



Коллектив авторов
Сценарии празднования Нового года
и Рождества без жертв и разрушений

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=442515

Сценарии празднования Нового года и Рождества без жертв и разрушений. Веселые шутки, милые розыгрыши и приколы, тосты и поздравления. : РИПОЛ классик; Москва; 2006
ISBN 5-7905-4777-X

Аннотация

Эта книга станет великолепным подарком для всех, кто любит веселые вечеринки и шумные застолья. Богатейшая коллекция самых нестандартных, оригинальных, неожиданных приколов и розыгрышей поможет вам отпраздновать новогодние праздники в тесной дружеской компании.

Содержание

Введение	6
Шутливые игры и конкурсы	7
Мешок с подарками	8
Программа новостей	9
Телепат	10
Перейти через лужу	11
Спичка	12
Луноход	13
Разговор строителей	14
Переполненная чаша	15
Найди предмет	16
Съемки скрытой камерой	17
Бегемот	18
С праздником!	19
Конкурс объявлений	20
Подарок	21
Конкурс на одевание	22
Угадай свое имя	23
Беседа с духами	24
Новогодний хоровод	25
Замедленная съемка	26
Интервью	27
Танцевальный марафон	28
Длинная рука	29
Остров сказок	30
Мумия	31
Шарикодавилки	32
Любовный карандаш	33
Удержи снежинку	34
Кенгуру	35
Гусеница	36
Крокодил	37
Фанты	38
МПС	39
Групповой ритм	40
Пиф-паф	41
Береги уши	42
Шаловливые ручки	43
Ассоциации	44
Обезьяна	45
Искатели	46
Кольцо / сигарета / апельсин / банка пива	47
У кого на коленях?	48
Наливай!	49
Переполненный стакан	50
Огнетушители	51

Загони мяч в ворота	52
Точки соприкосновения	53
Удар	54
Достань яблоко	55
Лишний умер	56
Шашки-2	57
Поедание яблок	58
Пойми меня!!!	59
Принцесса на горошине	60
Снайпер	61
Пионерские пилотки	62
Веревочка	63
Рулончик	64
С часами	65
Самый внимательный	66
Передавай шапку	67
Вижу мишку (для четырех и более человек)	68
Театр-экспромт	69
Сосунки	70
Отгадай загадку	71
Покажи предмет	72
Шарик	73
Танец с шариком	74
Банан	75
Военная подготовка	76
Пугало	77
Свечку дуй – яблоко жуй	78
Кошка	79
У отца было три сына	80
Из жизни прекрасного пола	81
Покорми любимого	82
С резинками	83
Рисовальщики	84
Боксерский матч	85
Интуиция	86
Сердечки	87
Быстрые губки	88
Насос	89
Музыкальная шляпа	90
Тише едешь – дальше будешь	91
Большая стирка	92
Запретный плод	93
С мукой на лице	94
Бледное лицо	95
Золушка	96
Рыбалка	97
Тернистый путь	98
Попади в кошелек	99
Толстощекий губошлеб	100

Красный нос	101
Тест на координацию	102
Таракан	103
Отжимание	104
Египетский осел	105
Попробуй, отбери	106
Правдивые шарики	107
Роддом	109
У меня в штанишках	110
Подарочек	111
Сюрприз	112
Сказочная	113
Хохолки	114
Крышки-половники	115
О первой брачной ночи	116
Игра-шутка	117
Кухня	118
Соревнование телефонистов	119
На болоте	120
Добрая самаритяночка	121
Препятствия	122
Струи шампанского	123
Воздушные бомбардировщики	124
Веревочка	125
Гармошка	126
С зеркалом	127
Конец ознакомительного фрагмента.	128

Коллектив авторов

Сценарии празднования Нового года и Рождества без жертв и разрушений

Введение

Ни в одной стране мира нет такого количества праздников, как в России. Но самые любимые, пожалуй, – Новый год и Рождество. Новый год – праздник, которого ждут все, связывают с ним свои надежды, заранее готовятся к его встрече. Именно для 31 декабря не жалко потраченных денег, времени, убитого на кухне и в беготне по магазинам. Ведь все прекрасно знают: как встретишь Новый год, так его и проведешь.

В России до Петра I Новый год отмечался первого марта. Это было связано с языческими традициями. Весной просыпалось все живое, в том числе и солнце. Чтобы был хороший урожай, нужно было на вишневых ветках зажечь плошки с маслом.

Еще один Новый год наступал 1 сентября, когда царь проводил принародно праведный суд. Такое раздвоение праздника конечно же было весьма неудобно.

Петр I указом от 15 декабря 1699 года установил единый Новый год:

«Поскольку в России считают Новый год по-разному, с сего числа перестать дурить головы людям и считать Новый год повсеместно с 1 января, а в знак того доброго начинания и веселья поздравлять друг друга с Новым годом, желая в делах благополучия и в семье благоденствия. В честь Нового года учинять украшения елей, детей забавлять – на санках катать с гор, а взрослым людям пьянства и мордобоя не учинять, на то других дней хватает».

Еще один замечательный зимний праздник – Рождество. На Руси наиболее торжественными, яркими, веселыми и самыми древними праздниками были зимние Святки.

Веселье продолжалось от Рождества вплоть до самого Крещения.

Колядования сопровождалось переодеванием, исполнением святочных песен, которые назывались по-разному: «овсенями», «колядками», «виноградиями».

Ряженые ходили по домам и пели величавые песни, адресованные либо всей семье, либо одному лицу. Причем хозяина дома или хозяйку величали господином, боярином, доброй хозяйшкой и т. д.

Обычай весело и с размахом отмечать Новый год и Рождество дошел и до наших дней. Если вы хотите, чтобы друзьям и членам семьи было действительно весело, воспользуйтесь нашими советами. В книге вы найдете сценарии праздников, описание веселых конкурсов и прикольных розыгрышей, стихотворные поздравления и тосты.

Шутливые игры и конкурсы

Не всегда есть время на подготовку костюмированного праздника. Однако это не значит, что в новогодний или рождественский вечер вам придется скучать. Попробуйте предложить гостям веселые игры и конкурсы, описанные в этой главе.

Начать программу можно с выбора Деда Мороза и Снегурочки. Для этого гостям раздается что-нибудь из атрибутов этих персонажей (кому-то – варежки, кому-то – посох, борода, мешок и т. п.). И вовсе не обязательно выглядеть традиционно. Наоборот, можно присудить приз за оригинальность импровизированного костюма. Когда все будут готовы, можно начать конкурс на самого настоящего Деда Мороза. Роль жюри могут исполнять те, кто не вошел в число претендентов на эти главные роли вечера.

Мешок с подарками

Эту игру проводит Дед Мороз. Дед Мороз:

– Я собрался на праздник и везу с собой в мешке плюшевого мишку, погремушку...

Следующий участник конкурса должен повторить его слова и добавить еще один предмет. Эстафету принимает другой человек, и так по кругу, пока кто-нибудь не сможет перечислить все накопившиеся в мешке предметы. Подарок получает человек, который последним справился с заданием.

Программа новостей

Участникам раздаются карточки, на которых написано по пять слов. Из этих слов за 30 секунд они должны придумать одно предложение о произошедшем событии в мире так, чтобы в нем содержалась исчерпывающая информация по этому событию. Эти слова можно обращать в любые части речи. Например:

- 1) Китай, африканец, купальник, биология, шашки;
- 2) Бразилия, снегопад, ракета, декларация, акула;
- 3) Узбекистан, водопад, каток, эпидемия, медведь;
- 4) Антарктида, засуха, страус, ракета, забастовка.

Телепат

Этот розыгрыш в общем-то очень прост и рассчитан на особо наивных людей. Если есть на примете подходящая кандидатура, то можно разыграть ее следующим образом. Человеку предлагается задумать число, например от одного до десяти. После чего ведущий усиленно делает вид, что пытается угадать загаданное число, а когда жертва его называет, то «телепат» с гордым видом небрежно бросает: «Посмотри-ка в ящике стола». Там будет лежать бумажка с той цифрой, которая была названа.

Секрет прост: следует заранее рассовать по разным местам бумажки с написанными на них цифрами. Главное – не забыть потом, где какая лежит.

Перейти через лужу

Дается ситуация: парень с девушкой идут по улице и на их пути попадает огромная и глубокая лужа. Как они будут преодолевать это препятствие? Все гости должны поделиться на пары, каждая из которых придумывает свой выход из положения.

Спичка

Все присутствующие располагаются в линию, можно по окружности, так чтобы чередовались парень, девушка, парень, девушка и т. п. Затем берется спичка и обрезается кончик с серой. Первый в линии человек должен взять спичку губами и передать следующему, который тоже должен принять ее губами. И так по очереди от одного человека к другому. Когда спичка обойдет всех участников, то ее обрезают примерно на 3 мм и снова пускают по кругу. Это можно повторить еще несколько раз.

Луноход

Это взрослый вариант детской игры. Проводится она в самый разгар вечеринки. Один человек садится на диван и объявляет себя лунной базой.

Остальные будут изображать луноходы. Для этого надо встать на четвереньки и ползать по комнате, говоря, например: «Я – луноход-1» или «Я – луноход-2» и т. д. Можно переговариваться на космическую тему, вроде: «Я – луноход-3, следую на лунную базу для заправки горючим» и т. п.

Основное правило игры – нельзя смеяться. Кто его нарушит, должен ползти на лунную базу (то есть к дивану) для получения задания от человека, который там сидит. Задания могут быть такими:

- снять два слоя обшивки со своего лунохода (или с любого другого);
- залить 200 мл горючего;
- заменить две детали обшивки лунохода-2 на новые;
- произвести стыковку с луноходом-3;
- исследовать особенности окружающей местности и т. п.

Разговор строителей

Для этой игры приглашаются двое или более людей. Один из них назначается прорабом. Остальные рабочие. Если желающих поиграть много, то для большего интереса еще один считается важным начальником. Предполагается, что на стройке очень шумно, поэтому объясняться приходится жестами.

Задания могут быть разные. Например, договориться с рабочим, что что им придется кирпич и раствор поднимать наверх, на достраивающийся шестнадцатый этаж, вручную по лестнице, потому что кран сломан. Рабочие, конечно же, против этого.

Переполненная чаша

Игра проводится за столом. Все гости начинают передавать по кругу стакан, в который каждый наливает понемногу любого напитка. Тот, у кого стакан будет переполнен и содержимое стакана польется через край, должен будет сказать тост и выпить получившийся коктейль.

Найди предмет

В этой игре участвуют все пришедшие на праздник. Каждый из гостей должен спрятать в своей одежде какой-нибудь небольшой предмет. Обо всех спрятанных предметах сообщается одному человеку, который составляет список и вывешивает его на видное место. Задачей всех гостей будет в течение вечера найти как можно больше спрятанных вещей. Побеждает нашедший наибольшее количество. Эта игра поможет ближе познакомиться друг с другом.

Съемки скрытой камерой

Для этого розыгрыша надо будет выбрать какого-нибудь человека. Подходящему кандидату на розыгрыш говорится, что сейчас он будет участвовать в игре, суть которой заключается в следующем. Ведущий называет предмет, абсолютно любой, а участник должен его изобразить так, чтобы все поняли, что это такое. А между тем все остальные заранее предупреждены и прекрасно знают, какой предмет загадан, но усиленно делают вид, что не в курсе дела.

Разыгрываемый всюду старается, изображая, скажем, кролика, а его тем временем снимают видеокамерой, заранее спрятанной в укромном месте.

Последующий просмотр такого видеофильма обычно проходит на ура.

Собственно говоря, это далеко не единственный розыгрыш, который можно проверить с помощью камеры. На праздниках обязательно случаются какие-то веселые неожиданности, и если под рукой есть такое чудо техники, то главное – поймать момент.

Если нет камеры, то ее может заменить фотоаппарат – уж он-то наверняка бывает на праздниках.

Можно изобразить журналиста, собирающего эксклюзивный материал, и охотиться за гостями, подлавливая их и фотографируя. Главное – эффект неожиданности.

Например, кто-то из гостей втихую заглядывает на кухне пирожные одно за другим, думая, что его никто не видит. Или кто-то садится, а в это время другой убирает из-под него стул. Или кто-то открыл шампанское и праздничным фонтаном поздравил всех сидящих за столом...

Сюжетов великое множество, надо только поймать момент.

Бегемот

Все желающие поучаствовать в этой игре становятся в круг и крепко берут друг друга за руки. Ведущий говорит, что назовет каждому на ухо какое-нибудь животное, а потом станет называть по одному вслух.

Тот участник игры, чье животное будет названо, должен резко присесть, в то время как стоящие рядом с ним обязаны помешать ему это сделать.

Розыгрыш заключается в том, что всем игрокам говорится на ухо одно и то же животное – бегемот. И когда ведущий его называет, то все резко садятся и, не удерживая равновесия, падают.

Желательно, чтобы поблизости не было острых предметов, о которые можно было бы пораниться.

С праздником!

Необходимо придумать текст поздравительной открытки, отправленной на одного из гостей по поводу празднования:

- Дня неформалов;
- Дня защиты прав безработных;
- Дня независимости от денег;
- Дня солидарности анонимных алкоголиков.

Конкурс объявлений

Участникам требуется составить текст объявления, состоящего из нескольких лаконичных предложений:

- о сдаче в аренду автомата Калашникова;
- о покупке города;
- об обмене страны проживания;
- о потере носка и т. п.

Побеждает тот, чье объявление будет самым интересным и оригинальным.

Подарок

В этой игре участвуют одновременно три человека. Это могут быть как девушки, так и парни. Одного участника ставят посередине комнаты, а двум другим завязывают глаза.

Одному из этих двоих дают в руки ленточки. Он должен подойти к стоящему посередине человеку и завязать на нем бантики, где только сможет. После чего другой человек с завязанными глазами должен подойти к обвязанному ленточками человеку и, на ощупь найдя все бантики, развязать их. Затем игроки могут поменяться ролями.

Конкурс на одевание

В этом конкурсе участвуют пары. Им выдаются пакеты с набором одежды. Из каждой пары выбирается по одному человеку, которому завязываются глаза. Они должны будут в течение нескольких минут на ощупь достать из пакета одежду и надеть ее на своего напарника (или напарницу).

Побеждает та пара, которая справится с этим заданием быстрее всех.

Можно сделать этот конкурс намного смешнее, если для мужчин подобрать комплекты женской одежды.

Угадай свое имя

Для этой увлекательной игры в самом начале вечера всем гостям прикрепляются на спину надписи с именами. Например, «Тигренок», «Козочка», «Гиппопотам», «Тостер», «Кочерга» и т. д. Все могут прочитать эти надписи на спинах других гостей, но не на своей.

Поэтому задачей каждого является в течение праздничного вечера, задавая вопросы другим, узнать, кто он.

Вопросы нужно задавать односложные, на которые можно ответить только «да» или «нет». Тот из участников игры, который первым угадает свое имя, считается победителем и получает приз.

Беседа с духами

Верный способ разыграть своих друзей – это устроить спиритический сеанс, то есть вызвать духа. Для данного розыгрыша нужно найти сообщника и с его помощью заставить «гадающих» поверить в то, что они и впрямь вызвали духа. Вообще, духов следует вызывать с помощью блюдца, которое кладут на круг бумаги с написанными буквами. На блюдце надо сделать черточку.

Все участники сеанса должны положить руки (если собралось много народу, то только одну руку) на блюдце и, задавая вопросы, водить им по кругу с буквами.

Там, где остановится отметка на блюдце, будет находиться нужная буква. Эти буквы потом складывают в слова, которые и являются ответами на вопросы.

После того как выбран дух, с которым разыгрываемые захотят общаться, можно приступать к «гаданию». Все присутствующие должны взяться за руки, после чего разыгрывающий произносит: «Я призываю сюда духа (полное имя призываемого)! Приди! Приди! Приди!» Когда эти слова сказаны, ведущий спрашивает вслух: «Дух, ты здесь?» После этого первого вопроса он начинает незаметно двигать блюдце.

Здесь открывается большая свобода действий. Все зависит от того, насколько доверчивы друзья.

Если известно, что они не поверят в реальность внезапно появившегося духа, то лучше сделать так, чтобы они слышали только его голос.

«Духа» можно разместить где-нибудь в темном углу комнаты, например за диваном, за шкафом, но так, чтобы между стеной и мебелью оставалось небольшое пространство.

При этом «дух» должен говорить мало и невнятно и желательно в пустое металлическое ведро или банку, чтобы его голос нельзя было узнать.

Можно, конечно, завернуть сообщника в простыню и «материализовать» его посреди комнаты. Но сначала придется хорошенько потренироваться и стать мастером спецэффектов.

Если такой вариант все-таки слишком сложен, то ведущий может на время сделать «духом» себя и предсказывать вместо него.

Новогодний хоровод

Гости делятся на команды, после чего им предлагается в сценке изобразить хоровод вокруг елки, организованный:

- в психиатрической больнице;
- в милиции;
- в детском саду;
- в армии.

Изобразить надо так, чтобы можно было угадать персонажей. Приз дается за артистичность и остроумие.

Замедленная съемка

Участники конкурса должны замедленными движениями изобразить следующие ситуации:

- рубка дров;
- взятие яйца из куриного гнезда;
- ранение и перевязывание пальца;
- покос травы и собирание ее в стог.

Интервью

Для этого конкурса вызываются пары. Они должны будут изобразить сцену взятия интервью. Для этого в каждой паре один человек будет играть роль журналиста, а другой – интервьюируемого:

- человека, который изобрел вечный тормоз;
- победителя конкурса «Лучший козлодой»;
- ударника боевого труда;
- специалиста игры на бутылках.

Танцевальный марафон

Гостям предлагается танцевать под оживленную музыку и при этом перебрасываться какой-нибудь игрушкой или воздушным шариком. Музыка периодически будет останавливаться, и у кого в руках в этот момент окажется игрушка, должен будет сказать новогоднее пожелание.

Длинная рука

Для этого конкурса используются спиночесы или просто детские лопатки. Ими игроки должны будут подогнать елочный шарик к назначенному месту. Кто скорее это сделает, тот и выиграл.

Остров сказок

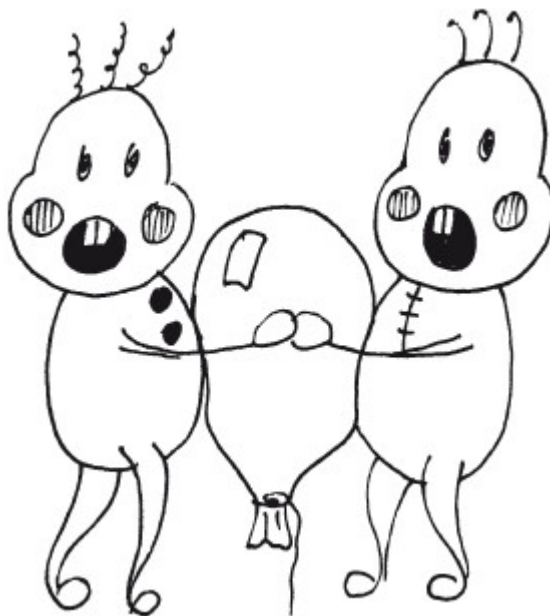
Хозяевами вечера заготавливаются предметы, которые могли бы принадлежать герою какой-нибудь сказки. Например, сапожки (Кот в сапогах), полосатый колпачок (Буратино), бутылка (джинн), рыжее перо (Петушок – Золотой гребешок) и т. п. Все эти предметы складываются в мешок, и ведущий достает их по одному. Гости должны угадывать, кому принадлежит та или иная вещь. Тот, кто угадает, должен сказать новогоднее пожелание, но только голосом угаданного им сказочного персонажа. Наиболее артистичные участники награждаются подарком. Остальным даются небольшие памятные призы.

Мумия

Вызываются две пары добровольцев, а можно вызывать и больше. Один из игроков в каждой команде – «мумия», а второй – «мумификатор». Суть игры: «мумификатор» должен как можно быстрее обмотать «мумию» «бинтами». В качестве бинтов обычно используется туалетная бумага. Веселье публики гарантировано! После обмотки можно произвести обратную операцию, сматывая бумагу в рулон.

Шарикодавилки

Это народная английская игра. Вызываются несколько парней и девушек в равном количестве. Из них формируются пары. Каждой паре выдается по 5–10 надутых воздушных шариков. Партнеры становятся лицом друг к другу и зажимают между собой один шарик. Выигрывает та пара, которая быстрее других лопнет все свои шарики. Руки использовать нельзя, шарики лопаются встречными движениями тел, напоминающими сами знаете какой процесс.



Любовный карандаш

Две команды, в которых чередуются мужчины и женщины (3–5 человек), должны передать от первого до последнего и обратно простой карандаш, который играющие зажимают между носом и верхней губой! Естественно, карандаш трогать руками нельзя, все остальное – можно.

Удержи снежинку

Участники конкурса получают по маленькому комочку ваты. Его нужно разрыхлить так, чтобы можно было подуть и он бы летел как пушинка. Задача участников конкурса – не дать упасть «снежинке», все время удерживая ее в воздухе.

Кенгуру

Выбирается доброволец. Его уводят подальше и объясняют, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т. п., но не издавая ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время другой человек рассказывает собравшимся, что сейчас жертва будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что же за животное им показывают. Надо называть любых других животных, но не кенгуру. Это должно быть что-то типа: «Ой, значит, оно прыгает!»



Так. Наверное, это кролик. Нет!? Странно, ну тогда это обезьяна». Если через 5 минут имитатор еще не будет бросаться на всех с криками: «Вы что – дебилы? Не можете отгадать простое животное? Показываю еще раз! Смотрите, идиоты!» – то у него поистине стальные нервы.

Гусеница

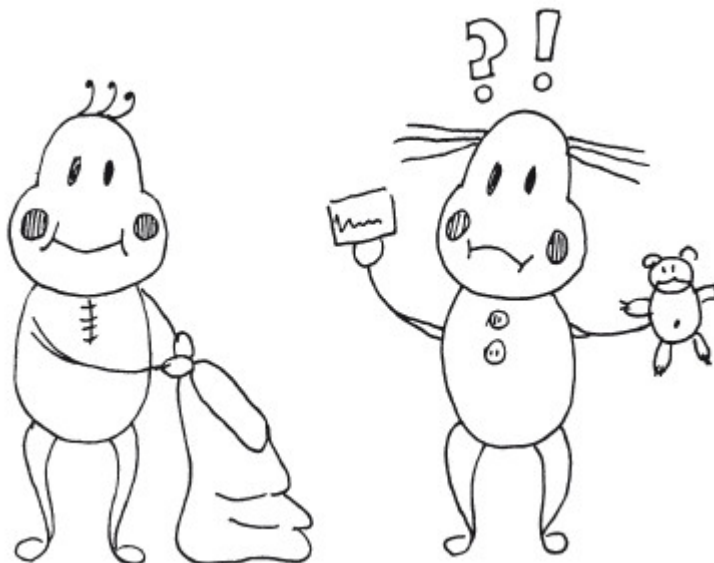
Все участники выстраиваются паровозиком и, держа друг друга за талии, садятся на корточки. Ведущий объявляет, что они изображают гусеницу и должны показать, как гусеница спит; потягивается; пытается встать (встает); умывается; делает зарядку; находит еду; ест; уходит, танцуя. При этом хвостик постоянно мешает голове делать свои дела (это такой специальный вредный хвостик).

Крокодил

Все участники делятся на две команды. Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков другой команды. Задача избранного – не издавая ни звука, только жестами, мимикой и пластикой движений изобразить загаданное слово так, чтобы его команда смогла отгадать, что же было задумано. В случае успеха команды меняются ролями. После некоторой практики данную игру можно усложнить и сделать на порядок интереснее, загадывая не слова, а фразы.

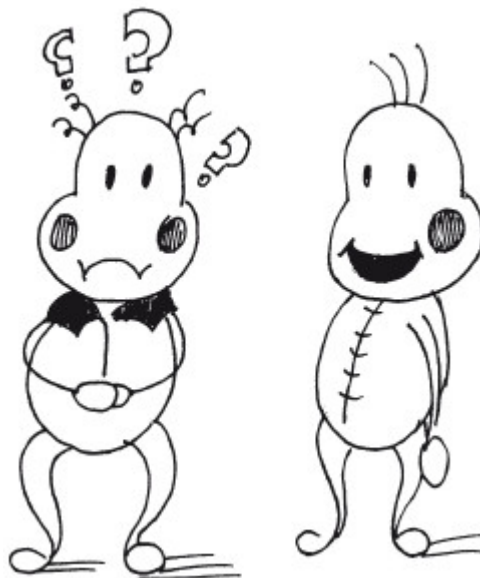
Фанты

Старая добрая детская игра. Один из присутствующих собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на бумажке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются и ведущий не глядя вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит вытянутый предмет, должен выполнить задание, написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание. Это обстоятельство несколько ограничивает садистские замашки.

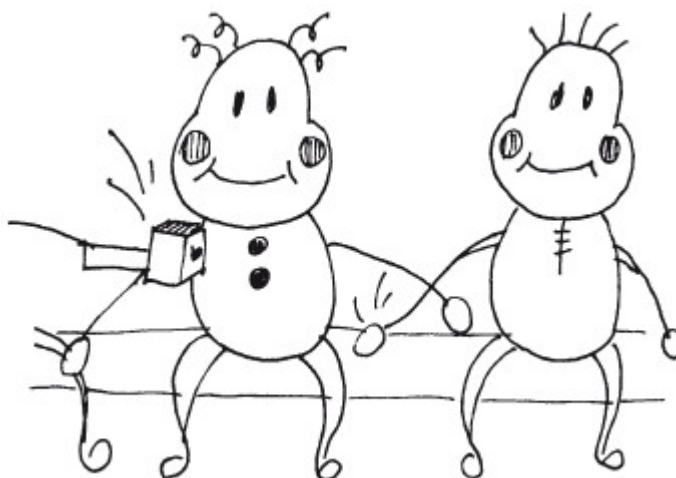


МПС

Двум добровольцам предлагается расшифровать аббревиатуру МПС (мой правый сосед). Всем остальным участникам игры она известна. Вся компания садится в круг, а добровольцы – в середину. Они должны задавать вопросы кругу о МПС (к примеру: какого цвета, размера, длины, запаха...), а тот, кому задали вопрос, – отвечает на него, естественно, применительно к своему правому соседу. Если в течение получаса принцип не отгадан – стоит прекратить игру и успокоить изможденных добровольцев тем, что низкий IQ – это не так уж страшно и у них есть масса других достоинств.



Групповой ритм



Играющие садятся в круг. Один из участников кладет левую руку на правое колено соседа слева, а правую – на левое колено соседа справа. Все поступают аналогично со своими руками и соседями. Вы отбиваете несложный ритм левой рукой (тра-та-та). Ваш сосед слева, услышав ритм, отбивает его правой рукой (на вашей левой ноге). Ваш сосед справа, услышав ритм, отбивает его левой рукой (на вашей правой ноге). И так далее по кругу. Вы хорошо повеселитесь, прежде чем все научатся правильно передавать ритм.

Пиф-паф

Все игроки становятся в круг. Игроков должно быть не менее 6–7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: «Пиф-паф». Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо «пиф-паф» скажет, например, «птыж» (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, так как он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя, и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители – двое оставшихся в круге.

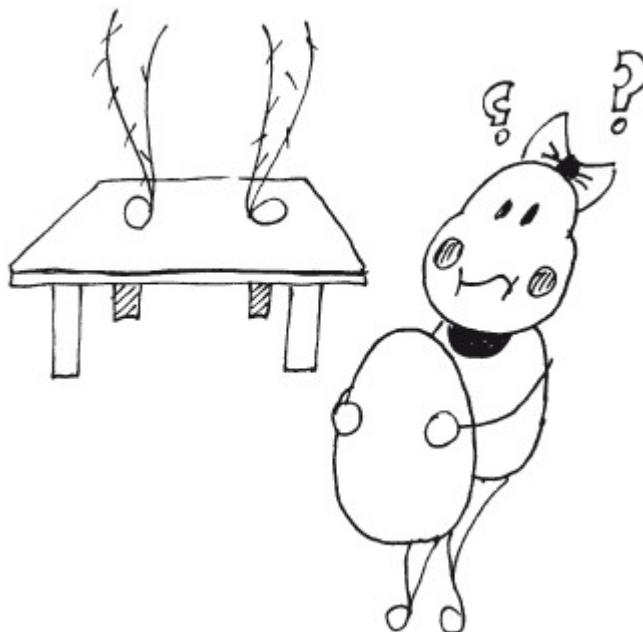


Береги уши

Суть игры проста. Пары (мужчина и женщина) танцуют вместе и при этом целуются. Но не обычно. Целуются ушами. Да, да, именно ушами. Вы просто представить себе не можете, сколько там эrogenных зон, как это приятно. Выигрывает та пара, у которой будет самый эротичный поцелуй, или те, у кого уши будут краснее всех. Поверьте, у вас уши покраснеют за несколько секунд.

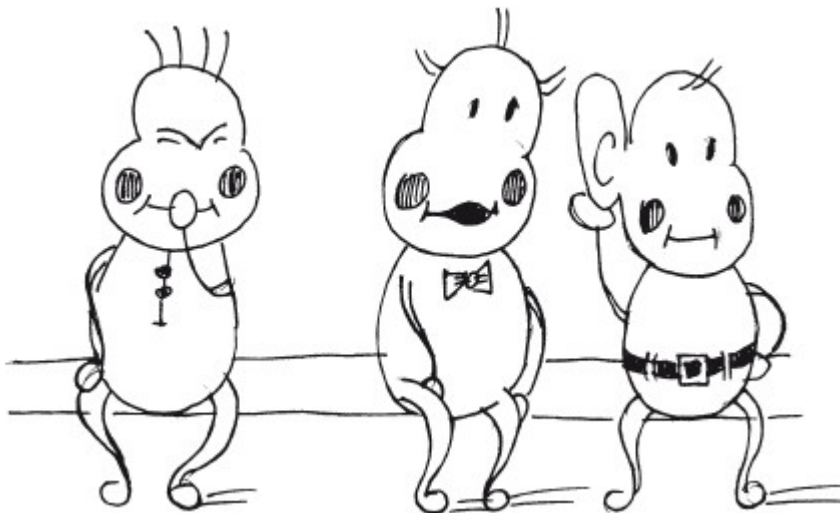
Шаловливые ручки

Из числа участников выбирается несколько разнополых пар. Затем все парни из этих пар встают на стулья, а девушки – перед ними. Парням снизу в левую или в правую брючину засовывается куриное яйцо. Задача партнерш – быстрее других перекатить яйцо из одной брючины в другую. Обычно должно быть сделано пять «кругов».



Ассоциации

Все садятся в круг, и кто-нибудь говорит на ухо своему соседу любое слово; тот должен моментально сказать на ухо следующему свою первую ассоциацию с этим словом, второй – третьему и т. д., пока слово не вернется к первому. Если из безобидной «люстры» у вас получалась «групповуха» – считайте, что игра удалась.



Обезьяна

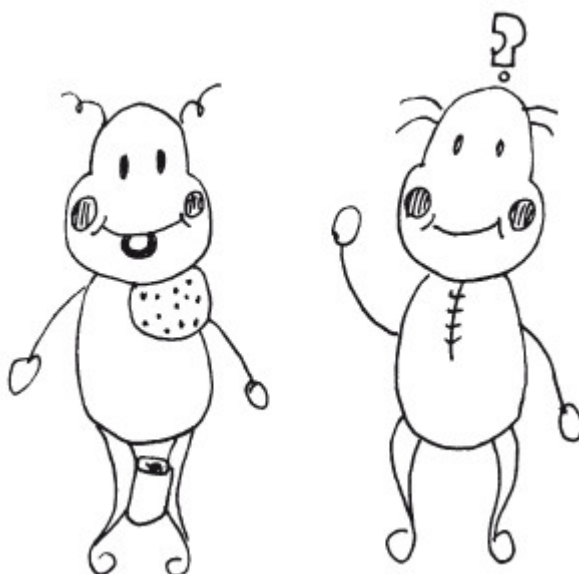
Три-четыре участника встают на колени вокруг стула (лучше табуретки) и убирают руки за спину. На стул кладут неочищенные бананы по числу участников, и по команде участники должны на скорость только ртом очистить и съесть каждый свой банан. Это смотрится здорово, а играется еще лучше.

Искатели

Игрокам выдаются карточки с определенными буквами. Задача участников приложить (и удержать) все карточки к тем частям тела, у которых названия начинаются с указанных букв. Побеждает тот, кто сможет больше разместить и не уронить.

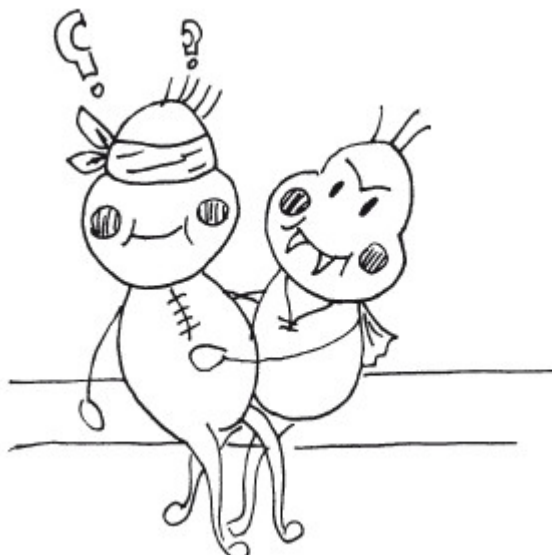
Кольцо / сигарета / апельсин / банка пива

Как следует из названия игры, у нее есть четыре разновидности. Итак, принцип у всех разновидностей один и тот же. Все игроки становятся в линию или в круг (очередность парень – девушка), и их задача передать дальше предмет, не уронив его. Отличаются только способы передачи разных предметов. Главное, чтобы все происходило без помощи рук. Кольцо передается из губ в губы. Сигарета зажимается между носом и верхней губой и так передается дальше. Апельсин зажимается под подбородком. Пивная банка зажимается между ног. Если предмет соскользнул, но не упал, то его можно подправить в исходное (требуемое) положение, но без рук! Те, кто роняет предмет, выходят из игры.



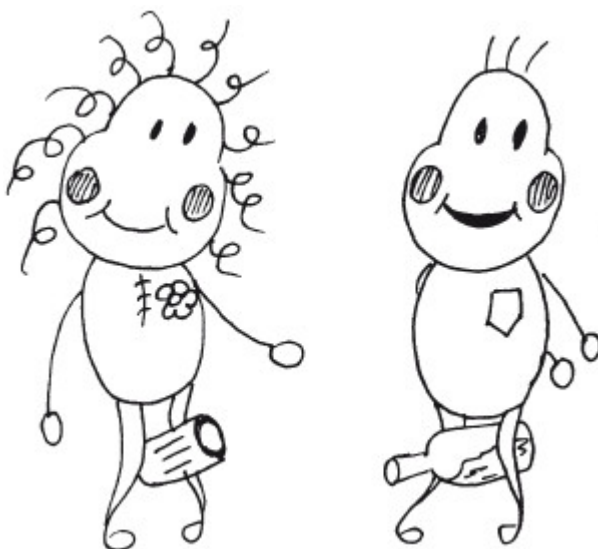
У кого на коленях?

В просторной комнате по кругу расставляются стулья. На них садятся играющие – мужчины и женщины. Выбирается водящий. Ему завязывают глаза. Включается музыка, и водящий идет по кругу. Как только музыка прерывается, водящий останавливается и садится на колени к тому, возле кого он остановился. Тот, к кому он сел, должен затаить дыхание и не выдать себя. Остальные спрашивают: «У кого?» Если водящий угадает, у кого он сидит на коленях, то тот становится водящим. Руки использовать при угадывании нельзя.



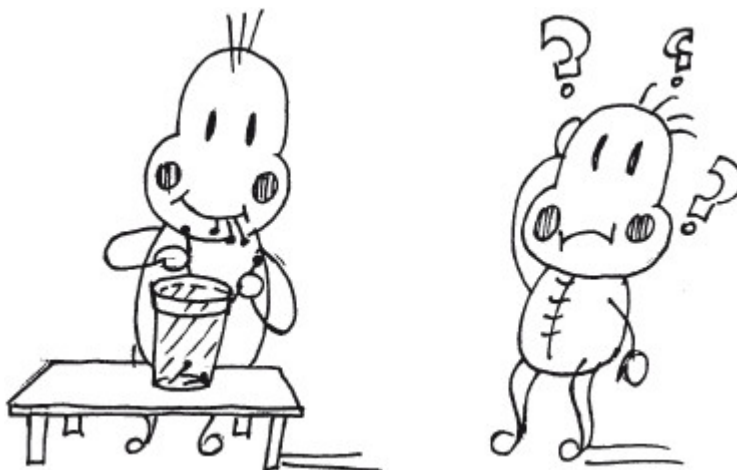
Наливай!

Участвует несколько пар (мужчина и женщина) одновременно или по очереди, в зависимости от количества открытых бутылок. Мужчине выдается бутылка, даме – емкость (стакан, бокал и т. д.). Эти предметы игроки зажимают между ног, и мужчина пытается налить даме выпивку, а та ему помогает. Все происходит без помощи рук. Одно «но»: лучше не использовать для этой игры красное вино, так как иногда содержимое бутылки все же попадает на одежду играющих.



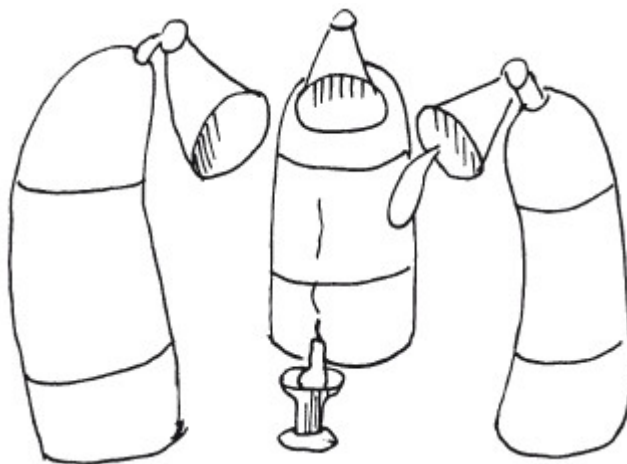
Переполненный стакан

Этот фокус подойдет для подвыпивших гостей, которые позабыли физику. Вы ставите на стол стакан, наполненный водой до краев. Берете горсть иголок или булавок и спрашиваете: «Прольется ли вода, если все это опустить в стакан». Скорее всего, вам ответят: «Вода прольется». И действительно, если кто-нибудь попытается опустить в воду сразу всю горсть иголок, то именно это и произойдет. Тогда вы начинаете опускать в стакан иголки поодиночке. Опускаете их осторожно, выжидая, пока очередная иголка не окажется на дне, тогда ни одна капля не прольется из стакана!



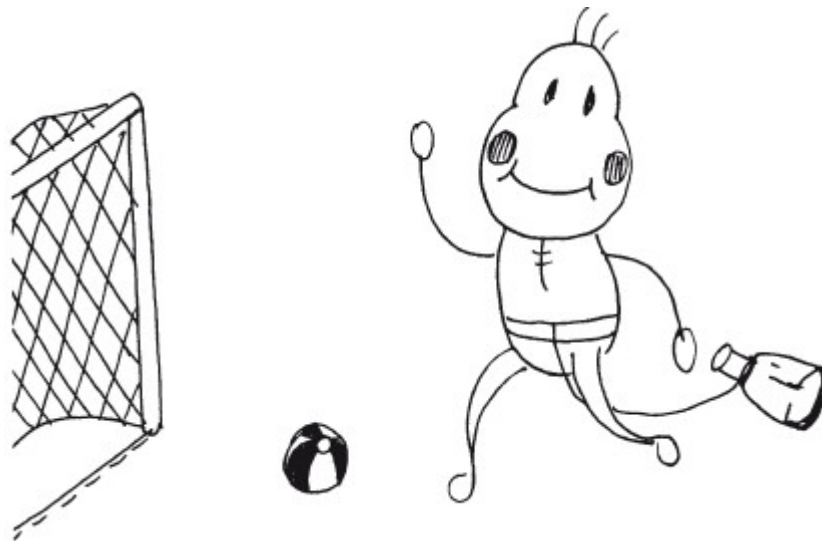
Огнетушители

Игрокам привязывают на ремни веревки, к концам которых прикреплены или спичечные коробки, или смоченная вата. Перед игроками ставится по зажженной свече. Конкурсантам нужно как можно быстрее без помощи рук потушить свечу.



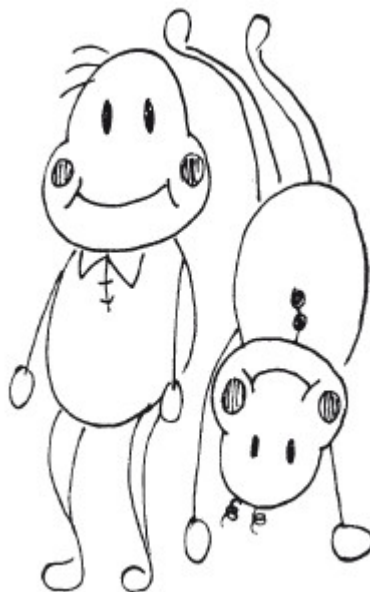
Загони мяч в ворота

Каждому из участвующих к поясу впереди привязывается бутылка: кому из-под водки, кому из-под шампанского, молока, коньяка. На линию перед каждым положен пинг-понговый шарик. Выигрывает конкурс тот, кто первым загонит шарик в ворота.



Точки соприкосновения

Заранее надо подготовить два одинаковых набора бумажек, на которых написаны названия частей тела: голова, спина, рука, грудь, попа, нога и т. д. – в меру фантазии и степени раскованности компании. Затем каждый набор кладется в отдельную коробку (шапку). В нашем случае мы даже упаковали каждую бумажку в коробочку из-под «киндер-сюрприза». Желательно, чтобы коробочки как-то отличались. Это необходимо для того, чтобы в дальнейшем наборы бумажек не перемешались.



Потом все присутствующие делятся на пары: мальчик и девочка. Затем выбирают пару, которая начнет игру. Каждому выдается персональный набор бумажек.

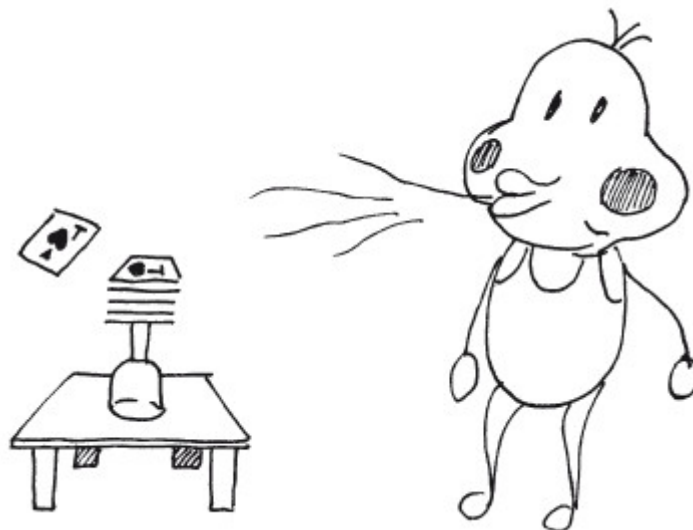
Для начала каждый вытягивает произвольно из своего набора (а они, как вы помните, одинаковые) по одной бумажке. Например, М – рука, Ж – спина. Этими частями тела они должны соприкоснуться. Далее участники вытягивают еще по одной бумажке: М – голова, Ж – грудь. Теперь они должны, сохраняя прежние контакты, соприкоснуться новыми частями тела. И так далее.

В ходе игры позу постоянно можно и даже нужно менять. После того как пара вытаскивает по третьей или четвертой бумажке, обычно на ногах уже устоять нельзя. Тут-то в ход пускаются подсобные средства – стулья, диван, пол. Разрешается использовать любую мебель. Игра продолжается до тех пор, пока пара уже не сможет удерживать в контакте одновременно все требуемые части тела. Потом вызывается следующая пара, бумажки помещаются в свои коробки, и все начинается заново.

Побеждает та пара, которая сумела одновременно удержать наибольшее число контактов. Если желающих играть много, можно устроить чемпионат с четверть- и полуфиналом. За этим зрелищем очень здорово наблюдать со стороны. Буря эмоций и веселья. Особенно удачно получаются фотографии.

Удар

На стол ставится бутылка (водка, вино, коньяк и т. д.). На нее сверху кладется колода карт (лучше карты новые или пластиковые). Задача играющих – сдуть с колоды несколько карт, но не всю колоду. Кто сдул всю колоду, должен отпить из бутылки.



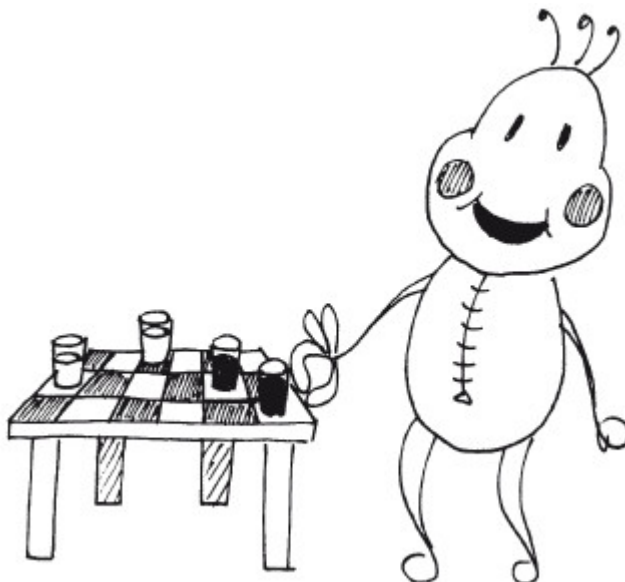
Достань яблоко

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.



Лишний умер

Игра построена по принципу детской игры «Лишний выбыл». Из гостей вызываются 5–6 желающих поучаствовать в конкурсе. На стол ставятся большие рюмки (или бокалы) на одну меньше, чем количество участников. В рюмки наливается водка, коньяк, вино (все, что пожелаете). По команде ведущего (например, хлопок в ладоши) участники начинают ходить вокруг стола. Как только ведущий подает условный сигнал (тот же хлопок), участникам необходимо схватить какую-нибудь из рюмок и тут же выпить ее содержимое. Тот, кому рюмки не хватило, выбывает. После этого одна рюмка убирается со стола, остальные наполняются, и игра продолжается так же, как описано выше. Главное, чтобы рюмок всегда было на одну меньше количества играющих. Игра заканчивается тогда, когда один из двух оставшихся участников выпьет последнюю рюмку. При отсутствии закуски и достаточно вместительных рюмках финал выглядит неопишимо, так как хождением вокруг стола это назвать обычно трудно.

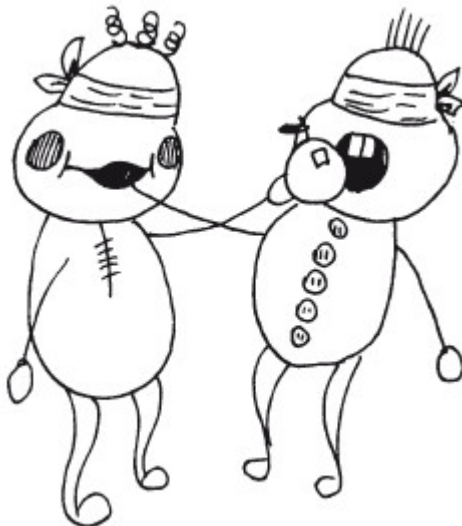


Шашки-2

Используется настоящая доска для шашек, а вместо шашек – рюмки. С одной стороны в рюмки наливается водка, а с другой стороны – коньяк. Далее все так же, как в обычных шашках. Для разнообразия можно играть в поддавки. Не рекомендуется играть в Чапаева.

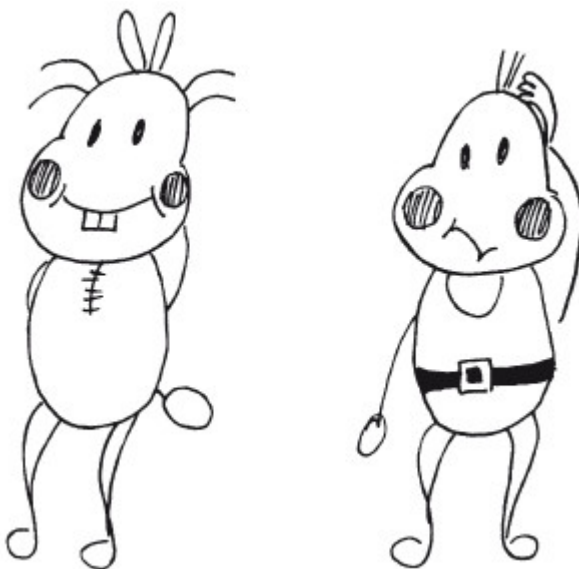
Поедание яблок

Из числа гостей выбирается несколько пар, желательно в составе парень – девушка, им завязываются глаза, они встают друг напротив друга и, держа каждый в руке по яблоку, пытаются накормить ими друг друга. Победившей считается та пара, яблоки у которой были съедены быстрее, а пальцы не были откусаны.



Пойми меня!!!

Участники игры (не менее четырех человек) делятся на две команды. Назначается «водящая» команда. Другая команда придумывает слово так, чтобы его не услышали игроки противника. Это слово сообщается «на ушко» одному из представителей «водящей» команды. Цель этого участника игры – изобразить жестами смысл сообщенного ему слова так, чтобы его команда назвала загаданное слово. Использовать буквы, произносить это слово губами без голоса (и, конечно, голосом), а также показывать на предмет, называемый этим словом, запрещается. Если команда угадала слово, то она получает очко. Далее команды меняются местами. В следующем круге от команд должны выступить другие представители, и так, пока не выступят все. Конечно, эта игра может показаться не очень смешной, но если дать волю фантазии, то можно придумать очень «интересные» слова: «пылесос», «оргазм» и т. д. Кроме этого, конечно, от игроков требуется раскованность и легкое, с чувством юмора, отношение к забаве.

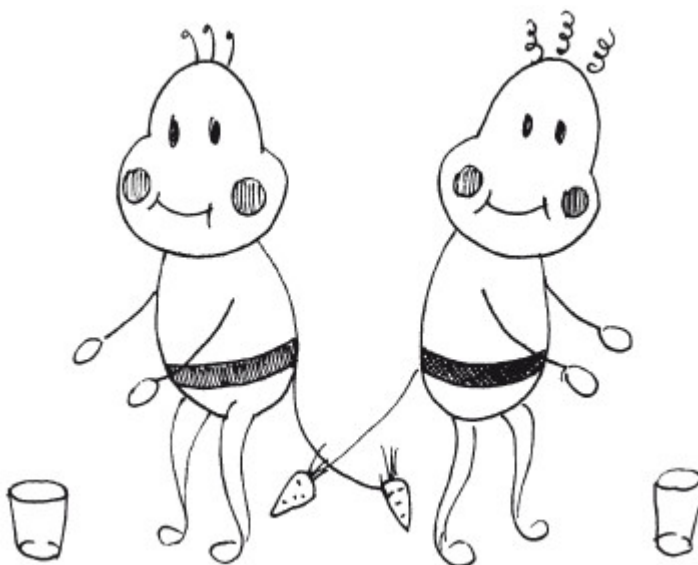


Принцесса на горошине

В игре участвуют только женщины. Нужно поставить в ряд табуретки (или стулья без мягкой обивки) по количеству предполагаемых участниц (лучше всего 3–4). На каждую табуретку кладется определенное количество круглых карамелек (бывают такие конфетки, по форме – маленькие колобки), можно пуговицы на ножке (желательно покрупнее). Например, на первую табуретку – три конфеты, на вторую – две, на третью – четыре. Сверху табуретки накрываются непрозрачными полиэтиленовыми пакетами. Приготовления закончены. Вызываются желающие. Их рассаживают на табуретки. Включается музыка. И так, танцуя, сидя на табуретке, участницы должны определить, сколько под ними конфет. Победит та, кто быстрее и правильнее это сделает.

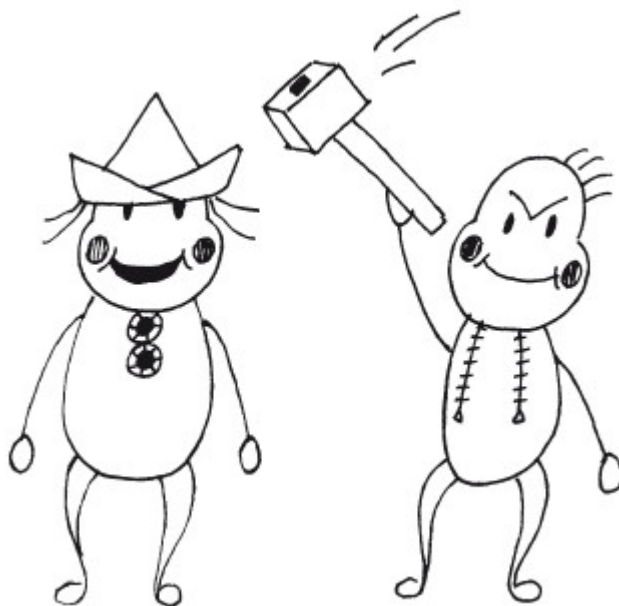
Снайпер

Игра заключается в следующем. Для участия в игре приглашаются 3–4 мужчины. Для проведения игры требуются пустые пивные бутылки 0,5 л в количестве по числу играющих. Участникам привязывают на пояс свежую морковку таким образом, чтобы она свисала спереди на уровне колен. По команде мужчины наперегонки должны попасть морковкой в горлышко бутылки таким образом, чтобы потом поднять бутылку на веревке, за которую привязана морковка.



Пионерские пилотки

Для всех участников из газеты делаются пилотки и одна подставочка для сырого яйца, которая должна вместе с яйцом прятаться под любой из пилоток. Ведущий уводит одного из участников («стукача») в другую комнату. Любым известным способом выбирается жертва, у которой на голове под пилоткой будет яйцо. Входит «стукач». Его задача стукнуть одного человека по пилотке. Если у этого человека яйца под пилоткой не было, «стукач» садится на его место, а тот выходит в другую комнату. После чего все повторяется.

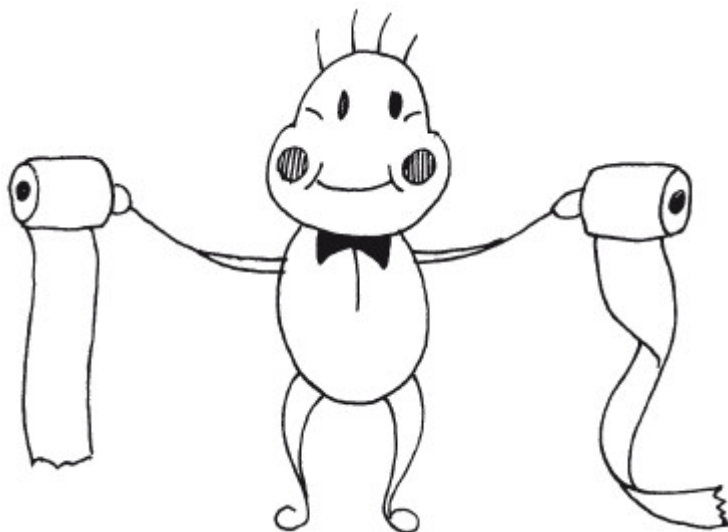


Веревочка

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в эту игру не играли. В пустой комнате с помощью веревки натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение веревки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлазя под несуществующую веревку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

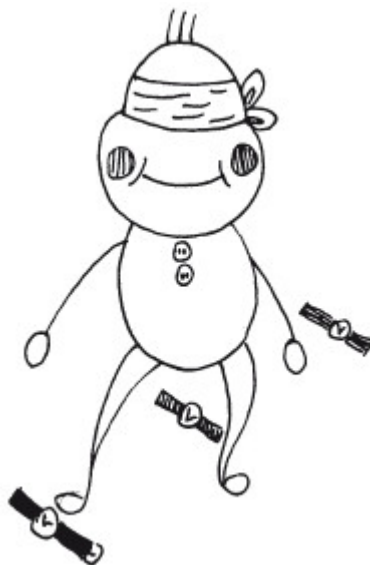
Рулончик

Эта игра поможет познакомиться всем вашим гостям. Сидящие за столом гости передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый гость отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше – тем лучше. Когда у каждого гостя окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый гость должен рассказать о себе столько фактов, сколько у него оторванных клочков.



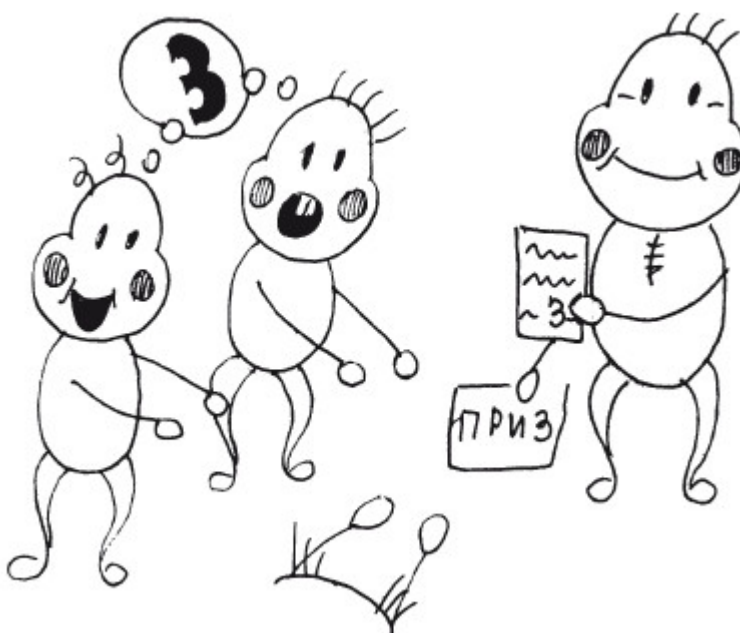
С часами

Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы для проведения конкурса. Получив их, он предлагает участнику конкурса завязать глаза, затем раскладывает часы по пути следования конкурсанта и предлагает игроку пройти с завязанными глазами дистанцию, не наступая на разложенные часы. Осторожно ступая, участник продвигается по дистанции, а ведущий перед ним убирает часы. Вышагивание игрока, старающегося не наступить на часы, вызывает смех у окружающих. После завершения маршрута часы возвращаются хозяевам.



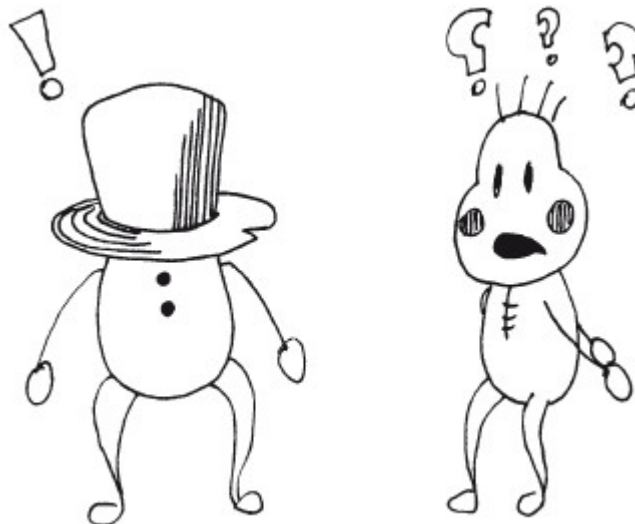
Самый внимательный

Играют 2–3 человека. Ведущий читает текст: «Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я цифру «три» – приз немедленно бери», «Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых семь», «Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок-другой, а лучше десять», «Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два, марш!», «Однажды поезд на вокзале мне три часа пришлось прождать...» (если не успевают взять приз, его забирает ведущий), «Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать».



Передавай шапку

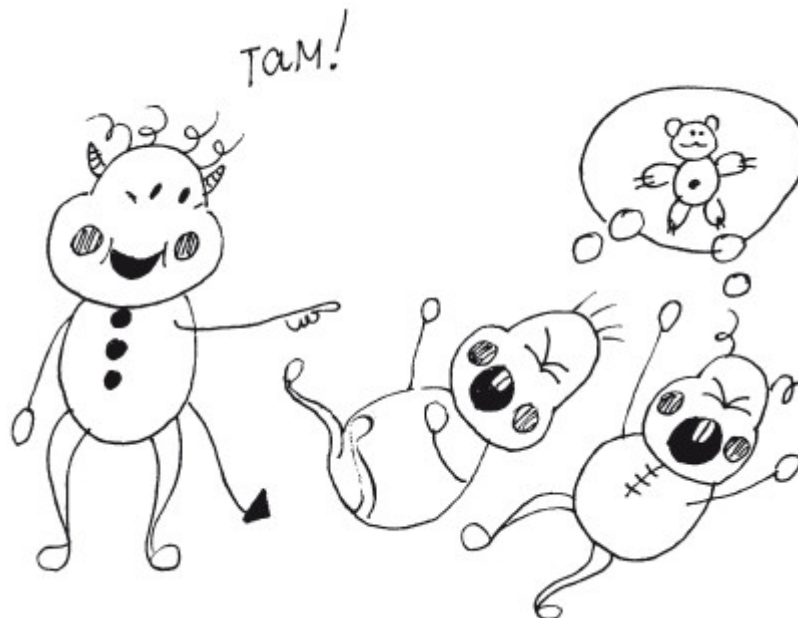
Все участники встают в два круга – внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу; условие одно – шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.



Вижу мишку (для четырех и более человек)

Играющие становятся в шеренгу, плечом к плечу, подальше от хрупких и острых предметов, чтобы не травмировать себя и не испортить обстановку.

1. Ведущий становится в начало шеренги. Все по очереди вслед за ним повторяют его движения и слова. Ведущий простирает руку вперед и говорит «вижу мишку!», дожидается, пока это повторит второй участник, и т. д. до последнего.



2. Затем ведущий присаживается на корточки с простиертой рукой и спрашивает «где?», опять дожидается завершения ритуала.

3. А затем с криком «там!» толкает своего соседа с такой силой и расчетом, чтобы повалилась вся шеренга.

Игра завершается дружной смеющейся свалкой. Рекомендуется самых хлипких игроков поставить в конце шеренги.

Театр-экспромт

Пригласите желающих поучаствовать в театре-экспромте. Распределите роли (одушевленные и неодушевленные: котенок, сороки, бумажка, ветер, крылечко, солнце и т. д.). Если позволяет время – можно прорепетировать.

Текст сценки (читает ведущий, актеры-участники изображают):

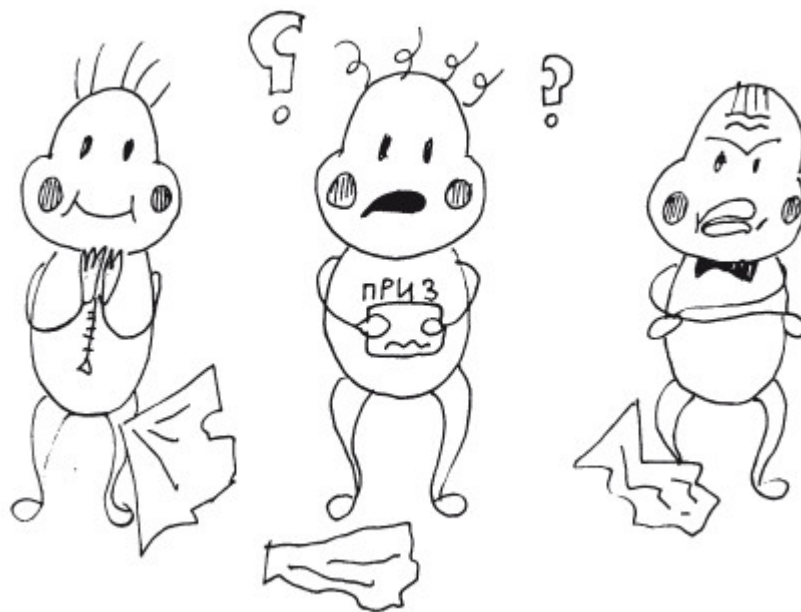
Сегодня котенок впервые вышел из дома. Было теплое летнее утро, солнце раскидывало свои лучи во все стороны. Котенок уселся на крылечко и стал щуриться на солнце. Вдруг его внимание привлекли две сороки, которые прилетели и сели на забор. Котенок медленно сполз с крылечка и стал подкрадываться к птицам. Сороки стрекотали не умолкая. Котенок высоко подпрыгнул, но сороки улетели. Ничего не вышло. Котенок стал оглядываться по сторонам в поисках новых приключений. Дул легкий ветерок и гнал по земле бумажку. Бумажка громко шуршала. Котенок схватил ее, поцарапал немного, покусал и, не найдя в ней ничего интересного, отпустил. Бумажка улетела, подгоняемая ветром. И тут котенок увидел петуха. Высоко поднимая ноги, тот важно шел по двору. Затем остановился, захлопал крыльями и пропел свою звонкую песню. Со всех сторон к петуху бросились куры. Недолго думая котенок бросился в стаю и схватил одну курицу за хвост. Но та так больно клюнула котенка, что он заорал истошным голосом и побежал обратно на крыльцо. Тут его поджидала новая опасность. Соседский щенок, припадая на передние лапы, громко залаял на котенка, а потом попытался его укусить. Котенок в ответ громко зашипел, выпустил когти и ударил собаку по носу. Щенок убежал, жалобно поскуливая. Котенок почувствовал себя победителем. Он началлизывать рану, нанесенную курицей. Потом он почесал задней лапой за ухом, растянулся на крылечке во весь свой рост и заснул. Что ему снилось, мы не знаем, но он почему-то все время дергал лапой и шевелил усами во сне. Так закончилось первое знакомство котенка с улицей.

Сосунки

Реквизит: стаканы или бутылочки и соломинки или детские соски, соответственно. Кто быстрее высосет жидкость из стакана соломинкой (бутылочки с соской), тот и победил. Состав жидкости устанавливается в зависимости от состояния игроков. Сложнее всего через соломинку тянуть густой томатный сок, а из бутылочки – жидкую манную кашку (или порошковое, плохо размешанное молоко).

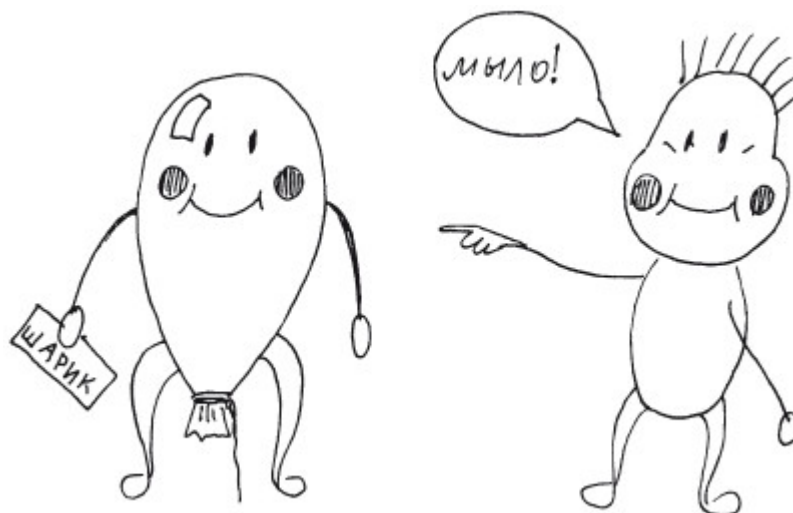
Отгадай загадку

Берется приз, заворачивается в бумагу. На обертку приклеивается текст любой загадки. Вновь оборачивается. И снова приклеивается загадка. И так 10 раз. Играющие садятся по кругу. Ведущий дает в руки одному завернутый в 10 оберток приз. Играющий убирает одну обертку, видит загадку, читает ее про себя. Если отгадал – говорит отгадку, если нет – читает загадку вслух; кто ее отгадает, получает право далее развернуть приз, и все продолжается по этой же схеме. Выигрывает тот, кто, угадывая загадки, доберется до самого приза.



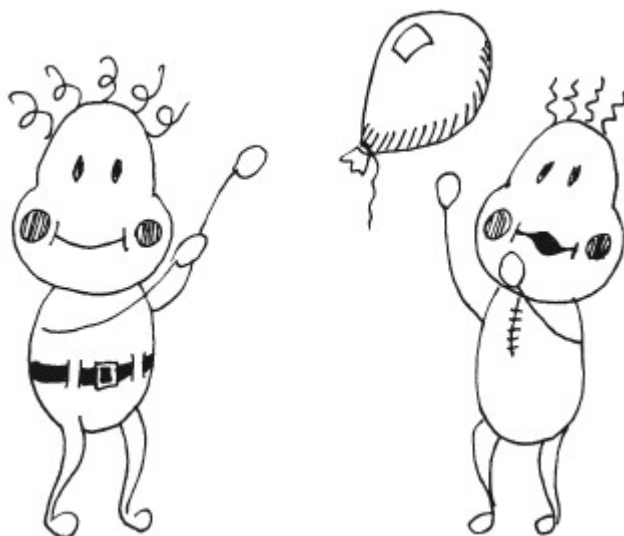
Покажи предмет

Готовится количество предметов по числу участвующих в игре людей. Предметы могут быть самые разнообразные: тюбик пасты, мыло, губка, ручка, конфета, ножницы, бумажная салфетка, воздушный шарик – что угодно. Предметы играющим не показываются, а названия их пишутся на бумажке, каждое отдельно. Бумажки скручивают так, чтобы не было видно написанного. Играющие разбирают эти бумажки. И каждый должен пантомимой показать тот предмет, который ему выпал. Все отгадывают – что же такое показывается. Кто правильно угадал изображаемый предмет – получает его в подарок.



Шарик

Надувается шарик. Все садятся по кругу и перекидывают шарик между собой. По свистку ведущего игра останавливается. Приз получает тот, кто последним кинул шарик, а не тот, у кого шарик в руках. Поэтому каждый старается освободиться от шарика как можно быстрее и игра проходит очень живо, весело.



Танец с шариком

Это очень простая игра для всех гостей. Ведущий объявляет игру и условия. Каждой паре дают по шарiku. Они ставят шарик между собой и, удерживая телом, танцуют друг с другом. При этом руками трогать шарик запрещено.

Тот, кто выдержит испытание до конца, – победитель. Кто выронит шарик или у кого от «сильного напряжения» партнеров друг к другу шарик лопнет, автоматически исключаются из игры. Любители активных телодвижений могут продолжать танцевать «чисто для удовольствия».

Очень весело и забавно будет использовать для этого конкурса множество музыкальных отрывков самых разных стилей, а главное – темпов. Лучше начать с медленного танца, для участников это покажется легко, но самое смешное впереди: рок-н-ролл – вот это будет настоящее испытание.

Банан

Участвуют две или несколько пар мужчина плюс женщина. Задача каждой пары – быстрее остальных съесть банан (или огурец) одновременно с двух концов, не касаясь руками. Остальные наблюдают и обеспечивают моральную поддержку.

Вариант с завязанными глазами: пары подбираются по обоюдному согласию, а после того, как им завязали глаза, партнеров незаметно меняют. Рекомендуется фотографировать крупным планом.

Военная подготовка

Играют две команды. Выигрывает та, которая первой выполнит задание ведущего. Ведущий объявляет тему, например: «По росту»; участники каждой команды должны выстроиться по росту (либо с наименьшего, либо с наибольшего, по договоренности). Далее следует: цвет глаз; этаж, на котором живем; количество букв в именах; возраст; размер ноги и т. п. Насколько хватит фантазии.

Пугало

Две команды по 3 человека в каждой (1 девушка и 2 парня). Девушка становится между парнями, а те за минуту должны одеть девушку, но только той одеждой, которая есть на них самих (часы и кольца тоже считаются). Выигрывает та команда, на девушке из которой оказалось больше одежды. Игра проходит просто великолепно, особенно когда предстает такая картина: четыре парня стоят в чем мать родила, а две красавицы, как пугала огородные, с носками на голове.

Свечку дуй – яблоко жуй

Вызываются два добровольца, желательно хорошо знакомые друг с другом парни. Остальные стоят вокруг и изображают группу поддержки. Игроки садятся с двух сторон небольшого столика, перед каждым ставится свечка, в руки дается зажигалка (или спички) и яблоко. Задание простое – кто быстрее съест свое яблоко. Но яблоко можно есть только тогда, когда горит твоя свечка. А свечку противник может задуть, и тогда игроку, прежде чем еще раз укусить яблоко, придется зажигать ее снова.

Кошка

Гости садятся на пол в кружок, доброволец на корточках подползает к одному человеку, трется об него, как кошка, мурлычет по-реальнее и пытается не смеяться. Человек, к которому подползла «кошка», должен не спеша сказать: «Моя бедная кошка сегодня больна», гладя ее по голове. Если человек, к которому подползла кошка, не засмеялся и сделал все вышесказанное, то «кошка» уползает к другому участнику и повторяет действия. Если человек засмеялся, тогда «кошка» садится на его место, а он становится «кошкой».

У отца было три сына

Все участники (кроме одного) выходят из комнаты. Тот, кто остался, получает текст (например: «У отца было три сына. Старший умный был детина, средний был и так и сяк, младший вовсе был дурак»). Игрок должен без слов изобразить то, что прочитал, следующему участнику. Следующий участник передает уже то, что понял (также без слов), последующему игроку. (Участники вызываются по одному.) Главное, чтобы каждый последующий игрок видел объяснение только предыдущего игрока. В конце игры участники в обратном порядке рассказывают то, что показали и поняли. (У нас в конечном итоге вышел «рогатый» муж и дура-жена.)

Из жизни прекрасного пола

Троим добровольцам завязывают глаза, одевают на руки резиновые или хоккейные перчатки и предлагают им натянуть на ноги самые обычные женские колготки, можно с рисунком.

Покорми любимого

Гости делятся на пары. В каждой – мужчина и женщина. Перед каждой парой в нескольких метрах находятся тарелки с мороженым. Задача женщин – взять ложку, зачерпнуть мороженое и, взяв ложку за черенок губами, аккуратно вернуться к своему партнеру и покормить его, не выпуская ложки изо рта. Пара, первая съевшая мороженое, побеждает.

С резинками

С помощью цветных резинок для волос можно провести такой конкурс. Участвуют в нем мужчины – двое или трое. Каждый получает резинки определенного цвета. Задача участников – за несколько музыкальных минут «окольцевать» как можно большее количество присутствующих женщин. «Кольца» – резиночки надевают дамам на щиколотки. А потом подсчитывают количество «окольцованных» каждым участником. Самый проворный получает приз.

Рисовальщики

Ведущий вызывает две-три пары игроков. Игроки каждой пары усаживаются за стол рядом друг с другом. Одному завязывают глаза, кладут перед ним лист бумаги и дают ручку или карандаш в руку. Остальные присутствующие задают каждой паре задание – нарисовать новогоднюю картинку. Игрок в каждой паре, у которого глаза не завязаны, внимательно следит за тем, что рисует его сосед, и говорит ему, куда вести ручкой, в какую сторону. Тот слушает и рисует то, что ему говорят. Получается очень смешно. Побеждает пара, которая быстрее и лучше выполнит рисунок.

Боксерский матч

Перед началом конкурса ведущий вызывает двух настоящих мужчин, которые ради дамы сердца готовы на все. Дамы сердца присутствуют тут же, чтобы оказывать благотворное психологическое влияние на своих рыцарей. Кавалерам надевают боксерские перчатки, остальные гости образуют символический боксерский ринг. Задача ведущего – как можно сильнее нагнетать обстановку, подсказывать, какие мышцы лучше размять, попросить даже провести коротенькие бои с воображаемым противником, в общем, все, как на настоящем ринге. После того как физическая и моральная подготовка завершена, рыцари выходят в центр ринга, приветствуют друг друга. Ведущий, он же судья, напоминает правила: ниже пояса не бить, синяки не оставлять, бой до первой крови и т. п. После этого ведущий вручает бойцам по одинаковой конфете, желательно карамели (их труднее разворачивать, особенно когда они слипшиеся), и просит для своей дамы сердца развернуть как можно скорее эту конфету, не снимая боксерских перчаток. Выигрывает тот, кто раньше соперника справится с заданием.

Интуиция

Женщинам предлагается внимательно посмотреть в глаза мужчинам – своим партнерам по игре. После этого женщины уходят в другую комнату, а мужчины надевают противогазы и садятся на стулья. С ног до головы их накрывают покрывалом, чтобы было видно только противогазы. Приглашаются женщины, их задача – отыскать того, в чьи глаза они смотрели совсем недавно.

Сердечки

Участвуют три пары. Реквизит для конкурса: три стула, стоящие друг от друга на расстоянии 1,5 метров, три иголки с нитками, три шарфа, 15 сердец из ткани. Женщины садятся на стулья с завязанными глазами, роль швейной машинки исполняют мужчины, ставшие на четвереньки перед женщинами. Задача женщины-швеи, пока звучит музыка, пришить пять сердечек на одежду мужчины. Побеждает та пара, швея которой аккуратно пришьет сердечки своему партнеру.

Быстрые губки

Несколько пар берут по пластмассовой бутылке (например, из-под газированной воды), плотно закрывают крышку и зажимают между ног у каждого парня. Затем девушки, не прибегая к помощи рук, должны отвинтить крышку бутылки. А попросту говоря, надо это сделать ртом. Побеждает та пара, в которой девушка отворачивает пробку быстрее всех. Когда она это делает, то сразу выбегает вперед с поднятой вверх крышкой.

Насос

Необходимы два насоса для надувания резиновых лодок. Двум девушкам предлагается надуть воздушные шарики, прикрепленные к насосам, сидя на них. Выигрывает та, у которой раньше лопнет шарик.

Музыкальная шляпа

Участники игры становятся в круг и под музыку передают шляпу друг другу: игрок снимает шляпу со своей головы и надевает на голову соседа справа. Когда ведущий останавливает музыку, игрок в шляпе выходит из игры.

Оставшийся последним – побеждает.

Другие варианты игры: использовать огромные шорты, рубашку и т. д. Шляпу можно передавать без помощи рук.

Тише едешь – дальше будешь

На круговой резинке укрепляется погремушка. Сама резинка надевается на ноги участника, погремушка должна оказаться между колен. Задача игроков – как можно быстрее преодолеть дистанцию, не производя шума.

Большая стирка

Готовится реквизит: веревки с бельем и тазы по количеству игроков. Помощники держат одни концы веревок, вторые – игроки. Веревка должна быть натянута. По сигналу ведущего начинают собирать белье (носовые платки). Делают это они так: отжимают прищепку, освобождают носовой платок, да так, чтобы он попал прямо в тазик, а его можно двигать только ногой. Веревку отпускать нельзя, нужно держать всегда натянутой.

Побеждает тот, у кого в тазике окажется больше платков.

Запретный плод

Подвесьте к потолку за нитки несколько кулинарных изделий, например, небольшие булочки. Задача каждой пары (мужчина и женщина) – как можно быстрее съесть «свою» булку без помощи рук.

С мукой на лице

Двое парней садятся за стол напротив друг друга. Перед ними кладется яйцо. Парням предлагается с закрытыми глазами передуть яйцо на сторону противника. Завязываются глаза, а вместо яйца тихонько ставится тарелка с мукой. По команде участники начинают усердно дуть, с хорошими болельщиками получается такой эффект! Все довольны, и участники зачастую тоже. А почему парни, а не девушки? Как правило, на праздниках девушки слишком хорошо выглядят.

Бледное лицо

В тазу с мукой зарыты несколько конфет, которые игроки должны достать без помощи рук. Игра будет интересней, если будут участвовать две команды.

Чья команда быстрее достанет все конфеты – та побеждает.

Золушка

Ведущий ставит в центр игровой площадки коробку, в которую просит всех желающих дам положить по одной туфельке. Затем участники игры – но уже мужчины – должны как можно быстрее отыскать хозяек этой обуви. Кто за отведенное время «обует» большее количество дам, тот получает в награду поцелуй от благодарных «Золушек» и объявляется победителем.

Рыбалка

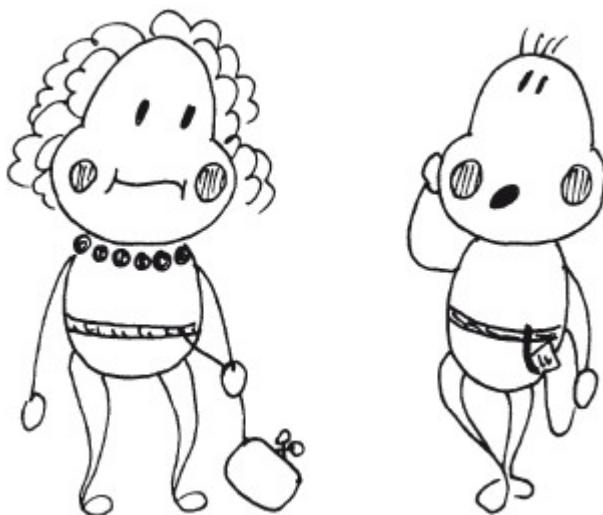
Посередине длинной веревки привязывается соленая или копченая рыба, на концы веревки – по две деревянных палочки. Два участника быстро наматывают веревку на палку. Кто быстрее намотает – для того и рыба предназначена.

Тернистый путь

Ведущий приглашает три женатые пары. Мужчины становятся в 3–4 метрах от своих жен. Ведущий открывает три бутылки водки или вина и ставит их на пути каждого мужчины. После этого каждому мужчине завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя, ставят лицом к жене и просят дойти до нее и обнять. Когда у мужчин уже завязаны глаза, ведущий быстро убирает бутылки и меняет местами их жен. Зрителей просят сохранять молчание.

Попади в кошелек

Участвуют несколько пар. Дамам к поясу впереди прикрепляют большой бутафорский кошелек, мужчинам – денежную купюру большого размера. Необходимо, не касаясь руками кошелька, купюры и веревок, на которых они прикреплены к поясу, положить купюру в кошелек дамы.



Толстощекий губошлеб

Реквизит: кулек сосательных конфет (например, «Барбарис»). Из компании выдвигаются два человека. Они начинают по очереди брать из кулька (в руках у ведущего) по конфете, класть ее в рот (глотать не разрешается) и после каждой конфеты обзывать своего соперника «толстощеким губошлепом». Кто больше запихнет в рот конфет и при этом скажет «волшебную фразу», тот и победит. Надо сказать, что игра проходит под веселые выкрики и гиканье зрителей, а звуки, издаваемые участниками игры, приводят публику в полнейший восторг!

Красный нос

В этом конкурсе участникам предлагается выпить по рюмке водки или другого крепкого напитка. После этого зрители выбирают конкурсанта с самым красным носом. Он и получает призовое очко.

Претендент, набравший больше всех призовых очков, объявляется почетным Дедом Морозом. Ему надевается маска Деда Мороза или красная шапка Деда Мороза. Если несколько участников в конкурсе набрали одинаковое количество очков, можно выбрать Деда Мороза жеребьевкой или назначить на эту почетную должность одновременно нескольких участников.

Тест на координацию

В разгар веселья выберите удачный момент и предложите жертве пройти тест на координацию (трезвость, ловкость и т. п.). Суть заключается в следующем: нужно поднять коробок спичек, используя для этого две спички. Держа за головки двумя пальцами, каждую спичку нужно упереть с разных сторон в центр коробка и таким образом поднять его. После нескольких попыток это обычно удается.

Далее предлагается усложнить задачу. В момент, когда коробок уже поднят жертвой и удерживается ею на вытянутых руках, предложите несколько раз топнуть ногой. Если коробок в этот момент падает, то можно повторить попытку. Очень быстро жертва «наловчится» и будет с довольным лицом топтать ногой по полу, держа двумя спичками перед собой коробок. Лицо при этом обычно бывает очень глупое и счастливое, особенно если предварительно поспорить, что жертве это никогда не удастся. Вот здесь и наступает кульминация. Вы поворачиваетесь лицом к зрителям (чем их больше, тем лучше) и с интонацией конферансье объявляете: «А вот так в палате № 6 мотоцикл заводят!»

Таракан

Бутылку пива привязывают к ремню, только ею не нужно размахивать, круша все поблизости, – все гораздо сложнее и прикольной. Короче, когда к человеку привязали все это, ему нужно встать на четвереньки так, чтобы откупоренная бутылка с пивом оказалась между ног. Задача такова: как можно быстрее проползти через, скажем, сцену, не опрокинув бутылку.

Самый прикол возникает при следующем усложнении: в бутылки вставляют соломинки и берут двух девушек из группы поддержки. Их задача – максимально облегчить бутылки за время проведения конкурса.

Отжимание

Мужчинам – участникам игры на глаза надевают темную, непросвечивающую повязку и предлагают отжаться от пола как можно большее количество раз. После того как мужчины попробовали свои силы, ведущий говорит, что пол не очень чист, и предлагает постелить бумагу (повязки не снимаются). Это полосы обоев, на которых в натуральный рост изображены силуэты обнаженных женщин. Мужчины выполняют теперь задание, расположившись над этими силуэтами. Через некоторое время ведущий снимает повязки и просит игроков продолжать. Болельщики считают количество отжиманий, подбадривают шутками, советами.

Египетский осел

Сначала ведущий объясняет гостям правила игры: водящий уходит в другую комнату, оставшиеся выбирают «египетского осла», после этого зовут водящего, который задает вопрос: «Кто египетский осел?» Все громко кричат: «Я!» Задача водящего – отгадать, кто же все-таки «египетский осел». Для этого даются три попытки. После того как водящий уходит, ведущий объявляет настоящие правила: когда водящий пытается угадать «осла» первый раз, человек, на которого он показал, говорит, что тот ошибся. Вторая попытка заканчивается тем же результатом. Зато на третьей попытке любой человек, на которого покажет водящий, должен сказать: «Да, действительно, ты угадал, я и есть тот самый «египетский осел». После этого человек, которого «угадали», становится ведущим, а водящий присоединяется к остальным игрокам. Самое главное – предупредить всех, что во второй раз, когда бывший водящий будет уже стоять в кругу, на вопрос «Кто египетский осел?» все должны промолчать. Прикол заключается в том, что бывший водящий, не зная настоящих правил игры, во всю глотку заорет: «Я!»

Попробуй, отбери

Это даже не игра, а способ поразвлечь присутствующих. Выбирается «жертва» – мужчина, которому завязывают глаза. Далее ему сообщают, что сейчас на диван ляжет женщина, у которой в губах сладкая конфета. Он должен без всякой помощи рук попробовать ее найти и отобрать. Прикол заключается в том, что вместо женщины на диван ложится мужчина, у которого нет никакой конфеты. Что будет делать «жертва», чтобы отобрать конфету, – увидите сами. Всеобщее веселье гарантировано!!!

Правдивые шарики

Для этого развлечения нужно приготовить два комплекта карточек: один с вопросами, другой с ответами. Карточки с ответами раскладываются в воздушные шары. Карточки с вопросами перемешиваются в шапке или в коробке. Виновнику торжества предлагается вытянуть «билет» с вопросом, лопнуть шарик и прочитать ответ.

Смысл игры заключается в том, что к любому вопросу подходит любой ответ, важно лишь, чтобы количество вопросов совпадало с количеством ответов.

Примерные вопросы для карточек.

1. Изводит ли вас ревностью любимый человек?
2. Когда вам приходится улыбаться вынужденно?
3. Говорите ли вы начальнику комплименты?
4. Боитесь ли вы тюрьмы?
5. Часто ли выставляете вино на стол?
6. Как часто выясняете отношения кулаками?
7. Уважаете ли вы спиртные напитки?
8. Бываете ли в восторге от эротики?
9. Вспоминаете ли вы о ранее любивших вас?
10. Мечтаете ли вы выиграть автомобиль?
11. Как часто вы наступаете на ноги друзьям?
12. Как часто соритесь с друзьями?
13. Ревнуете ли свою вторую половину?
14. Бывает ли ваш характер несносным для других?
15. Любите ли вы наслаждаться едой?
16. Нравится ли вам валять дурака?
17. Как часто вспоминаете любимого человека?
18. Тратите ли вы свои честно заработанные деньги по пустякам?
19. Хочется ли вам уехать в Америку?
20. Укрываете ли вы от семьи свои левые заработки?
21. Употребляете ли вы в разговоре нецензурные слова?
22. Верите ли вы в любовь с первого взгляда?
23. Испытываете ли вы усталость от работы?
24. Критикуете ли наше правительство?
25. Способны ли вы на благородные поступки?
26. В меру ли вы терпеливы и воспитанны?

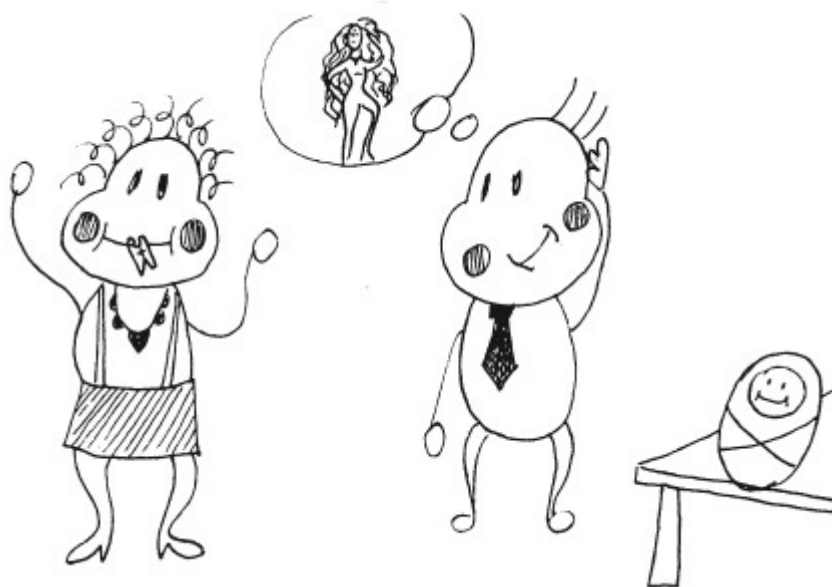
Примеры ответов.

1. Не было и не будет.
2. Об этом поговорим без свидетелей.
3. Стыдно задавать такие вопросы, зная мой характер.
4. Это самое приятное для меня.
5. Только при плохом настроении.
6. Конечно, и не раз.
7. Бывает, но только ночью.

8. Каждый день, и не по разу.
9. Всякий раз, когда ложусь в кровать.
10. Приходилось страдать от этого.
11. Только спросонья и в тапочках.
12. Исключительно в ресторане.
13. И под пыткой не скажу.
14. Это мое хобби.
15. Один раз в день позволяю себе это удовольствие.
16. Было однажды.
17. Когда в доме гости.
18. Конечно, иначе не интересно было бы жить.
19. Не без этого.
20. Это моя тайна, не хочу, чтобы об этом знали другие.
21. Если рядом нет моей второй половины.
22. Когда выгоняют из дома.
23. Эта тема мне неприятна.
24. Когда не видят мои близкие.
25. Ночью под одеялом.
26. Только в мыслях.

Роддом

Играют два человека. Один – только что родившая жена, а другой – верный ее муж. Задача мужа – как можно подробнее спросить все о ребенке, а задача жены – объяснить все это мужу знаками, т. к. толстые двойные стекла больничной палаты не пропускают звуки наружу. Увидите, какие жесты будет делать жена! Главное – неожиданные и разнообразные вопросы.



У меня в штанишках

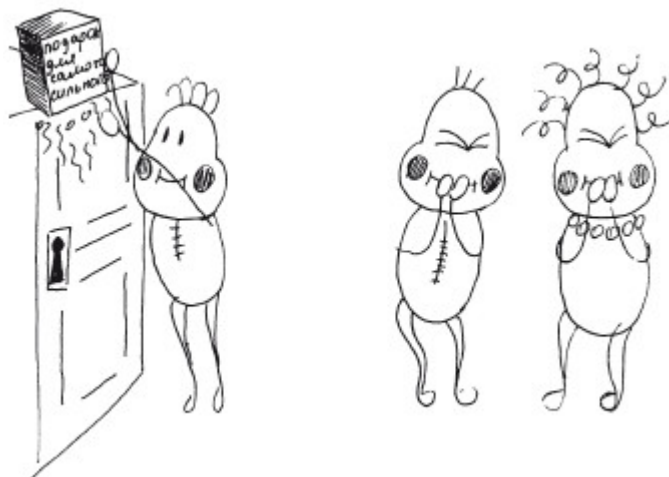
Для игры нужно заранее подготовить материалы. Из газет, книжек и т. п. нарезаются коротенькие заголовки, пусть даже несмешные – смешно будет потом. Самое главное – побольше. Все это складывается в бумажный конверт, склеенный как штаны. Участники садятся в круг, а затем вытягивают заготовленные вырезки и со словами «У меня в штанишках...» читают, что написано на бумажке.



Должно получиться нечто вроде «У меня в штанишках... колхозники собрали большой урожай огурцов». И так далее по кругу, пока не закончатся бумажки.

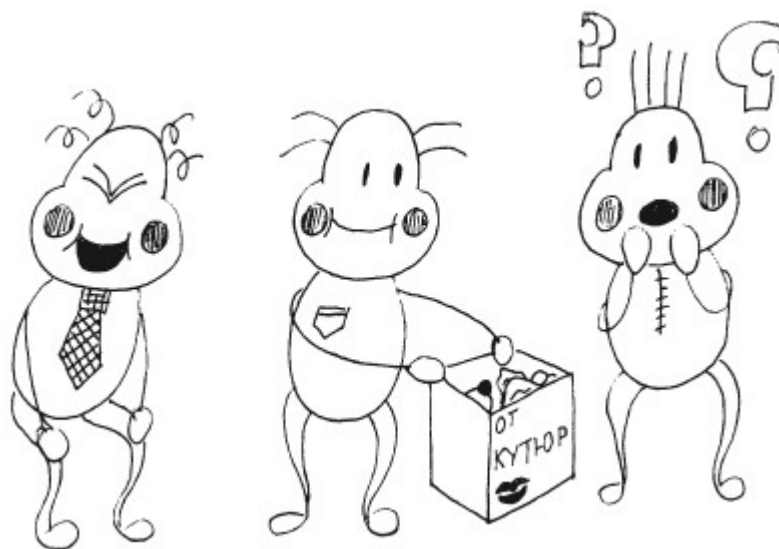
Подарочек

В помещении, где будет проходить праздник, поставить небольшую коробку на высокое (выше человеческого роста) место, например, на шкаф. В коробке должен быть открывающийся верх и не должно быть дна. Снаружи на коробку наклеить яркую, издали заметную надпись: «Подарок для самого сильного» и заполнить коробку конфетти. Гость входит в помещение, видит коробку с вызывающим названием и что делает? Конечно же снимает ее со шкафа. А коробка-то без дна...



Сюрприз

Гости становятся или садятся в круг. Под музыку они начинают передавать достаточно большую коробку. Как только ведущий останавливает музыку, гость, у кого оказалась коробка, приоткрывает ее и не глядя достает первый попавшийся предмет. По условиям игры этот предмет он должен надеть на себя и носить определенное время. Например, полчаса или до окончания праздника. Как только музыка возобновляется, гости снова начинают передавать коробку по кругу до следующей остановки. В коробку вы можете сложить самые разные предметы одежды: от детских чепчиков до огромных специально сшитых трусов и лифчиков.



Сказочная

Требуется:

1. Компашка не менее 5—10 человек.
2. Детская книжка со сказкой (чем проще, тем лучше, идеально подходят «Курочка Ряба», «Колобок», «Репка», «Теремок» и т. д.), любые упрощенные и адаптированные для детей рассказы (из личного опыта – чем глупее, тем прикольнее).
3. Желание сделать что-нибудь этакое... необычное...

Структура момента:

1. Выбирается ведущий (он будет чтецом).
2. Из книжки на отдельные листочки выписываются ВСЕ (!) герои сказки, включая, если позволяет количество человек, даже деревья, пеньки, речки, ведра и т. д.
3. Методом строгого научного тыка все тянут свои роли.
4. Чтец начинает читать сказку, и все герои «оживают».

Хохолки

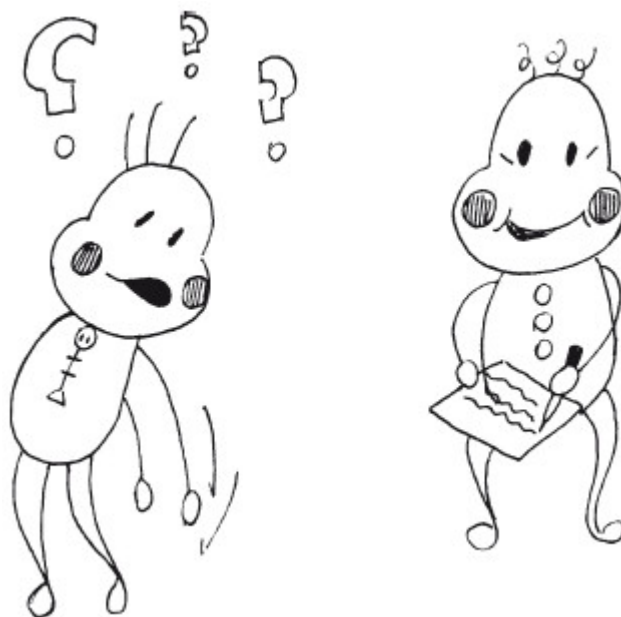
Перед игрой напомнить женщинам-участницам, что мужчины, как и птицы, наиболее привлекательны в брачный период. Пусть каждая участница выберет себе на время игры мужчину и создаст из него самого «нахохлившегося». Для этого дамам раздаются разноцветные резинки для волос. Их задача – из волос мужчин с помощью резинок оформить как можно больше «хохолков». Спутнице самого «нахохлившегося» вручается приз.

Крышки-половники

Участвуют несколько пар. Дамам к поясу впереди прикрепляют крышки от кастрюль, мужчинам – половник. Необходимо, не касаясь руками, стучать половниками по крышкам.

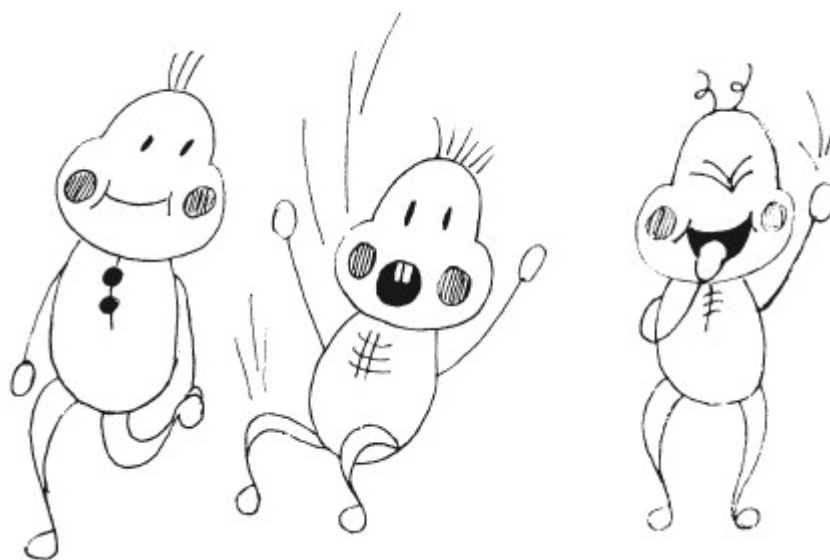
О первой брачной ночи

Каждого гостя просят попытаться достать до своей пятки, не сгибая колени. Все, что произносит игрок во время этого «упражнения», ведущий записывает на листок (не забывая указать возле каждого высказывания имя говорящего). Если игрок молча пытается выполнить это упражнение, ведущий задает наводящие вопросы: что вы сейчас чувствуете? каковы ваши ощущения? и т. д. Когда все гости прошли через это и все их высказывания подробно записаны, ведущий объявляет: «А сейчас мы узнаем, что думает (например, Анна) о своей первой брачной ночи» – и читает все записанные высказывания этого игрока. И так с высказываниями каждого гостя.



Игра-шутка

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит «утка» или «гусь» (вразброс, слово «утка» нужно сказать большему числу игроков), затем объясняет правила игры: «Если я сейчас скажу: «гусь», то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу, а если «утка», то игроки, которых я назвал «уткой», поджимают обе ноги». Куча-мала вам гарантирована.



Кухня

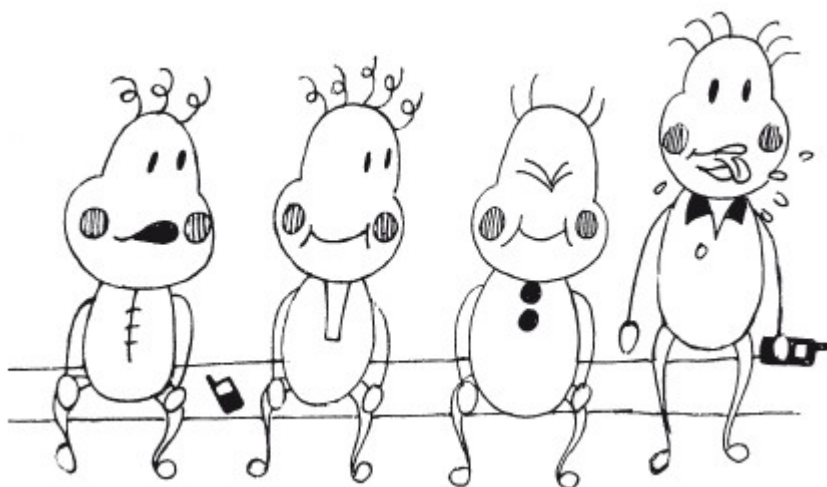
Каждый из играющих выбирает себе имя по названию одной из кухонных вещей, например, тарелка, вилка, нож, кочерга и т. д. Один из играющих начинает спрашивать про самые разные предметы из окружающей их обстановки, про самого себя, про собеседника – его внешний вид, привычки, привязанности и т. д. Например: «У вас вместо глаз что?», или «С кем вы чаще всего целуетесь?», или «Чем вы любите угощать гостей?», или «Что больше всего возбуждает ваш аппетит?». Главная задача водящего – поставить такой вопрос, ответ на который невольно вызывает смех как у конкретного собеседника, так и у всех играющих. Отвечающий на вопросы должен прибегать, отвечая, только к одному слову – к имени, которым он назвался: вилка, нож и т. д. Дополнительно разрешается использовать только предлоги. Засмеявшийся выбывает из игры.

Соревнование телефонистов

Две группы играющих 10–12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первый в ряду начинает передавать ее на ухо второму, второй – третьему и так до последнего. Последний, получив «телефонограмму», должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет. *Скороговорки*

– Расскажи мне про попку. Про какую про попку? Про попку, про попку, про попку свою.

– Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой.



– Променяла Прасковья карася на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все.

– Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортовывать – зарапортовался.

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

На болоте

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» – листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.



Добрая сaмaритянoчка

Для игры требуется:

- мужчина (не менее 1 экземпляра);
- женщина (не менее 1 экземпляра);
- шарфик (не менее 2 экземпляров).

Мужчине и женщине завязывают глаза шарфиком из расчета один шарфик на два глаза. Участников разводят по разным концам комнаты. Женщина, она же добрая сaмaритянoчка, получает в руки рюмку водки, которую она должна пронести, не расплескав, до мужчины и влить ему куда следует. Если еще осталась закуска – во второй руке доброй сaмaритянoчки находится бутерброд с закуской, например, с икрой из баклажанов (ее легче смывать с лица в случае неудачи).

Препятствия

Игра будет тем смешнее, чем изощреннее выбрать препятствия. Участвуют 2–3 игрока. Их ставят на одинаковом удалении от дороги с препятствиями и дают время хорошенько запомнить «обстановку», чтобы преодолеть ее с минимальными потерями.

Это могут быть такие препятствия:

1) перед каждым из игроков начертить на полу мелом прямую линию, поставить его в начало и заставить шагать строго по ней;

2) между стульями натянуть веревочку так низко, как может согнуться взрослый человек после коллективного принятия «на грудь»;

3) поставить кегли или стулья друг за другом на некотором расстоянии так, чтобы игроки могли их огибать при уверенной ходьбе то с одной, то с другой стороны;

4) протяните между стульями веревочку, но на этот раз как можно выше, насколько возможно перешагнуть (перепрыгнуть) через нее взрослому человеку.

Все дело в том, что конкурс включает в себе хитрость. У ведущего должны быть помощники среди гостей, причем столько, сколько игроков. Сначала они сидят на своих местах, не обращая на себя внимания. Как только игрокам завяжут глаза, помощники должны быть на своих местах.

Когда ведущий дает команду к действию, помощники должны идти перед ним и просто-напросто убирать все препятствия с дороги игрока. Обещаю, что вы повеселитесь от души, поскольку подобное зрелище вам не часто приходилось видеть.

Струи шампанского

Этот конкурс становится розыгрышем после просмотра его видеозаписи, поэтому потребуется видеокамера.

Готовятся две бутылки из-под шампанского, наполненные водой (гости об этом, естественно, не знают). Конкурсантов ставят на стулья, а перед стульями устанавливают фужеры. Каждому участнику вручается бутылка, которую он должен зажать между ног (выше коленей). Задача участников – помогая себе только одной рукой (поддерживая и направляя бутылку сзади, т. е. за ее дно), наполнить свой фужер быстрее соперников. Это не так легко, поскольку для того, чтобы дотянуться до донышка бутылки, надо прогибаться назад, а смотреть надо вперед-вниз – на фужер. Фокус заключается в правилах видеосъемки этого конкурса: снимать надо, перемещая «картинку» снизу вверх (плавно и медленно). Тогда зритель увидит на экране ноги, фужеры, в них пытаются попасть неуверенные струи, льющиеся сверху. В общем, процесс знакомый. И только в самом конце клипа зритель увидит, что все было не так, как он думал.

Воздушные бомбардировщики

Советую проводить эту игру на «разогретом материале», особенно это относится к дамам, так как от их прыткости зависит победа.

В центре игровой площадки в кружок выставляются шесть стульев спинками внутрь. На них садятся шесть смелых мужчин – «пилотов», на коленях у каждого лежит по большому воздушному шару. Шесть коварных «воздушных бомбардировщиц» по команде разбегаются и со всего маху садятся на шарик своего партнера. Чей шарик лопнет сразу, а партнер – «пилот» останется цел и невредим, тому приз – новый шарик.

Важно, чтобы «пилоты» были в состоянии крепко сидеть на стуле и удерживать шарик на коленях, а «бомбардировщицы» могли не только твердо стоять на ногах, но и передвигать ими со скоростью бегущего в нетрезвом состоянии человека.

Веревочка

Каждый из присутствующих приготавливает небольшой приз. Например, конфету, календарь, пупсика, денежную купюру и т. д. Все «подарки» крепите с помощью ниток к веревке или леске, которую натягиваете примерно на уровне груди.



Потом по очереди участникам завязываете глаза и вручаете ножницы. Под одобрительные крики присутствующих они должны подойти к веревке и срезать «сувенир». То, что оказалось в руках, и есть выигранный приз.

Гармошка

Пускаете по кругу листок бумаги, предлагая сочинить стихотворение. Можно дать первую строчку, например: «Наш (Ф. И. О.) – молодец».

Следующий пишет строчку в рифму и загибает листок так, чтобы текста не было видно; затем придумывает строчку для соседа справа и передает ему свое сочинение. После того как все присутствующие блеснут своими поэтическими талантами, разворачиваете «гармошку» и выразительно зачитываете получившееся.

С зеркалом

Это шутка, больше походящая на фокус. Объявляете, что можете определить, кто дотронется до маленького зеркала, лежащего на стакане с водой. Естественно, что при этом вы должны отвернуться и не подсматривать. Кто-то слегка прикасается к зеркалу. Вы подходите, снимаете зеркало и заставляете всех макнуть указательный палец в воду. Потом подходите к каждому и с помощью зеркала осматриваете свисающую с пальца каплю. Осмотрев все капли, безошибочно указываете на дотронувшегося до зеркала. Секрет вот в чем. Среди участников у вас должен быть помощник, который макал свой палец в стакан с водой сразу после дотронувшегося до зеркала. А все остальное – просто отвлечение внимания.

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.