вопросы о ситуации. Всего вопросов может быть не больше 5–7. Задача «сыщиков» – получить различные ответы на один и тот же вопрос; задача «подозреваемых» – договариваться таким образом, чтобы не противоречить друг другу.

Карнавал чувств

Эта игра очень похожа на всем известный «Испорченный телефон», но гораздо сложнее и интереснее. Количество игроков может быть любое, главное – не меньше 5.

Понадобится заранее заготовить бумажки с написанными на них названиями различных чувств. Игроки садятся в шеренгу или круг, и все, кроме первого, закрывают глаза. Первый в ряду игрок вытаскивает одну бумажку, читает написанное на ней. Теперь его задача – с помощью различных прикосновений передать чувство, название которого он прочитал, своему соседу. Тот, в свою очередь, передает его следующему и т. д. Последний игрок говорит, какое чувство он получил. Желательно, чтобы после каждой передачи игроки менялись местами.

Примеры чувств: любовь, дружба, отвращение, пренебрежение, сочувствие, злость, страх, радость, восхищение, уважение, равнодушие.

Коси и забивай! (Скучный урок не проблема. Играй!)

Идет урок или лекция, а вам не собраться, не проснуться и вообще до чертиков скучно? Никаких проблем! Взбодриться, убить время, повеселиться и даже размять мозги поможет игра. Для большинства таких игр вам не потребуется ничего, кроме ручки, бумаги и соседа по парте, которые и так у вас под рукой. А значит, прочь скуку, и давайте играть. Кстати, даже если преподаватель застукал, что вы занимаетесь, мягко говоря, не совсем его предметом, у вас всегда есть прекрасное оправдание: практически во всех играх придется шевелить мозгами, значит, вы не дурака валяете, а как раз наоборот, разносторонне развиваетесь! Так что берите ручки, будите соседа, и, честное слово, вы даже не заметите, как прозвонит звонок на перемену!

Кто это?

В эту игру можно играть всегда и везде, даже на скучной лекции или уроке. Все, что вам потребуется, – это настроенная развлечься компания, бумага и ручки. Количество игроков может быть любое, но чем больше, тем интереснее.

Каждый из игроков берет бумагу и рисует сверху голову любого существа. Затем бумагу следует загнуть так, чтобы был виден только кончик шеи. В таком виде рисунок передается соседу. Таким образом, у каждого участника оказывается лист соседа, изображение на котором он не видит. Далее все рисуют верхнюю часть туловища и вновь передают изображение по кругу. Игра продолжается до тех пор, пока изображения не будут нарисованы целиком. Обычно изображенные на них «гибриды» очень впечатляют.

Дорисуем

Для игры вам понадобится заранее подготовить одинаковые, но незаконченные рисунки – хвост или голову какого-нибудь животного, часть предмета мебели и пр. Помогите вашим друзьям раскрыть свои таланты – предложите им дорисовать изображение.

Победителей можно выбирать по нескольким номинациям: достоверность, художественность, оригинальность и пр.

Лезу на елку арбузы собирать

Никаких специальных условий для проведения игры не требуется – только ручки, бумага, веселая компания и буйная фантазия. На своем листе бумаги каждый участник пишет имя героя своего рассказа и загибает лист так, чтобы имя было не видно. Затем листы передаются по кругу. Следующие фразы будут ответами на вопросы: «Куда пошел герой?», «Кого он встретил?», «Что с ним случилось?» и т. д. Вопросов можно придумать множество – были бы время и бумага для записи. После написания каждой фразы листок загибается и передается соседу. Чтение получившихся «шедевров» гарантирует хорошее настроение.

Сочинение

Игра для большой компании – так будет интереснее. Каждый из участников получает чистый лист бумаги. На самой верхней части листа игрок записывает вопрос. Например: «Какие волосы у твоей девушки?» Затем лист загибается таким образом, чтобы вопрос не был виден. На загибе игрок пишет вопросительное слово своего вопроса (в данном случае – «какие») и передает лист следующему игроку. Тот пишет ответ на заданный, но невидимый вопрос и вписывает свой вопрос для следующего участника. Таким образом, в конце игры у вас получится несколько листов с вопросами и ответами – читайте и наслаждайтесь.

Превращалки

Всем участникам даются два имени с одинаковым количеством букв. Их задача – каждый раз меняя одну букву, превратить одно имя в другое. Например:

Таня – Ваня – Варя – Валя;

Вера – Гера – Гена – Лена;

Таня – Ваня – Валя – Галя.

Побеждает игрок, сделавший это первым.

Рисунок по понятиям

У каждого игрока – лист бумаги и ручка. Каждый игрок получает слово-понятие, например: королева красоты, старческий маразм, крутой перец и пр. Задача игрока – за ограниченное время нарисовать это понятие. Задача остальных игроков – отгадать понятия друг друга. Конечно, это будет нелегко, поэтому побеждает тот игрок, чье понятие было отгадано.

Больше слов

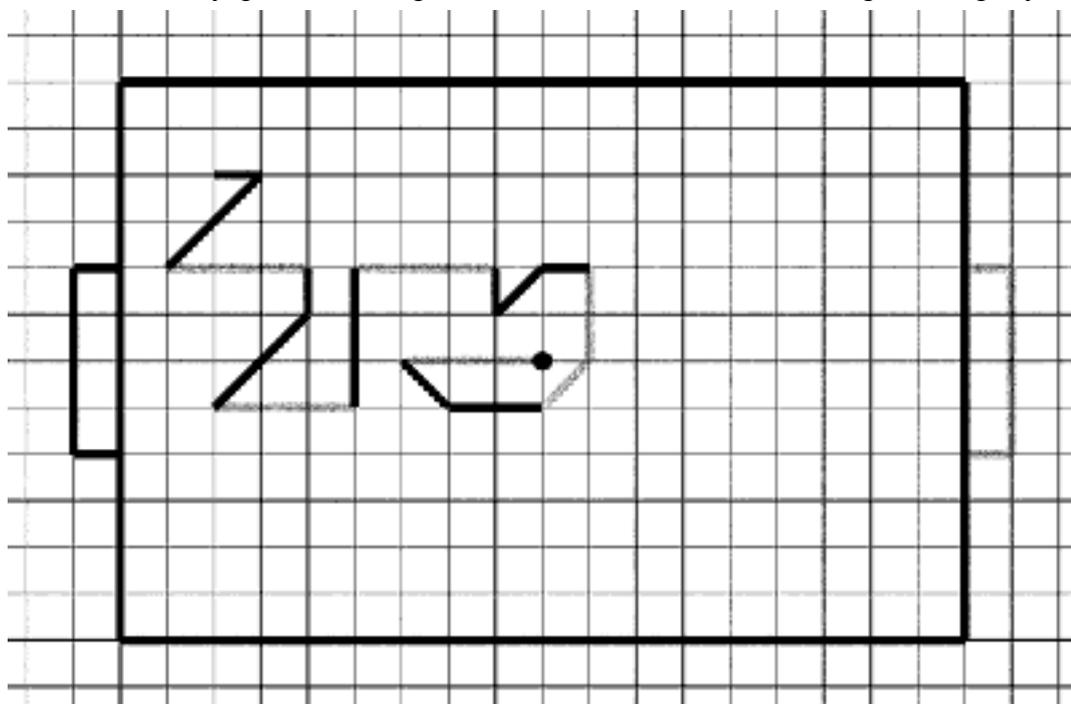
Игрокам дается буква алфавита. За отведенное время они должны написать как можно больше слов, начинающихся на эту букву.

Цепочка слогов

На листе бумаги участники по очереди пишут слово из одного слога, затем из двух, трех и т. д. Побеждает игрок, написавший самое многосложное слово.

Футбол на бумаге

Классическая игра для нудного урока или лекции. Очень удобно играть соседям по парте. Для нее вам понадобится клетчатый лист бумаги и ручка. На листе рисуется футбольное поле (не надо все тщательно прорисовывать, главное – наметить границы, ворота и центр). Первый игрок проводит от центра непрерывную линию из трех частей, каждая из которых проходит либо по стороне одной клетки, либо по ее диагонали. Его противник проводит из конечной точки свою линию (чтобы не путаться, возьмите две ручки разного цвета). Цель – загнать линию в ворота противника. Пересекать или касаться уже проведенных линий нельзя. Если ход сделать невозможно, противник «бьет штрафной» – проводит из последней точки прямую линию длиной в шесть клеток в любом направлении. Если конечная точка «штрафного» оказывается в уже нарисованном месте, удар повторяется. Игра затягивает до такой степени, что внутри классов проводились свои чемпионаты мира – попробуйте!



Вниз и вверх

Участникам предлагается слово, которое они записывают на бумаге вертикально. Рядом пишется то же слово, только наоборот.

Например:

А...Д

Н...Н

Д...У

Е...А

Г...Р

Р...Г

А...Е

У...Д

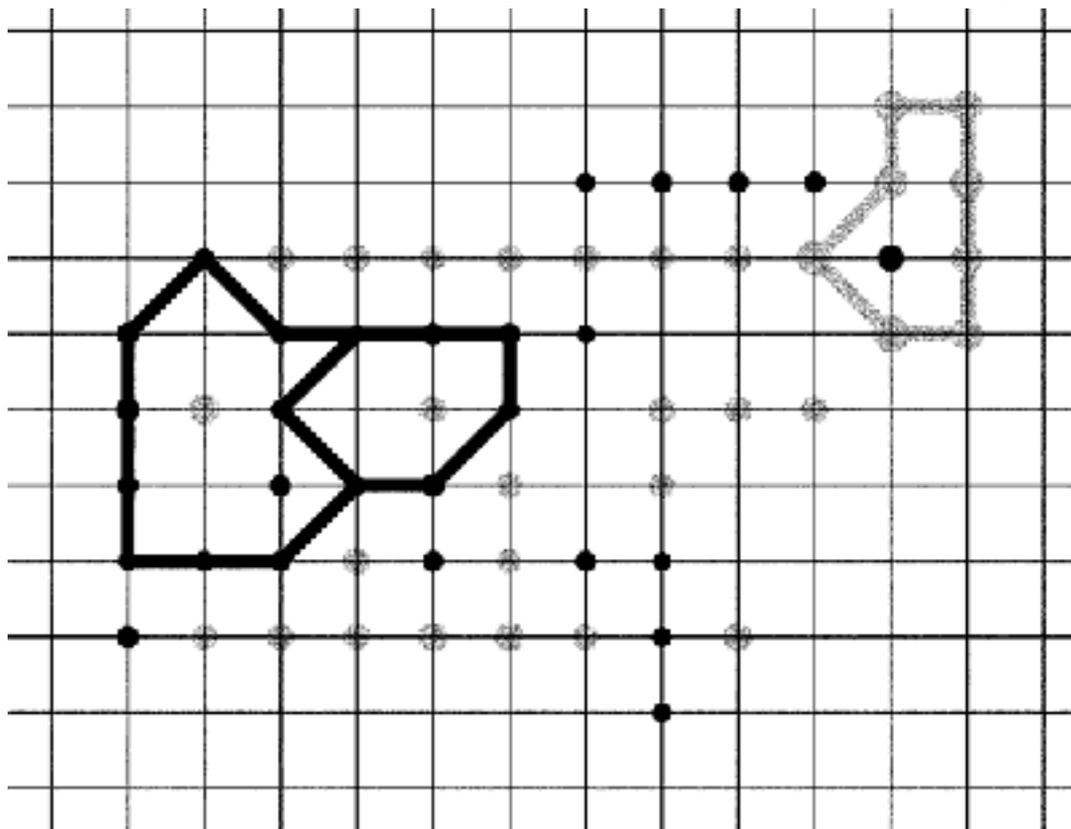
Н...Н

Д...А

Задача игроков – заполнить промежуток между буквами таким образом, чтобы в каждой строчке получилось новое слово. Побеждает тот, кто сделает это быстрее всех.

Точки

В оригинале это старая японская игра го, которая на просторах СССР превратилась в «Точки». Два игрока на листе в клетку расставляют точки (для удобства возьмите ручки разного цвета). Задача – «окружить» своими точками точки противника и не позволить «запереть» себя. Точки ставятся на пересечении клеток. Свои точки, находящиеся в радиусе одной клетки, можно объединить. При этом они должны составлять неразрывное кольцо, то есть между ними не должно быть точек противника или пустых клеток. Выигрывает тот, у кого оказалось больше всего «захвачено» на тетрадном листе площади и точек соперника.



Маленькие хитрости

- Необходимо было сразу построить себе «базу», «окружив» своими точками небольшой кусок игровой площадки, после чего начинать пристраивать к уже «отхваченной» территории все новые и новые куски.
- Иногда эффективной является техника «тотального окружения», то есть точки располагаются почти на границе листа, чтобы охватить сразу все.

Диаграммы

Анаграммы – это слова, состоящие из одних и тех же букв, расставленных в разном порядке, например:

УКЛОН – КУЛОН – КОЛУН – КЛОУН.

За отведенное время участникам предлагается из предложенных слов составить цепочку анаграмм. Побеждает автор самой длинной цепочки. Слова можно предложить следующие: актер, колесо, крона, налим, карп, пират, ракета, ручка, сокол, сосна, топор, факир, шутка, автор, рост, карта, материк, коршун. Когда игроки наберутся опыта, можно предложить придумать исходные слова самостоятельно. Игра непростая, но время за ней точно пролетит незаметно.

Литературный аукцион

Участникам предлагается имя известного писателя. Их задача – написать как можно больше названий его произведений.

Другой вариант игры: участникам дается буква алфавита. Их задача – написать как можно больше названий литературных произведений, фамилий авторов, имен их героев, начинающихся на эту букву.

Игра может быть не только литературной, но и музыкальной, художественной и любой другой. Побеждает, естественно, самый эрудированный участник.

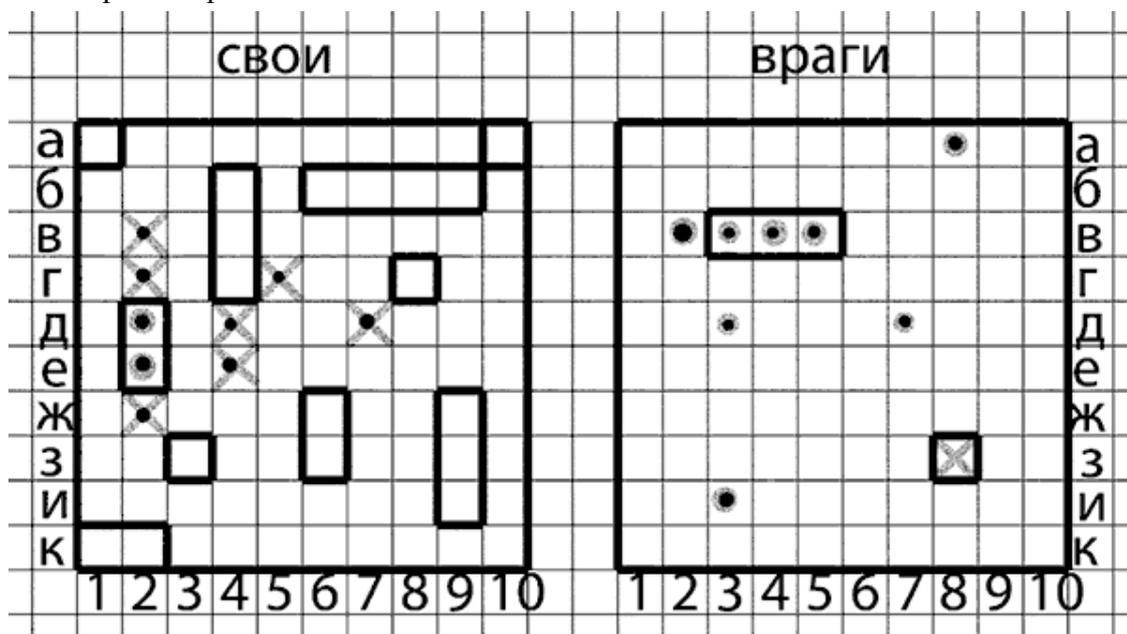
Оракул

Иногда совсем не хочется слушать преподавателя – не торопитесь, а вдруг это судьба? Игра не имеет никакого смысла, просто позволяет отвлечься и повеселиться. Каждый участник пишет на листе бумаги какой-нибудь волнующий его вопрос. Затем, по определенному сигналу, необходимо внимательно прослушать, что в это время говорит преподаватель – это и будет ответом. После уроков содержимое листов зачитывается вслух – всеобщее веселье обеспечено.

Морской бой

Мы уверены, что эту игру знают все, но на всякий случай еще раз напомним. Каждый из игроков рисует на листке в клетку два одинаковых квадрата со сторонами 10 клеток. Левые стороны нумеруются от 1 до 10, верхние – от А до К. Затем в одном из квадратов расставляются корабли: стандартный набор включает в себя один четырехпалубный, два трехпалубных, три двухпалубных и четыре однопалубных (палуба в данном случае равна клетке). Корабли должны стоять таким образом, чтобы не соприкасаться ни бортами, ни углами.

Далее играющие по очереди пытаются угадать координаты кораблей противника, называя два значения, например БЗ. Попадание отмечается на втором квадрате крестом, промах – точкой. Если игрок попал, он может повторить ход. Побеждает тот, кто первым «потопил» все корабли противника.



Виселица

Старая, но весьма интересная игра. Один из участников загадывает слово и пишет на бумаге его первую и последнюю буквы, а также отмечает место для остальных, чтобы можно было понять общее количество букв. Рядом со словом схематично рисуется виселица с петлей. Второй игрок угадывает остальные буквы слова. Если он угадал правильно, буква вписывается на нужное место. Неверно названная буква пишется рядом с виселицей, в то же время в петле рисуется круг – голова. Следующая ошибка – рука, нога, туловище и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока слово не будет угадано либо игрок не будет полностью «повешен».

Морской вой со словами

Правила, в принципе, те же, что и в игре «Морской бой», только «топить» нужно не корабли, а слова. Каждый участник пишет в своем квадрате (10x10 клеток) 1 слово из пяти букв, 2 из четырех, 3 из трех. Слова располагаются по клеткам вертикально или горизонтально и пересекаются, если у них есть общие буквы. Далее начинается «стрельба». Если противник попадает в занятую клетку, игрок должен назвать букву, которая находится в этой клетке. Побеждает тот, кто первым узнал все слова противника.

Коридорчики

Для игры понадобятся лист бумаги в клетку и ручки разного цвета. Игроки по очереди проводят вертикальные или горизонтальные линии длиной, равной стороне одной клеточки. Задача – замкнуть клетку своими линиями и не дать это сделать сопернику. В замкнутой клетке игрок ставит крестик своего цвета и получает право на дополнительный ход. Побеждает тот, у кого захваченных клеток окажется больше.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.