

Талантливому педагогу –

Т.Н. Образцова

Заботливому родителю

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ



Татьяна Николаевна Образцова

Ролевые игры для детей

*Текст предоставлен издательством
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=176424
Ролевые игры для детей: Лада; 2005
ISBN 5-9223-0109-8*

Аннотация

«Ролевые игры для детей» – это своеобразный сборник различных игр, способствующих творческому развитию подрастающего поколения. Многие из предложенных игровых моментов основаны на фрагментах фильмов, книг, сказок и просто на каких-либо жизненных ситуациях, которые предполагают включение детской фантазии и обучение детей умению вживаться в соответствующий образ. Игры, изложенные в книге, позволяют сделать досуг детей не только увлекательным, но и поучительным.

Содержание

Введение	5
Глава 1. Мама, папа, я...	6
«Дочки-матери»	6
День самоуправления в школе	8
«Скорая помощь»	9
«Детский сад»	10
«Веселый поезд»	11
Глава 2.	12
Игры сказочные	12
«Кино»	12
«Интервью»	12
«Илья Муромец» и «Горыныч»	13
Кто «плохой» и кто «хороший»	13
Вопрос – ответ	14
«Урбанистическая» сказка	15
Старая сказка на новый лад	16
Исторические игры	18
«Пираты»	18
«Битва в Тевтобургском лесу»	18
«Верная шпага короля»	19
Игра на сюжет из истории древней Руси	20
Глава 3.	22
«Я – президент»	22
«Политика – дело тонкое»	23
«Кресло президента»	24
«Иностранный гость»	25
«Речь к народу»	26
Все может случиться	27
«Политики и магазины»	28
Глава 4.	29
«Купи – продай»	29
«Мебельный магазин»	30
«Книжный магазин»	31
«Купи ягоды»	32
«Купи дом»	33
«Магазин модной одежды и косметики»	34
Глава 5.	35
«Отвечай не говоря»	35
Мимический ответ	36
Обмен именами	37
«Краски»	38
Веселая молчанка, или «Передай другому»	39
«Глухие и немые»	40
«Работа и забава»	41
«Музыканты (или немой оркестр)»	42
«Квартиранты»	43

«Море волнуется, или Рыбное молчание»	44
«Звериный сад»	45
«Угадай, что делали»	46
Конец ознакомительного фрагмента.	47

Татьяна Николаевна Образцова

Ролевые игры для детей

Введение

Психологи многих стран обращают внимание современного общества на то, какое большое влияние оказывают на формирование личности ребенка ролевые игры. Последние позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

Наверняка многим людям приходилось сталкиваться с явлением, когда молодой, рослый мужчина ярко проявляет в своем поведении женские манеры, и, наоборот, привлекательная женщина ведет себя как-то по-мужски. Нередко такие люди в детстве в ролевых играх выбирали роль персонажа, противоположного их полу.

Ролевые игры имеют важное значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем, и родители являются в этом случае как бы посредниками. Именно родители в первую очередь должны позаботиться о том, чтобы ребенок правильно выбирал ролевые игры и активно выступал в различных ипостасях.

Как правило, если мальчик играет с машинкой, а девочка пеленает кукол, можно с уверенностью сказать, что этот мальчик в дальнейшем станет настоящим мужчиной и будет выполнять все положенные функции семьянина, а из девочки вырастет отличная хозяйка, мать. Следовательно, в тот период, когда малыш только-только научился ходить, необходимо это учесть и включить в повседневный семейный досуг ролевые игры. Данная книга предлагает довольно широкий спектр забав, которые научат ребенка правильно реагировать на те или иные события в жизни.

Допустим, если ребенок в игровой форме принимает образ недовольного клиента в магазине, школьного педагога, уставшего после работы родителя или строгого начальника, родителям следует обратить на это пристальное внимание. В том случае, когда малыш неплохо «вживается» в роль строгого начальника, значит ему присущи лидерские качества. Однако возможно и такое: «начальник» слишком долго бурчит, и в итоге его сверстники теряют желание играть дальше. При таких вариантах родителям целесообразно вмешаться в игровую ситуацию и как-то изменить ее.

Предложенные игровые моменты являются своего рода разнообразными «фрагментами» из жизни взрослых, а также сказок, фильмов, книг. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных моментов, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В любых сложных жизненных ситуациях человеку в первую очередь необходимо оставаться человеком. И ролевые игры позволяют с ранних лет как бы корректировать поведение в различных формах взаимоотношений.

Глава 1. Мама, папа, я... Социоролевые игры

«Дочки-матери»

Самая популярная на сегодняшний день игра, правила ее меняются в зависимости от обстоятельств и количества детишек, возраст которых не ограничивается.

Рассмотрим несколько вариантов игры:

1. Девочка играет с куклами дома или на улице. Она – мама, куклы – дочери. Ей приходится самой спрашивать, самой отвечать, самой действовать и придумывать различные ситуации, то есть – участие принимает только один ребенок.

Игра развивает способность заботиться о близких, отвечать за свои поступки, быть справедливой и хозяйственной, а главное – самостоятельной.

Играя с куклами, девочка старается скопировать действия и слова своей мамы, тети, бабушки, старшей сестры или кого-то из родственников, кто ей наиболее симпатичен. В зависимости от места действия, меняются ее настроение, голос, прическа. Все выглядит правдоподобно и естественно, если никто из взрослых не вмешивается и не поправляет ее. Необходимо в этой ситуации дать ребенку полную свободу.

2. Девочки играют между собой. Каждая из них должна вообразить себя мамой, бабушкой, дочкой, внучкой, сестрой. Хотя бывает, что девочка исполняет папину роль. Тут необходимо научиться общаться друг с другом, понимать, доверять, сочувствовать, помогать.

Очень важны время и место действия. Как и в обыденной жизни, любая мелочь сначала продумывается, обсуждается, а затем приводится в исполнение. Сценарий предлагают, как правило, старшие по возрасту девочки, но в процессе игры что-то может измениться. Например, «мама» отводит «дочку» в садик или в школу, сама идет на работу, дома хозяйничает «бабушка». Вечером они вместе собираются, пьют чай, беседуют. Потом «мама» садится за рукоделие, «дочь» идет рисовать, а «бабушка» включает ненастоящий телевизор, где как будто идет концерт, – поют, читают стихи сами дети.

Когда концерт заканчивается, с работы приходит «папа». Он рассказывает о том, что с ним произошло, ужинает и предлагает «дочке» покатать ее на машине – это у него велосипед. Итак, мы видим сцену из нашей жизни, только у детей все немного приукрашивается, упрощается, сглаживаются острые углы конфликтов.

3. Девочки играют с мальчиками. Здесь уже у «мамы» появляются «сыновья», «братья». Игра приобретает более оживленный характер, мальчишки – это непоседы и любители спорить, поэтому от девочек требуется умение где-то уступать, не обращать внимания на непослушание. Ребята стремятся к дружбе и сотрудничеству, используя взаимовыручку и улыбку. Игра позволяет ребятишкам стать нужными и значимыми в кругу сверстников, узнать характер и привычки своих друзей, почувствовать себя взрослыми.

4. В игре принимают участие взрослые. Действие, например, происходит на улице. Взрослые разговаривают, сидя на скамейке, или читают прессу, но теперь они – дети. А сыновья и дочери «уходят на работу», потому что они стали «мамами» и «папами», все заботы перекалываются временно на их плечи. По возвращении они отвечают на многочисленные вопросы своих «детей», говорят о правилах поведения и накладывают запрет на какие-либо действия, старательно объясняя, почему нельзя делать того или другого. Возникающие споры дают понять, насколько важны те или иные поступки, и не секрет, что в спорах рождаются истины.

Такой вид игры позволяет максимально приблизиться к волнующим проблемам «отцов» и «детей». Да и каждому взрослому будет приятно видеть своего ребенка размышляющим.

Во время игры ребята и взрослые могут поведать друг другу веселые истории:

– Алексей, когда же ты исправишь двойку по математике?

– Не знаю, мамочка. Учительница просто не отходит от журнала...

– В твоём возрасте, – говорит отец сыну, – Наполеон был первым учеником в классе. Тебе это известно?

– Нет, папочка, – признается мальчуган, – зато я знаю точно, что в твоём возрасте он стал уже императором

Франции.

День самоуправления в школе

Участие принимают дети от 7 до 17 лет (школьники). Из учеников 11—10 классов выбирают «администрацию школы» и «директора», некоторые из старшеклассников, возможно и желательно, станут на день «учителями» в младших и средних классах. Кто-то из ребят будет организатором по внеклассной работе.

Настоящие учителя выступят как члены комиссии, которой придется подводить итоги дня самоуправления.

День начинается с торжественной линейки – ее организуют старшеклассники («директор», «завуч», «организатор»). Они предлагают всем прослушать и запомнить план дня самоуправления. На стену в коридоре вывешивается расписание уроков. Затем звенит звонок, начинаются уроки. По их окончании дети оценивают уровень подготовленности «молодого педагога» и высказывают, что понравилось и почему, какие моменты урока могли быть лучше.

Во время перемен и в столовой за порядком следят дежурные.

Отчет о проделанной работе в конце рабочего дня выносится на рассмотрение и обсуждается, подводятся итоги и награждаются лучшие «учителя»-ученики.

Игра позволяет понять, насколько тяжел труд учителя. Ребята готовятся к самостоятельной жизни, привыкают отвечать за свои слова и действия перед малышами.

«Скорая помощь»

Играть могут два человека и более, возраст не ограничен. Дети находятся в разных частях комнаты или площадки.

Один из детей якобы плохо себя чувствует и вызывает по телефону «скорую помощь». Через три минуты появляется «доктор» с игрушечными медикаментами и оказывает «больному» первую медицинскую помощь, задавая вопросы: что болит, где, как сильно, что этому предшествовало, какие лекарства были использованы. При необходимости, «больного» направляют на лечение в «больницу».

Игра развивает у ребенка чувство милосердия, желание помочь и утешить, умение заботиться о ближнем с нежностью и любовью, общительность.

Медикаментами могут временно стать конфеты, вафли, разные сиропы или просто вода.

Перевязочным материалом служат марля, бинты, ленты, обычные лоскутки. Дети в этом плане очень находчивы.

Взрослые могут предложить детям в процессе игры выучить такие строчки:

Не бойтесь, пожалуйста, доктора льва.
Он в горло зверюшке заглянет сперва
И выпишет срочно рецепт для больного:
«Ни капли соленого, острого, злого».
Без самого доброго, нежного слова,
Без лучшего слова не лечат больного.

Постарайтесь сделать так, чтобы ребята подумали над смыслом этих строчек.

«Детский сад»

Возраст и количество игроков не ограничиваются. Используются различные мягкие игрушки, детская посуда, кровати и коляски для кукол.

Девочки распределяют роли «воспитателей» и «нянь», а кто-то будет «музыкальным работником».

Кукол озвучивают сами дети. Завтрак, прогулка, разучивание считалочек – все идет по порядку. Игра развивает дисциплинированность, ответственность, доброжелательность.

События развиваются как в обычном садике:

1. Утром зарядка или танцы под веселую музыку.
2. Завтрак.
3. Занятия (веселый счет, рисование, разукрашивание и т. п.).
4. Прогулка.
5. Обед.
6. Тихий час (для кукол). Девочки исполняют колыбельные песенки, рассказывают сказки.
7. Подготовка к полднику – куклам необходимо сделать прически, нарядить.
8. Полдник.
9. Различные игры в комнате или на уличной площадке.

Хорошо, когда в игре принимают участие взрослые (в роли методиста или старшего повара).

«Веселый поезд»

Детям надо представить себя работниками железной дороги. Возраст игроков не ограничен. Поезд собирается из стульев, скамеечек, больших коробок.

Главные действующие лица: машинист, проводники, пассажиры, дорожный патруль, повар в вагоне-ресторане.

«Машинист» ведет состав и объявляет названия станций. «Проводники» проверяют наличие билетов, рассаживают «пассажиров», разносят чай. «Дорожный патруль» следит за порядком. Каждый ребенок в пути рассказывает какую-либо веселую историю или исполняет песенку.

Играя, дети общаются, учатся правильно вести себя в общественном месте. Ценно в этой игре то, что можно создать сложные ситуации и пробудить у детишек желание помочь друг другу.

Игру можно дополнить. Вместо билетов пусть ребята приобретут по купону «на одну приятную услугу». Каждый, кто нуждается в посторонней помощи, должен поднять купон вверх. Тогда остальные дети увидят этот сигнал и спросят, чем они могут помочь. Тот, кто выполнит просьбу, получает купон от того, кто нуждался в помощи. А ребенок, оставшийся без купона, в дальнейшем сам должен кому-нибудь помочь.

Купоны изготовьте из картона и на каждом надпишите: «За исполнение одного хорошего поступка».

Глава 2. **Поиграем в сказку**

Игры сказочные

«Кино»

Для проведения этой игры придется организовать «домашний кинотеатр» или приобрести проектор. Ведущему необходимо заранее подобрать эпизоды из разных сказок, где четко проявляются черты характера персонажей. Подойдет, например, эпизод, когда волк прикидывается бабушкой, а Красная Шапочка интересуется: «А почему у тебя такие большие ушки?» и т. д.

Задача играющих – озвучить заданный эпизод так, чтобы эти черты были четко выражены и сразу стало понятно, что это за герой. А затем команда соперников должна воспроизвести эту сказку в виде небольшой сценки, стараясь озвучить ее так, как это сделали ребята до них. Потом роли меняются. Побеждает команда, которая справится со своей задачей лучше.

«Интервью»

При помощи считалки выбирается «журналист», остальные играющие распределяют между собой роли. «Журналист» в это время находится в другой комнате и не видит, кто какой образ себе выбрал. Затем ведущий объясняет ребятишкам правила игры:

«Представьте, что в сказочную страну прибыл журналист и пытается взять интервью у ее обитателей. Чтобы определить, кто есть кто, журналист намерен задавать всем очень хитрые вопросы или просить их исполнить какое-либо его задание».

Но учтите, что по ходу действия спрашивать напрямую «Ты кто?» «журналист» не может. «Жители» же страны, пока он общается с кем-то, должны жить своей обычной жизнью: кто-то кого-то догонять («волк» «козлят»), кто-то над чем-то колдовать («Яга» и «фея»). При этом плохие персонажи должны по возможности скрывать свою настоящую сущность.

Приведем пример. Так, «журналист» попадает в лес и наталкивается в нем на персонажа, который занят колдовством. Это может быть как обычная «баба Яга», так и добрая «фея», а, может, и совершенно другой персонаж. Возможно, это «лиса» варит угощение для «журавля». Это «журналисту» и нужно выяснить. Он может спрашивать следующее: «Что вы варите?», «А кому вы решили помочь?», «А станцуйте-ка вы мне танец». Если это «фея», значит она должна двигаться плавно, если «Яга» – пусть старается подражать повадкам этой старушки, то есть сочетает все движения с подскоками и прыжками. Как только персонаж угадан, у него можно брать интервью. Вопросы «журналиста» непременно должны быть веселыми и шуточными.

После того как за определенное время «журналист» угадает какое-то число персонажей, ребята выбирают на его место другого игрока и меняются между собой своими ролями.

«Илья Муромец» и «Горыныч»

Играющие делятся на пары: «Ильи Муромцы» и «трехголовые змеи». «Драконам» дают по три длинные палки, соединенные вместе таким образом, чтобы ими можно было шевелить. На концы каждой палки можно насадить бумажные змеиные маски. Игроки, изображающие «Муромцев», получают пластмассовые кольца. Задача «Горынычей» – коснуться одной из своих «голов» «Ильи Муромца» и таким способом его убить. При этом «Горынычи» должны, не останавливаясь, крутить «шеями», чтобы «Муромцы» не могли накинуть на них кольцо, то есть «отрубить» головы.

Во время игры пара должна стараться воспроизвести образы и диалоги данных персонажей так, чтобы они были схожи с настоящими. Задача «Горыныча» – угрожающе шипеть и устрашать, а «Ильи» – отшучиваться и насмехаться. Побеждает пара, наиболее удачно обыгравшая сцену боя Ильи Муромца со Змеем Горынычем.

Кто «плохой» и кто «хороший»

Эта игра является своеобразной проверкой на то, кого именно из сказочных персонажей дети считают плохим, а кого хорошим. Она же позволяет выяснить основные ошибки детских представлений о них и научит малышей представлять себя и теми, и другими.

На первом этапе игры ведущий просит всех детей самостоятельно выбрать для себя сказочного персонажа и объясняет задание. Оно заключается в том, чтобы дети после определенного сигнала успели самостоятельно рассредоточиться на «плохих» и «хороших». Первые должны отбежать на левую сторону, вторые – на правую. Затем ведущий ставит музыку и на ее фоне зачитывает стихотворение:

В нашей сказочной стране проживают многие:

И рогатые, и зубастые, и двуногие.
Разделяет их одна неприступная стена.
По одну ее сторонку
Вижу смех я и тепло.
По другую – лишь воронку
И ужасное стекло.
Но вот однажды поутру
Здесь приключилось страшное...

Здесь необходимо, чтобы неожиданно для детей зазвучала угрожающая музыка, напоминающая скрип дверей, грохот, шипение и тому подобное.

Отвалились ворота – и...
Все удрали, кто куда.
Я прошу вас всех собрать
И на место раскидать.

Задача детей после этих слов быстро разделиться на две команды: одну из «плохих» жителей сказочного государства, другую – из «хороших». По свистку распределение заканчивается. Те, кто не успели определиться, выбывают и в дальнейшем становятся наблюдателями.

После этого ведущий дает следующее задание. Каждая команда должна придумать небольшую сценку с участием всех входящих в ее состав персонажей. Но следует учесть, что в этой сказке должны быть как положительные, так и отрицательные герои. Следовательно, из уже отобранных изначально «плохих» играющие должны отобрать тех, кто является наиболее безобидным. А из среды «хороших» ребятам предстоит выбрать самых плутовских и имеющих двойственные черты характера.

Так дети научатся определять тех, кто способен быть одновременно и плохим, и хорошим. Когда играющие подготовятся, они поочередно показывают свою сценку. Затем проводится общее обсуждение. Каждая команда должна объяснить, почему именно ту или иную роль они обозначили как самую коварную, а другую как самую безобидную, и доказать это конкретными примерами из литературных произведений и фильмов.

Вопрос – ответ

Играющие рассаживаются полукругом, а ведущий садится напротив них. Игра проводится в два этапа. Первый идет по принципу: вопрос – ответ. Ведущий называет персонажей, а дети должны найти ему противоположность. За каждый правильный ответ ребенок получает черный (если персонаж отрицательный) или белый (если персонаж положительный) жетон. Когда суть игры будет понятна, ведущий усложняет задание, периодически вставляя нейтральных персонажей или чередуя этих. Приведем пример:

1. Черепашки ниндзя – черепаха Тортилла.
2. Тигр – кошка.
3. Кот Леопольд – Кот Базилио.
4. Царь Солнечного Света – Кощей Бессмертный.
5. Леший – старичок Лесовичок.

Перед вторым этапом игроки подсчитывают количество полученных ими черных и белых жетонов. Количество тех или других определяет принадлежность игрока к той или иной команде. В результате образуются две команды: «хорошие» и «плохие». При этом и количество участников в них будет различным.

Затем каждая команда распределяет между собой роли из тех, что были ими угаданы. А после этого начинаются соревнования. Ведущий объявляет:

«В сказках очень часто происходят бои между темными и светлыми силами. То же самое я предлагаю сделать и вам. Вы должны выдвинуть на каждый конкурс по одному игроку. Победивший получает жетон победителя. Та команда, у которой после игры окажется их больше, будет победителем».

После этого каждая команда выдвигает по одному игроку для первого конкурса. Конкурсы могут быть следующими:

1. Для первой пары: рассказать о себе в духе выбранного героя. Например, «кот Леопольд» начнет свое изложение так: «Ребята, друзья, меня зовут Леопольдом. Я люблю мир и предлагаю всем жить дружно и не ссориться». Желательно, чтобы при этом детишки еще и пародировали голоса своих персонажей.
2. Для второй пары: станцевать танец своего персонажа.
3. Придумать музыкальное сопровождение, характеризующее шаги данного героя, и показать его походку. Для «Кощея» это будет грохот или хруст костей, которые ребенок может воспроизвести, трясая деревянными бусами или трещоткой. Для «лешего» – хруст веток под ногами. И как только играющий подберет свое музыкальное сопровождение, он может попросить кого-то из своей команды исполнить его, а сам в это время изобразит походку. Так получится наложение звука на действие.

4. Обыграть поведение персонажа в образе главы королевства. Тут важно показать, как он будет себя вести и какие приказы отдавать. Для этого конкурса необходим стул со спинкой, заменяющий трон. Побеждает тот играющий, кто освоит свою роль лучше.

5. Обыграть трапезу приема пищи и ее приготовления. Так, «баба Яга» будет кашеварить у костра и бросать в котелок разные приправы, что-то нашептывая и приговаривая. При этом она может приплясывать и притопывать. Персонажи же положительные, такие, как «Иван царевич», могут заняться охотой, сбором урожая и тому подобным.

«Урбанистическая» сказка

Урбанистическая сказка – это значит «городская» сказка, то есть та, которая разворачивается на фоне привычного городского пейзажа – улиц, домов, дворов. В начале игры выбирается ведущий. Он должен предложить участникам условия, по которым будет происходить игра. Его задача также – следить за ходом игры, чтобы потом обоснованно подвести итоги.

Ведущий берет несколько листов бумаги, рисует или пишет на них свое представление о месте, где должна происходить сказка. Например, он может нарисовать несколько высотных домов, двор, деревья. Вокруг – зима, все запорошено снегом. Этот рисунок ведущий дает одному из участников игры и предлагает придумать сказку, которая могла бы произойти именно в этом месте. Не имеет смысла тщательно вырисовывать все детали, рисунок должен быть схематичным, поэтому на него не нужно тратить много времени.

Впрочем, если все участники игры решат подготовиться к ней заранее, они могут вырезать из журналов красивые рисунки или нарисовать их самостоятельно. Если ведущий не умеет рисовать, пусть он просто опишет место, где будет происходить сказка. Например, таким образом: «Жаркое лето, все вокруг зеленое, красочное, яркое. В самом центре города есть большая аллея, где растут красивые цветы...». Соответственно, игрок, получивший такое описание, должен сочинить сказку, которая могла бы произойти в летнем городе, в такой аллее.

Игрок, который получил от ведущего картинку, может придумать любую историю, используя всем известных сказочных героев. А если хочет, пусть придумает сказку самостоятельно. В качестве примера может подойти такая история:

«За несколько дней до Нового года на город обрушился сильный снегопад. Все дома, деревья, дворы замело снегом, поэтому создавалось впечатление, что вокруг не обыкновенный город, а сказочная страна. В одном дворе дети вышли гулять и стали лепить из снега разные фигуры. Они построили снежный дворец, рядом с которым поселили Снегурочку, Снежную Королеву, Золушку и Буратино. Наступил вечер, дети ушли домой играть в компьютерные игры, смотреть интересные фильмы и готовиться к веселым новогодним праздникам.

Все знают, что перед Новым годом могут происходить чудеса. И в тот момент, когда дети ушли домой, на небе ярко засияла звезда. Наверное, от нее шло какое-то особое излучение, потому что через несколько минут во дворе стали твориться удивительные события. Фигуры из снега вдруг засияли ярко-зеленым светом, а потом на их месте оказались живые сказочные герои.

Снегурочка оказалась очень милой девочкой, ее сияющие глаза открыто говорили о ее добром характере. Снежный Буратино превратился в забавного и озорного мальчишку и отличался от обыкновенных детей только своим длинным носом. Золушка стала скромной девочкой в старинном платье, очень красивой и воспитанной. И только Снежная Королева отличалась жестокостью и коварством. Зато внешне она выглядела необыкновенно элегантной, величественной. Впрочем, в этом не было ничего удивительного – ведь это настоящая

королева. А все царственные особы умеют производить впечатление на окружающих своим поведением.

И вот после того, как во дворе ожили эти сказочные герои, они сразу же вознамерились отправиться к тем детям, которые их слепили. Буратино вылепил из снега ученик первого класса, веселый и озорной мальчишка. У него в характере было много общего с этим сказочным героем, наверное поэтому он и выбрал такого героя. Золушку слепила скромная и добрая девочка. Она училась во втором классе и очень любила сказки. Снегурочку вылепила ее подруга, которая уже давно ждала новогоднего праздника. Ей очень хотелось получить в подарок компьютер, поэтому она надеялась, что Дед Мороз и Снегурочка выполнят ее желание. А Снежную Королеву избрала их одноклассница, очень красивая и очень эгоистичная девочка. Она всегда старалась добиться своего, не обращая внимания на настроение и желания других. Она очень завидовала злым волшебницам из сказки, потому что они могли добиваться своего с помощью колдовства.

Итак, эти сказочные герои отправились к детям. Разумеется, они не могли прийти в своем настоящем виде, потому что кто-то из взрослых мог бы увидеть их. А сказочные герои этого очень боятся. Поэтому они стали невидимыми. Они пришли к детям и стали жить рядом с ними. Дети вскоре привыкли к своим невидимым друзьям и начали иногда спрашивать у них совета. Добрые сказочные герои учили только добру, а злая Снежная Королева давала лишь злые советы. Поэтому добрые дети стали творить добрые дела, а девочка, к которой пришла Снежная Королева, стала еще злее и эгоистичнее, чем была раньше».

Участник игры может рассказывать сказку до конца. Но ведущий имеет право прервать его на любом месте, чтобы предложить кому-то другому продолжить сказку. В конце ведущий и все участники игры подводят итоги. Можно объявить тайное голосование, а именно – пусть каждый напишет на листочке свое мнение о сказке, а в итоге ведущий скажет, чья история получила больше голосов. Соответственно, участник игры, сочинивший эту сказку, и будет победителем. Его можно наградить каким-то призом или шутиливой почетной грамотой «Лучший сказочник».

Старая сказка на новый лад

Все хорошо знают и помнят старые сказки. Но ведь любую из них можно немного изменить, чтобы она стала современной. От этого сказка совсем не потеряет своей остроты и загадочности, а, наоборот, приобретет новые оттенки. Перед началом игры выбирается ведущий. Он должен как следить за ходом игры, так и помогать ее участникам по мере необходимости. В конце игры ведущий подводит итоги.

Ведущий дает задания каждому игроку. Например, кому-то он предлагает: «Расскажи современную сказку про Царевну-лягушку». Все хорошо знают старинную русскую народную сказку про это чудесное земноводное, которое потом превратилось в прекрасную царевну.

Участник игры может придумать такую историю:

«В одном городе жил очень богатый и уважаемый человек. Он владел несколькими крупными предприятиями, и дела у него шли очень хорошо. Он при необходимости мог сесть на свой личный самолет и полететь за границу. Только счастливым он себя назвать никак не мог. Дело в том, что было у этого человека три сына. Сыновья не могли найти себе хороших невест, хотя сами были и красивы, и умны, и характер у них был вполне покладистый. Встречались они и с актрисами, и с фотомоделями, но только счастливой семейной жизни не получалось. Их отец долго думал, а потом сказал: „Пора вам, дети мои, жениться. Я придумал, как вам отыскать себе невест“».

Старшему сыну отец велел взять мобильник и набрать первый попавшийся номер. Выпал номер одной крупной фирмы. Директором ее оказалась молодая прелестная женщина. Старший сын познакомился с ней – и вскоре они сыграли свадьбу.

Второму сыну отец велел заняться поисками невесты по Интернету. Сын послушался совета и быстро нашел очень красивую женщину, которая была ко всему прочему автором популярных детективов. И только третий, самый младший сын, никак не мог найти себе хорошую жену. Тогда сказал ему отец: „Сынок, возьми машину, сядь в нее и отправляйся куда глаза глядят. Так, глядишь, найдешь и ты свое счастье“.

Сел парень в свой „Мерседес“ и отправился куда глаза глядят. Долго ли он ехал, о том никто не знает. Вот уже выехал он из города и едет по загородному шоссе. Едет, музыку слушает, наслаждается окрестным видом. Таким образом, он незаметно оказался в глухом лесу. По всему чувствовалось, никакая цивилизация не добралась до него. Уже и дороги асфальтированной нет под колесами, и лес становится все более непонятным.

Вдруг „Мерседес“ остановился. Парень вышел из машины, смотрит вокруг – нет никого, только деревья машину обступили да трава высокая. Посмотрел он вокруг и увидел рядом небольшую лягушечку. Подумал парень: „Ничего особенного, лягушка как лягушка...“ И вдруг эта совершенно непримечательная лягушка говорит ему: „Здравствуй, дорогой мой. Я очень давно тебя ждала“. В первую минуту парень подумал, что у него слуховые галлюцинации. Но потом лягушка объяснила ему подробнее: „Я не простая лягушка, я на самом деле заколдованная девушка. Возьми меня с собой, женись на мне. И тогда со временем я снова обрету свой настоящий облик“.

Парень был шокирован. Он ни разу не видел говорящих лягушек. В детстве он, конечно, читал что-то подобное. Но с тех пор прошло уже очень много времени, и он сказку уже почти позабыл. Смотрит он на лягушку, а сам думает: „Конечно, жениться на ней я не собираюсь. Ведь окружающие неизвестно что подумают, к тому же – у лягушки документов нет. А как же нас в ЗАГСе будут регистрировать? Но диковинное животное все равно нужно взять с собой, можно друзьям показать, интересно все-таки“.

Так думает парень, а сам смотрит на лягушку и обещает ей: „Да, возьму тебя с собой“. Взял парень лягушку и привез ее домой. Спрашивает отец его: „Ну что, нашел ты невесту?“ Парень хотел его повеселить – и про лягушку рассказывает, а отец послушал и заявляет: „Ну что ж, лягушка так лягушка. Значит, тебе судьба такая“. Обиделся парень, но деваться некуда. Отец его договорился, чтобы лягушке оформили документы. Назначили свадьбу. Гости приехали, а парень все думает: „Как же я на лягушке женюсь?“ Надо сказать, что никто из гостей ту лягушку пока не видел.

Приезжает парень в ЗАГС и вдруг видит девушку в белом свадебном платье красоты невиданной, да и платье на ней изумительное. Фигура у девушки как у топ-модели, глаза – как звезды, зубы – жемчуг, кожа – атлас! Такой красавицы парень еще никогда не встречал. И думает он: „Везет же кому-то. А я вынужден на лягушке жениться“. И вдруг красавица говорит ему: „Я же говорила тебе, что на самом деле я не лягушка. Теперь ты мне поверил?“

Обрадовался парень, женился на девушке. Но после свадьбы, как только они приехали в ресторан, девушка исчезла. Оказалось, что ее похитил злой экстрасенс-волшебник. Пришлось парню жену свою спасать. Для этого отправился он в Китай изучать древнее восточное колдовство, чтобы справиться с экстрасенсом. Нелегко ему пришлось, но в результате удалось ему спасти свою жену-красавицу. Стали они жить весело и счастливо, открыли свое предприятие, деньги начали зарабатывать. И никто им не мешал».

Каждый участник должен рассказать примерно такую же сказку.

В конце игры ведущий подводит итоги. Он должен посоветоваться с остальными игроками и выбрать самого талантливого рассказчика. Того, чья сказка окажется самой интересной, можно наградить призом или грамотой, сделанной самостоятельно.

Исторические игры

«Пираты»

Это скорее подготовка к настоящей ролевой игре. Она предназначена для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Вы можете организовать ее, например, в летнем лагере, причем «убьете сразу двух зайцев»: доставите удовольствие детям и решите некоторые педагогические задачи, так как эта игра, как и все забавы подобного типа, развивает творческие способности детей, их фантазию.

Большое значение имеет создание у ребенка ощущения реальности происходящего, поэтому необходима «пиратская» атрибутика: повязка на один глаз, игрушечный меч или кинжал у пояса и т. д. Конкретное место проведения, как правило, не важно: дети легко «превращают» в пиратский корабль участок любой территории.

Перед началом игры ребяташки должны придумать название для своего корабля. Затем создается команда (от 5 до 10 человек) и распределяются роли «боцмана», «юнга», «кока», «матросов». Капитаном, конечно, будет «харизматический» лидер данной группы. Следует, однако, объяснить играющим, что остальные роли не менее важны: судьба корабля зависит от сплоченности команды.

Цель «пиратов» – найти «клад», который может быть чисто символическим, а еще лучше – заранее подготовить и спрятать призы для победителей, которые и будут своеобразным «кладом». Рекомендуется также заранее нарисовать «карту», а именно – начертить несложный план местности или помещения, в котором проводится игра. Каким-либо значком на «карте» отметьте место, где «зарыт клад». «Пираты» должны найти «сокровище» за определенный промежуток времени.

Если число желающих принять участие в игре слишком велико, можно сформировать две конкурирующие команды, которые будут представлять, например, испанских и английских «пиратов». Выигрывает та команда, которая быстрее найдет «клад». Кроме того, вторая команда может «взять на абордаж» корабль противников и, тем самым, лишить их возможности участвовать в игре. Это внесет в игру больший динамизм.

«Битва в Тевтобургском лесу»

Перед вами классическая ролевая игра на исторический сюжет. Тем, кому название игры ни о чем не говорит, сообщаем, что в общих чертах события выглядели так: в 9 году от Р. Х. древние германцы под командованием вождя одного из племен Арминия (германская форма этого имени – Герман) нанесли сокрушительное поражение римским легионам, предводительствуемым Квинтилем Варом. Битва имела огромное историческое значение: римляне долго не могли оправиться от потрясения и восстановить военный потенциал, император Август впал в глубочайшую депрессию, а немцы до сих пор считают 9 г. н. э. точкой отсчета своей истории.

Однако игроки могут все это изменить. Только представьте себе: если победят римляне, Августу не придется биться головой о стену и кричать: «Вар, верни легионы!», а у Вара, в свою очередь, не окажется причин кончать жизнь самоубийством – наоборот, в случае победы его ожидают разнообразные почести (перспектива, особенно заманчивая для игрока, исполняющего эту роль). У немцев же, может быть, поубавится воинственности.

Теперь о самой игре. Место ее проведения вполне очевидно – лес. То, что участвуют две команды, тоже понятно. Несколько слов о костюмах мальчишек. Как выглядели древние

римляне, догадаться несложно: туники, доспехи, мечи, щиты и т. д. Труднее с обувью: где в наше время достать калиги? Но не огорчайтесь – подойдут и обычные летние сандалии. С внешним обликом «германцев» также затруднений возникнуть не должно: «скопируйте» одежду и вооружение викингов – они тоже германцы (если вы не знаете, кто такие викинги, тогда дело совсем плохо).

Замечания о сюжете и персонажах:

Арминий одержал победу благодаря хитрости: заманил римлян (которые, кстати, ему полностью доверяли) в лес якобы для того, чтобы подавить восстание одного из племен, и вероломно напал на них. Сделайте вывод о его характере! Вар, правда, тоже ангелом не был: германцы восстали из-за его притеснений.

Немного развейте сюжет: подумайте, кто еще мог бы участвовать в игре. С нашей точки зрения, необходимы:

- 1) «вожди» германских племен, которые будут руководить небольшими отрядами;
- 2) римские «центурионы», выполняющие ту же функцию в другой команде;
- 3) «жрецы» (в обеих командах); их обязанности – поднимать боевой дух игроков, изготавливать амулеты, приносить богам жертвы и вопрошать их об исходе боя, и т. д.;
- 4) «женщины-германки» – верные подруги воинов.

В рамках игры можно провести некое мероприятие, именуемое в определенных кругах «менестрельником», своего рода музыкально-поэтическое состязание, в котором обычно принимают участие местные барды. Ничего, что гитара не вписывается в исторический контекст; главное – соответствующая тематика песен (в текстах должны фигурировать Один, Фрейя и т. д.).

«Верная шпага короля»

Участникам игры предоставляется возможность внести свой вклад во французскую историю, ибо место и время действия игры – Франция, XVI век. Это, как известно, своего рода «смутное время»: период религиозных войн, когда страна оказалась разделена на два враждующих лагеря – католиков и протестантов (последних называли гугенотами). Посему и играющих следует разделить на две команды. Делить лучше по жребью, чтобы игроки не сразу догадались, кто им друг, а кто враг (это выяснится уже в ходе игры). Место проведения: город (лучше – пригород). Оснащение: шпаги, по возможности – одежда, соответствующая времени действия игры.

Главные действующие лица:

шевалье Франсуа д'Андело (имя взято из истории Франции – так звали одного из вождей протестантов). Наш д'Андело – гугенот, храбр до безрассудства, по происхождению – разумеется, гасконец (кто же не знает, что самые доблестные дворяне Франции – все сплошь гасконцы);

Генрих, король Наварры – глава гугенотов, беарнец (это почти то же самое, что гасконец, так что комментарии излишни);

Карл де Гиз, герцог Майеннский – глава католической лиги; с точки зрения гугенотов – очень нехороший человек.

Кроме того, участвуют:

курьеры-гугеноты – имена можно придумать любые; число – от 3 до 10;

агент Генриха Наваррского в Париже – имя лучше использовать подлинно историческое, например, Агриппа д'Обинье;

многочисленные католики различных званий.

Сюжет и правила игры:

1589 год, недавно убит последний представитель династии

Валуа король Генрих III. Престол должен занять ближайший родственник Валуа Генрих Бурбон, король Наваррский. Но на корону имеет виды и герцог Майеннский. Генрих Наваррский отправляет в Париж курьера – д'Андело. Последний должен доставить огромной важности послание Генриха своим верным соратникам. Кому он должен вручить письмо, д'Андело не знает (агент короля Наваррского в Париже засекречен). По дороге он должен встретиться с несколькими курьерами-гугенотами, каждый из которых сообщит ему, где и как найти следующего. Пароль для встречи с парижским агентом знает только последний курьер. Д'Андело и другие курьеры узнают друг друга по какой-либо заранее условленной примете, вещи или детали одежды.

При этом наш гасконец должен быть предельно осторожным, так как члены католической лиги употребят все свое могущество, чтобы помешать ему исполнить поручение: шпионы будут притворяться друзьями и всячески постараются его запутать, а то и просто убить. Положение д'Андело осложняется еще и тем, что время, за которое он должен выполнить задание, строго ограничено (следует заранее определить, за какой период он должен уложиться).

Участникам игры надлежит помнить, что все они – «благородные дворяне», и кодекс дворянской чести для них незыблем. Именно он – критерий, по которому определяются и поведение, и речь сих «благородных воинов». Они должны быть подчеркнута вежливыми и с друзьями, и с врагами, обращаясь и к тем, и к другим как-нибудь по-старинному, например «милостивый государь». Это придаст игре дополнительный «исторический колорит».

Игрокам из «католической» команды, кроме того, памятуя о своей сверхзадаче – во что бы то ни стало остановить д'Андело, – не следует забывать, что цель не всегда «оправдывает средства». В конце концов, на дворе – август 1589 года; Варфоломеевская ночь случилась 17 лет назад, и нет смысла пытаться ее повторить.

Участникам игры, естественно, предстоит сражаться на дуэлях. Не стоит во время «поединка» входить в раж и стараться убить противника по-настоящему. Достаточно заранее договориться, какой удар считается смертельным. Вообще, правила дуэлей должны быть четко определены.

По ходу действия можно придумать новые сюжетные ходы, ввести других персонажей. Итак, судьба французского престола в ваших руках. Желаем удачи!

Игра на сюжет из истории древней Руси

Чтобы разыграть подобный сюжет, игроки должны обладать хотя бы минимальными знаниями о том «откуда есть пошла Русь» и как она «стала быть». Если имеется серьезный пробел в знаниях, стоит прочесть хотя бы детские «Рассказы начальной русской летописи». Внимательный читатель сразу заметит, что просматривается определенное сходство во всех этих полулегендарных историях: есть доблестный князь с дружиной и есть враг, которого надо победить. Враги могут быть различного этнического происхождения: печенеги, половцы, ясы и касоги (современные осетины и черкесы), наконец, татаро-монголы. Роднит их то, что все они – «поганые» (не подумайте плохого: это от латинского слова *paganus* – язычник). Значит, в игре должен фигурировать их жрец. Еще одна отличительная черта: массовую битву часто предваряет поединок вождей противоборствующих сторон.

В связи с этим рекомендуем провести игру примерно по следующему сценарию. Русский князь посылает врагам земли Русской знаменитое: «Иду на вы!». После этого все активно начинают готовиться к боевым действиям: приводят в порядок оружие, молят Бога (или богов) ниспослать им победу, прощаются с женами (которым надлежит печалиться и петь грустные песни). Затем оба войска сходятся на каком-нибудь открытом месте (подой-

дет лесная поляна), и один из вождей предлагает другому сразиться с ним, дабы не губить дружины понапрасну. Противник, разумеется, соглашается.

Поединок можно провести на мечях, а можно «биться борьбою». Победа присуждается той команде, чей боец одолеет другого в схватке. Исполнители ролей князей должны поэтому обладать особенной ловкостью и физической силой.

Глава 3.

«Я б в политики пошел...»

«Я – президент»

Так ли хорошо быть президентом, как считают многие дети? Эта игра поможет им понять, какая ответственность за все происходящее в стране лежит всего лишь на одном человеке и что может случиться, если кресло президента займет индивид, мало понимающий в политике.

По жребию выбирается один игрок на роль президента.

Остальные временно выполняют роль его помощников. Задача «президента» – издать какой-либо закон, который он считает самым важным и главным, а остальных – обыграть его выполнение и перевыполнение, то есть его возможные последствия. Естественно, что в этом детям должен помочь ведущий. Приведем несколько примеров.

Возможный закон: запретить все школы. Так, школы запрещены, следовательно, все люди превращаются в безграмотных. Задача остальных игроков – обыграть небольшие моменты, которые произойдут в той или иной профессиональной деятельности. Например, в больнице. Неграмотные «врачи» (игроки) должны так залечить и прооперировать «больного», что он больше не сможет «встать» с больничной койки. Любопытно воспроизвести сценку в ресторане, когда «повар» готовит блюдо по рецепту, который он не в состоянии прочитать – или прочел с ошибками. Что в результате этого получится?

После просмотра очередной миниатюры «президент» должен издать новый закон, который помог бы исправить сложившееся положение. Но одновременно он не имеет права запрещать уже изданный указ. Значит, ему остается только придумывать обходные пути. В отношении последней сценки это, например, может быть указ о том, что «повару» надлежит обязательно самому пробовать все блюда. В результате, поскольку он неграмотен, он вполне может отравить «посетителей» и отравиться сам; следовательно, еще большее число «больных» попадет в «операционную» к неграмотным «врачам» или же наступит голод.

Чтобы это исправить, «президент» может приказать питаться только растительной пищей. В итоге зимой все умрут от голода, так как урожай погибнет, ведь никто не знает, как его хранить. Игра заканчивается после того, как новоиспеченный «президент» не сможет больше ничего придумать, чтобы спасти положение.

После окончательного выяснения всех последствий первоначального нелепого закона (о запрете школ), на роль «президента» выбирается другой игрок. Он издает другие законы, например о том, чтобы взрослые не запрещали детям есть сладкое. Здесь самым лучшим способом показать нелепость закона является воспроизведение атмосферы в «кабинете зубного врача», к которому приходится идти всем сластенам без исключения.

Все роли для сценок дети должны распределять между собой сами, а в выборе инвентаря и вспомогательных деталей им может помочь ведущий. Чем спонтаннее будут воспроизводиться все эти сценки, тем интереснее вся игра.

«Политика – дело тонкое»

Как известно, в политике нередко активную роль играют военные. Ведение войны, как и решение государственных вопросов на местах, требует очень больших умений и знаний. Неправильные приказы способны привести не только к поражению в битве, но и к захвату всей страны.

В начале игры выбирается ведущий. Он дает остальным первое задание: назвать сказочных политических деятелей, которые принимали какое-либо участие в боевых действиях. Можно привлечь, например, таких персонажей, как царь Додон, воевода, дядька Черномор, Кощей Бессмертный, и прочих.

Каждый игрок должен назвать только одного из персонажей, которого впоследствии он и будет играть. После распределения ролей дается следующее задание: изобразить данного персонажа в момент его командования войском. В качестве войска временно могут выступать другие игроки.

Так, «Черномор» должен быть степенным, спокойным и отдавать приказы четко и не колеблясь, «царь Додон», напротив, – проявлять импульсивность и бегать по всему полю, расставляя войска самостоятельно. После проигрывания всех ролей голосованием выбираются два победителя, которые будут играть свои роли и в дальнейшем. В результате образуются две команды с предводителями.

Следующий этап игры – военные действия. Задача полководца каждой команды – распределить в своем войске соответствующие роли. «Кощея» следует окружить нечистой силой: «чертями», «лешими», «бесами», «драконами», «ведьмами», может среди них быть и «баба Яга», и т. д. Для «Черномора» подойдут подводные обитатели: «русалки», «водяные», а также обычные «богатыри». Для «царя Додона» составьте войско из сказочных «Иванов-дураков», «Ильи Муромца», «Соловья-разбойника» и тому подобных. Затем полководец должен расставить их для наступления: лицом или спинами друг к другу, вполоборота, клином, кругом или еще как-то. Перед этим ведущий объясняет, что во время боя каждый должен быть повернут так, как его поставили изначально.

Когда все подготовите, ведущий организует проверку тактики каждого «воеводы», то есть сам бой. Все игроки двигаются друг на друга так, как их расставили. Затем ведущий дает команду остановиться. По его сигналу все замирают на месте. Таким образом, получается, что кто-то будет стоять к противнику спиной, кто-то боком, а кто-то лицом. После этого можно начинать «убивать» того противника, который стоит лицом к игроку. Те же, у кого такой пары не оказалось, или же если они стоят друг к другу спинами, временно в бою не участвуют.

«Убивать» соперников они могут следующим образом: стоящие напротив друг друга «враги» должны обыграть самые сильные и воинственные стороны заданного им образа. Например, «кикимора» танцует усыпляющий танец, и если у ее противника не найдется против нее средства, а им может быть более громкий голос, способный перекрыть пение, он считается «убитым». Так, «Кощея» может «убить» только «богатырь», «водяного» – только «огненные жители», а все остальные не в состоянии этого сделать. Оружие между игроками командующий распределяет заранее, учитывая саму роль.

«Кресло президента»

Практически каждый политический деятель мечтает занять более высокую должность, чем та, на которой он находится сейчас, или, как принято говорить, стремится занять кресло президента. Игра представляет собой своеобразную борьбу за это самое кресло.

В начале игры выбирается ведущий. Играющие делятся на две команды. Ведущий просит первую половину ребят представить, что все они являются политическими деятелями. При этом каждый из них занимается еще чем-то кроме политики: является директором фирмы по продаже машин, владельцем банка или казино и т. п. Вторая же половина является работниками сферы обслуживания: официантами ресторана, уборщиками и т. д.

После распределения ролей в центре комнаты полукругом расставляются стулья количеством менее на один, чем игроков. Один стул должен быть отличным от других, например красным.

А недалеко от них отмечаются две двери. Их можно разметить при помощи двух кубиков или двух стульев, расположенных на расстоянии одного шага друг от друга. Возле «дверей» встают «уборщики» со щетками или швабрами, задача которых – во время вхождения в них мешать, моя там полы. Затем ведущий объясняет задание:

«Представьте, что вы находитесь в Думе, и сейчас у вас перерыв. Все вы отправились погулять – в буфет или еще куда-то. Вы должны показать, кто как должен вести себя в этих местах...»

Каждый ребенок, изображающий того или иного политического деятеля, должен сам определить для себя свое поведение в соответствии с выбранной им ранее профессией. Например, «банкир» может быть очень вежливым, «владелец автопарка» – быстрым и стремительным, и т. д.

Когда зазвучит звонок, вы должны опять вернуться и занять свои места. При этом обойдитесь без толкучек в «дверях». По моему сигналу начинается заседание, а значит, те, кто не успели войти или кому не хватило стула, выбывают из игры, то есть теряют свою должность. Победителем будет тот, кто после последнего перерыва сядет на красный стул.

«Иностранный гость»

Как известно, политикам очень часто приходится встречаться с иностранцами. Но что делать, если они совсем не знают языка и не понимают ни слова из речи, произнесенной иностранцем, а переводчик – недоучка, в результате он может только частично понимать, о чем говорит иностранный гость. Данная игра поможет показать нелепость таких ситуаций.

Играющие делятся на команды по пять человек и распределяют в каждой следующие роли: «политик», «переводчик», «секретарь» и два «охранника». Ведущий или кто-то из взрослых выполняет роль иностранца. Правила игры следующие: задача каждой команды обыграть, как будут вести себя с «иностранцем», которого они не понимают, все члены команды. Так, «охрана» может не пускать его, так как не понимает, зачем он пришел, «секретарша» начнет пытаться выяснять, что ему надо, «переводчики» постараются перевести, а «политик» сделает вывод и даст ответ через «переводчиков» или самостоятельно.

Задача ведущего, то есть иностранца – говорить так, чтобы большая часть сказанного оставалась непонятной. Например, он может глотать окончания всех слов в предложении: «Я приш к ва что преподнес подар», что в переводе означает: «Я пришел к вам, чтобы преподнести подарок», или коверкать слова.

Можно даже провести предварительную подготовку-репетицию по расшифровке различных слов. Победителем считается та команда, которая наиболее живописно воспроизведет поведение всех персонажей игры.

«Речь к народу»

Как известно, политикам очень часто приходится выступать перед народом с трибун, и это необходимо уметь делать.

Данная игра покажет детям, как непросто ответить на все вопросы народа и вести себя в соответствии с заданным образом.

По жребию определяется порядок игроков на роль политика. Остальные в это время изображают «народ», при этом не однородный, а с разными характерами. Их можно задать заранее: «ворчливая старушка», всем «недовольный дед», «пьяный молодой парень» и т. д. Затем «политик» при помощи выбранных им «гримеров» и «модельеров» создает себе имидж: прическу, одежду (очки, шляпа). Остальные игроки перевоплощения видеть не должны. Они в это время распределяют между собой характеры представителей толпы и также перевоплощаются.

Далее «политик» поднимается на трибуну, подготовленную заранее. Это может быть любое возвышение с коробкообразной низкой ширмочкой. Дело «политика» – представить «народу» свою программу и свод законов для повышения жизненного уровня народа и развития экономики страны. Задача «толпы» – задавать ему каверзные вопросы, выкрикивать в его адрес угрозы и т. п.

Когда первый «политик» отыграет свою партию, его заменяет другой. «Народ» также меняется ролями. По окончании игры выбирается победитель. Им может быть любой игрок, которому все время удавались разные персонажи.

Все может случиться

Как и с обычным человеком, с политиком могут случаться различные нелепые или же смешные ситуации. Он может «упасть в грязь лицом» и в дальнейшем будет всеми силами стремиться исправить сложившуюся ситуацию. Как все это выглядит с точки зрения детей, и поможет выяснить эта игра.

В начале игры выбирается ведущий. Играющие делятся на небольшие, человек по пять команды. Ведущий пишет на карточках задания и просит каждую команду вытянуть одну, а потом воспроизвести изложенную в ней ситуацию, как бы она выглядела в действительности. Задания могут быть следующими:

1. Как ведет себя политик в кругу своих подчиненных. И в противовес этому – как он пресмыкается перед вышестоящим начальством.

2. Как политик ищет расположения своего соперника, чтобы потом купить у него акции. И как поступает, если тот отказывается.

3. Как политик поведет себя, если во время выступления перед народом в него попадет кинутое кем-то яблоко или что-то еще.

Можно даже предложить детям воспроизвести это последовательно. Первая команда может показать, как начинают разворачиваться события, вторая – продолжит, плавно перейдя к выполнению задания под номером 2, и так до тех пор, пока ситуация не будет проиграна до конца всеми. Побеждает команда, наиболее интересно сыгравшая заданные ей роли.

«Политики и магазины»

Каждый политик посещает магазины. Можно предложить детям обыграть ситуации, когда политик делает те или иные покупки.

Играющие делятся на несколько небольших команд и распределяют между собой следующие роли: «продавец», «политик-бизнесмен» с «охраной», «жена» или «ребенок», а также небольшая очередь, состоящая из «ворчливой старушки», «элегантной женщины», двух «мужчин» и «ребенка». Каждый игрок создает себе соответствующий имидж, накладывает грим и надевает соответствующую одежду.

Задача каждой команды – обыграть покупку какого-либо товара и придумать интересные диалоги и ситуации, которые могли бы произойти. Так, задания командам могут быть следующими: покупка драгоценностей для «жены» (она присутствует здесь же), покупка игрушки «капризному ребенку», выбор машины. При покупке того или иного товара необходимы подробные объяснения «политика», что именно он хочет приобрести.

Задача «толпы» – всячески задерживать очередь, пререкаться с «продавцом», а «политика» – повести себя так, как это сделал бы воспитанный или, напротив, очень пренебрежительно относящийся к людям человек. К примеру, он может велеть «охране» разогнать «очередь» или же терпеливо дожидается своей, разговаривая в это время по телефону и решая какие-либо дела. Победителем является команда, наилучшим образом обыгравшая ситуацию и заданные образы. При этом оцениваются и дополнительно введенные в ситуацию роли, такие, как «милиция» или «оппонент», зашедший в тот же магазин, а также и не предусмотренные ранее подходы к ситуации: набег «грабителей» и разборки, а уже затем сами покупки.

Глава 4. Поторгуемся?

«Купи – продай»

В начале игры выбирается ведущий. Его роль заключается в том, чтобы наблюдать за действиями участников и подводить итоги в конце игры. Остальные участники делятся на две команды. Первая команда – это «продавцы», вторая команда – «покупатели». Каждый «продавец» получает от ведущего определенное задание, он должен «продать» какие-то определенные продукты. Это может быть что угодно – хлеб, сахар, молоко.

Каждый «покупатель» получает определенное количество денег. Он должен приобрести какой-то продукт, при этом желательно за самую низкую цену. Смысл игры в том, что когда начинается «торговля», каждый «продавец» старается предельно завысить цену, а задача «покупателя» – эту цену сбить. По ходу игры могут происходить различные диалоги, показывающие умение «покупателя» торговаться. Например, он может спрашивать о различных продуктах, сомневаться в их качестве. «Продавец» должен давать предельно краткую и вместе с тем понятную информацию. Если он не сможет этого сделать, ему придется снижать цену.

Правила игры запрещают «продавцам» самовольно менять ассортимент своего товара. Ведущий внимательно наблюдает за ходом игры. При необходимости он может сам что-нибудь «купить» у какого-то «продавца». Ведущий оценивает действия каждого «продавца», присуждает ему определенное количество очков. Оцениваются самые разные параметры – умение рекламировать свой «товар», громкий и четкий голос, доброжелательная интонация. Одним словом, важны все качества, которые пригодились бы настоящему продавцу.

После того как кто-либо из «продавцов» успеет освободиться от своего товара, команды меняются ролями. Теперь «продавцы» становятся «покупателями», и игра продолжается. В конце игры подводятся итоги. Ведущий выбирает того «продавца», который набрал максимальное количество очков. Он и станет победителем в этой игре. Его можно наградить призом, остальные игроки также получают какие-то призы, пусть даже и шуточные.

Кроме того, ведущий может оценивать также действия «покупателей». Прежде всего оценивается умение торговаться, заинтересованность «покупателя» в качестве товара, умение задавать вопросы. Таким образом, в конце игры кто-то получит звание «Лучшего продавца», а кто-то – «Лучшего покупателя».

«Мебельный магазин»

В начале игры выбирается ведущий. Ему поручается следить за ходом игры, наблюдать за действиями участников. В конце ему предстоит подвести итоги. Из игроков выбирается несколько ребятишек, их число может варьироваться в зависимости от общего количества участников, а также от степени размаха игры.

Два-три или четыре человека будут «продавцами», остальные – «покупателями». Сценарий игры следующий: события разворачиваются в мебельном салоне, где каждый может купить какой-то предмет интерьера. Задача «продавцов» – заинтересовать «покупателей», чтобы за самый короткий срок была распродана вся «мебель».

Заранее ведущий оговаривает с участниками игры, какие именно предметы можно считать «мебелью». Это могут быть самые обыкновенные стулья или любые предметы, находящиеся в комнате. Когда начинается игра, каждый «покупатель» подробно расспрашивает «продавцов» о «мебели» в салоне. При этом следует оговориться, что цена на «мебель» назначается ведущим, и «продавец» не имеет права ее повышать. А снижать цену он обязан в случае, если у него долгое время никто из «покупателей» ничего не берет.

Каждый «покупатель» имеет право обратиться к разным «продавцам» и «купить мебель» у того, кто лучше остальных выполняет свои обязанности. Например, лучшим по праву считается тот, кто наиболее подробно рассказывает о качестве и особенностях мебели, кто умеет заинтересовать окружающих в достоинствах выбранной вещи. «Покупатель» должен стараться предельно снизить цену. Если ему это не удастся, он имеет право отказаться от покупки.

Ведущий может обговорить с участниками игры, выполняющими роль «продавцов», следующее условие: если три раза «покупатель» отказался купить что-нибудь, значит нужно снижать цену. Желательно, чтобы сами «покупатели» не знали об этих условиях, иначе они будут целенаправленно отказываться от покупки.

В игре должно быть вполне определенное условие и для «покупателя». Он не может отказаться от покупки, если получил от «продавца» ответы на все свои вопросы. То есть, задачей «покупателей» остается найти различные каверзные вопросы, чтобы поставить «продавца» в тупик. Вопросы самые разные, например о качестве мебели, о ее долговечности, прочности, о производителе и о том, как за ней следует ухаживать. Разумеется, «продавец» обязан рассказать обо всем. Все зависит от фантазии «продавца» и от его умения импровизировать по ходу игры. К тому же, «продавец» не должен быть робким, ведь ему, возможно, придется отбиваться от назойливых «покупателей».

Итак, «покупатели» по ходу игры беседуют с каждым «продавцом». И покупают что-либо только у того, кто старается максимально соответствовать избранной роли.

Ведущий внимательно следит за ходом игры, каждый «продавец» и «покупатель» получают определенное количество очков. По ходу действия игроки меняются местами, «покупатели» становятся «продавцами», и наоборот. В конце игры ведущий подводит итоги.

Можно выбрать самого лучшего «продавца» и самого активного «покупателя». При этом должны быть соблюдены определенные условия, а именно – «продавец» должен суметь быстро продать свой товар, а «покупатель» – купить по максимально низкой цене.

«Книжный магазин»

Для этой игры нужно взять несколько самых разных книг. Это – необходимый реквизит для магазина. Перед началом игры выбирается ведущий, которому предстоит исполнять роль судьи, оценивать действия каждого игрока, чтобы впоследствии подвести итоги. Сначала «продавцом» становится один из участников игры, его задача – продать как можно больше книг, находящихся в «магазине».

Каждый участник игры располагает определенной суммой денег. Все условия игры заранее обговариваются с ведущим, именно он и называет цену каждой книги, а также распоряжается, сколько «денег» будет на руках у каждого «покупателя». Игра проходит по следующему сценарию: один из «покупателей» подходит к «продавцу» и начинает расспрашивать его о разных книгах. В данной игре задача «продавца» – подробно рассказать о той или иной книге, чтобы заинтересовать «покупателя». «Покупатель» может задавать любые, даже самые каверзные вопросы. «Продавец» обязан на ходу сориентироваться, чтобы немедленно придумать ответ.

Ведущий внимательно наблюдает за игрой, он сам может «купить» что-нибудь, чтобы получить возможность задать какой-то вопрос «продавцу». По ходу игры ведущий назначает «продавцу» определенное количество очков. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «продавца». Каждому «продавцу» ведущий назначает определенное количество очков. В конце игры можно подвести итоги. «Продавец», набравший больше очков, становится победителем.

«Купи ягоды»

В начале игры выбирается ведущий. Он исполняет роль судьи, следит за ходом игры и подводит итоги. Для этой игры нужны обыкновенные весы или безмен. «Продавать» можно все, что угодно: ягоды, яблоки или другие фрукты. Сценарий игры следующий: «покупатель» приходит на базар, просит взвесить ему какое-то количество ягод или фруктов. Заранее с ведущим каждый «покупатель» договаривается, какой именно суммой он располагает.

Задача продавца – предельно повысить цену на свой товар, «покупатель» же, наоборот, намерен предельно снизить ее. При этом «покупатель» должен внимательно следить, не обманывает ли его «продавец», требуя деньги за меньшее количество товара. Игра продолжается, пока каждый участник игры не попробует себя в роли «продавца». Ведущий внимательно наблюдает за действиями каждого из ребят. Все «продавцы» получают по определенному количеству очков. Ведущий оценивает все их действия, в том числе и умение обманывать «покупателей». Чем больше «покупателей» «продавец» обведет вокруг пальца, тем больше очков он получит.

Таким же точно образом ведущий оценивает действия «покупателей». Если «покупатель» не смог распознать обмана «продавца», значит он получит меньше очков. В результате победителями игры становятся те «покупатели» и «продавцы», которые набирают максимальное количество очков.

«Купи дом»

В начале игры выбирается ведущий. Его обязанность – наблюдать за ходом игры, чтобы подвести в конце ее итоги. Сначала один игрок пробует роль «риэлтора», то есть «продавца недвижимости». Остальные становятся «покупателями», желающими приобрести дом или квартиру.

Задача «продавца» – подробно объяснить преимущества разных домов, квартир, обстоятельно ответить на вопросы «покупателей» о качестве коммуникаций, происхождении стройматериалов, их производителях.

Ведущий внимательно следит за ходом игры, оценивает действия «продавца», а именно – его уверенность в себе, мастерство в рекламировании своих услуг и ведении разговора с «покупателями». Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «риэлтора». В конце игры подводятся итоги – победителем является тот, кто набирает больше очков.

«Магазин модной одежды и косметики»

Эта игра более интересна девочкам. В начале игры выбирается ведущий. Он становится судьей, наблюдает за ходом игры и подводит результаты. Желательно подобрать необходимый реквизит для игры, то есть одежду, духи, расчески, мыло, дезодоранты, шампуни и другие галантерейные товары и косметические средства. Один из участников игры становится «продавцом». Его задача – подобрать каждому из «покупателей» нужный товар, то есть одежду или косметику.

При этом «продавец» должен подробно ответить на все вопросы «покупателя», рекламировать достоинства того или иного товара, убедить в необходимости сделать какую-то покупку.

Перед началом игры ведущий договаривается с участниками о денежной сумме, которой может располагать каждый игрок.

Таким же образом устанавливается цена на товары в магазине. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «продавца». Ведущий оценивает действия и профессионализм каждого «продавца» и присуждает ему определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги – победителем становится тот, кто набирает очков больше.

Глава 5. Что бы это значило?

«Отвечай не говоря»

Ведущий садится в центр круга и начинает задавать вопросы игрокам, обращаясь то к одному, то к другому. Например:

- Как вы спали этой ночью?
- Почему вы не любите крыс?
- Что вам больше всего нравится из еды?
- На каком инструменте вы умеете играть?
- Что вы любите делать вечером?
- Что первое вы делаете с утра, встав с постели?
- Какое ваше хобби?

Каждый должен отвечать знаками, а кто, не удержавшись, произнесет слово, платит штраф или выбывает из игры. Все остальные могут отгадывать, что именно изображает игрок-пантомим. Спрашивающий не должен тянуть с вопросами, не задавать и таких вопросов, на которые можно отвечать просто «да» или «нет».

Мимический ответ

Игра похожа на предыдущую, но здесь от участников требуется больше искусства немого изображения.

Каждый пишет на листочке название какой-нибудь страсти (чувства): страх, презрение, спокойствие, любопытство, желание, гнев, любовь, ненависть, зависть, удивление, стыд, радость, боль и т. д. После этого написанные слова произносятся вслух, чтобы они не были повторены другими.

Руководитель игры собирает листки, складывает их, перемешивает и дает всем по одному листку. Первый, взглянув в свой листок, должен выразить ту страсть, которая на нем обозначена, а задача остальных – угадать ее и, в свою очередь, изобразить то, что написано у них, показывая свои мимические способности.

Если играющие не угадывают, ведущий решает, почему это произошло. Возможно, страсть была плохо выражена, может быть, игроки слишком недогадливы.

Обмен именами

Руководитель игры, зная имя каждого из присутствующих (их должно быть четное число), фиксирует их у себя на листке бумаги. Далее он обходит всех игроков и тихонько, чтобы никто не слышал, говорит, кого из присутствующих тот должен изобразить. Таким образом, каждый из ребят получает новое имя (одного из игроков). Роли не должны повторяться. Затем участники игры по очереди выходят в центр, встают перед всеми и молча, используя одну мимику, пытаются изобразить того, чье имя им назвал ведущий.

Пытаясь как можно лучше и интереснее сыграть полученную роль, игрок может сделать ставку на физические отличия, на одежду, на какие-то качества того, кого он изображает. Не разрешается изображать физические недостатки.

«Краски»

Ведуший играет роль живописца, а остальные игроки роль красок: белой, черной, красной, синей и т. д. «Краски» встают в одну шеренгу, а «живописец» – напротив шеренги. Когда «живописец» произносит: «Краски», те поднимают одну руку. При слове «кисть» «краски» начинают махать поднятыми вверх руками в разные стороны. Если «живописец» говорит: «Щетка» – «краски» закрывают лицо руками. А когда звучит: «Палитра», каждая «краска» поднимает обе руки. Если же «живописец» называет какую-либо из красок, она должна выйти из шеренги, подбежать к «живописцу» и успеть дотронуться до него, прежде чем тот назовет другую краску.

Кто перепутает ответ (изобразит не то) и будет медлить, получает предупреждение, потом выбывает из игры.

Игру можно провести еще интереснее, если «живописец» произнесет какую-либо речь, например в виде такого интересного рассказа:

«Этого толстого отставного поручика я должен рисовать в образе древнего героя. У него лицо истинного древнего героя: щеки красные („красная краска“ бежит к „живописцу“). У него очень большие и зеленые глаза („зеленая краска“ бежит к „живописцу“). Тело как у белого медведя („белая краска“ бежит к „живописцу“). Ах, как жаль терять краски („краски“ поднимают любую руку вверх). Убийственно рисовать такие портреты! Где моя щетка („краски“ закрывают лица руками). Долой все, возьмем другой предмет, достойный кисти („краски“ начинают махать руками) художника. Вот это благородное лицо я нарисую, для него разотру на палитре... („краски“ поднимают обе руки вверх) лучшие мои краски. Как хорош этот лоб – высокий, розовый» и т. д.

Тому, кто будет «живописцем», желательно заранее продумать рассказ, чтобы в нем не было перерывов, пауз и заминок. Название каждой краски должно встречаться в нем неоднократно. Благодаря этому игра превратится в увлекательную немую жестикуляцию «красок», своего рода пантомиму, оригинально озвученную словами живописца.

Веселая молчанка, или «Передай другому»

Все игроки садятся в кружок вместе с ведущим. Ведущий объявляет условия: ребята должны повторять его движения, сохраняя строгое молчание, что бы он ни делал. За малейшее слово или смех – наказание (выбывание из игры).

Ведущий легонько ударяет по колену своего соседа. Сосед делает то же, и по передаче удар снова доходит до ведущего. Тот быстро (и последовательно) ударяет соседа по обоим коленям. Когда этот двойной удар обойдет весь круг, ведущий повторяет его и добавляет легкий удар по плечу. Все друг за другом делают то же самое. Потом ведущий делает соседу два удара по коленям и два удара по плечу. После исполнения этих движений всеми ведущий повторяет легко, правильно и скоро эти четыре удара и потом одной рукой легко схватывает своего соседа за ухо (и не отпускает!). Когда все примут это положение, получится очень забавная картина (цепь игроков, держащих друга друга за уши!). При таком положении очень трудно удержаться от смеха, и тем не менее необходимо постараться сохранить серьезный вид, чтобы не выбыть из игры.

Но, повторив все четыре удара и схватив соседа одной рукой за ухо, ведущий склоняется, чтобы другой рукой схватить его за нос. Сосед нередко вскакивает или вскрикивает, раздается смех, и он выбывает из игры. Скорее всего, от смеха не удержатся и другие игроки, так что игра эта быстро заканчивается.

«Глухие и немые»

Это очень забавная игра, доставляющая массу смеха участвующим в ней ребятам.

Одна половина играющих представляет собой «глухих», другая – «немых». Все садятся в один кружок, попеременно – «глухой» около «немого». «Немые» и спрашивают, и отвечают на вопросы «глухих» одними знаками. «Глухие» не слышат вопросов, следовательно, они отзываются не тогда, когда их зовут, а тогда, когда их толкнут. Ответы их нелепые, в ответах могут употребляться и слова вопросов, но в ином смысле или искаженные.

Начинает же игру руководитель, который задает вопрос, идущий затем по «глухонемому» кругу. Спрашивать можно о чем угодно: «Как твое самочувствие?», «Что ты делаешь сегодня вечером?», «Какое животное твое любимое?» и другие. Руководитель игры сам спрашивает, когда вопросы игроков прерываются. От него во многом зависят живость и оригинальность игры, а также действия ребят.

«Работа и забава»

Все ребята садятся в кружок, а один – в центр (середину круга). Это – ведущий, ему предстоит выполнять роль «хозяина» (балалаечника), и он делает вид, будто играет на балалайке. Все остальные участники игры выбирают себе какое-нибудь другое ремесло: один шьет, как портной; другой стругает, как столяр; третий кует, как кузнец, и т. д. Иные подражают движениям сапожника, прачки, стеклодува и прочим. Пока «хозяин» играет на балалайке и поет, остальные «работают». Но как только он принимается за дело одного из ремесленников – тот немедленно начинает играть на балалайке, иначе выбывает из игры.

Так «хозяин» переходит от одного дела к другому, обращается к ремеслам, только что им оставленным, снова принимается за балалайку. В такой момент все начинают заниматься своими ремеслами.

«Музыканты (или немой оркестр)»

Игра несколько похожа на предыдущую. Каждый игрок выбирает себе какой-нибудь музыкальный инструмент, а ведущий выступает в роли «дирижера». «Дирижер» отбивает такт рукой – и все начинают играть: делают движения, требующиеся для исполнения мелодий на закрепленных за ними инструментах. Например, «скрипач» вытягивает вперед левую руку, а правой водит по ней как смычком; «тромбонист» держит левую руку сжатой в кулак у рта, а правую то сгибает, то вытягивает. Можно выбрать фортепьяно (роль пианиста), гитару (гитарист), виолончель (виолончелист), контрабас, кларнет, арфу, флейту, фагот и т. д.

«Дирижер» управляет оркестром – и вдруг начинает играть на каком-нибудь из музыкальных инструментов. «Музыкант» же, который играл на этом инструменте, тотчас становится «дирижером» – до тех пор, пока тот (ведущий) снова не начнет управлять оркестром или не возьмется за другой инструмент.

«Дирижер» (ведущий игры) очень быстро меняет свои действия. Использовать в этой игре подручные средства запрещается.

«Квартиранты»

В этой игре участвующие выполняют роль квартирантов.

Игроки садятся в кружок, сдвинув стулья как можно ближе; ведущий стоит в середине. Он кричит: «Квартиры менять! Квартиры менять!» Все вскакивают, ведущий старается занять чье-либо место, остальные молча (без звуков, без криков) также ищут новые места – торопятся, сталкиваются. Кто остался без места, выбывает из игры, но перед этим он кричит: «Квартиры менять! Квартиры менять!» Убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется единственный участник.

«Море волнуется, или Рыбное молчание»

Посреди комнаты ставят два ряда стульев спинками вместе – одним стулом меньше числа играющих. Все садятся, кроме ведущего, который исполняет роль «моря». А каждый сидящий принимает название какой-нибудь рыбы.

«Море» бегаёт вокруг, вызывая одну за другой «рыб», которые сразу же встают и следуют за «морем», подражая всем его движениям. Если «море» говорит: «Ветер переменялся!» – все «рыбы» должны повернуть головы; при словах «Море волнуется!» все качаются. Если же «море» вызовет всех «рыб», они должны встать и последовать за «морем». Если ведущий садится и говорит: «Море спокойно!» – все проворно садятся. Самым проворным может оказаться сам ведущий, и тогда тот, кому не достанется места (стула), становится «морем».

«Море» может сесть, когда ему вздумается, даже если вызвана всего только одна «рыбка». В этом случае ведущий принимает название этой рыбы, а «морем» становится тот, чьё место он занял.

«Звериный сад»

Это любимая игра маленьких детей. Каждый из них выбирает роль того или иного животного и пытается изобразить его. Если остальные игроки отгадывают, кого именно он изобразил, то игроку дается право в следующий раз изображать другое животное.

Игра продолжается до тех пор, пока ребята не исчерпают все свои знания о животных и не останется один победитель, сумевший изобразить большее их число. Те игроки, чьих пантомим не сумели отгадать остальные, выбывают из игры. Точно так можно провести игры на знание и изображение птиц, профессий, явлений природы и т. д.

«Угадай, что делали»

Одного из играющих – отгадчика – просят выйти из комнаты.

В его отсутствие ребята договариваются о том, какое действие они будут изображать, точнее, какую роль они будут выполнять. Вернувшись, отгадчик обращается к ним с вопросом:

– Здравствуйте, ребята! Где вы были, что вы видели?

Играющие отвечают:

– Что мы видели – не скажем, а что делали – покажем.

И каждый из них начинает изображать какое-либо действие: например, кто-то делает вид, что играет на баяне, другой – на балалайке, третий – скачет на лошади или едет на велосипеде, плавает и т. д.

Отгадчик по движениям ребят должен определить, чем они занимались, какую роль выполняли. Если он догадается, значит выбирают другого отгадчика, а если ошибется, ему придется снова удалиться, чтобы дать ребятам возможность задумать следующее действие.

Можно провести игру по-другому. Играющие делятся на две группы и улавливаются, кто будет загадывать, а кто – отгадывать. Отгадчики уходят в соседнюю комнату, остальные ребята улавливаются, какую профессию будут изображать. Когда отгадчики вернутся, им задают вопрос:

– Вам работники нужны?

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.