

1. ОДНОРАЗОВЫЕ ИГРЫ

2. **"Верблюд"**. Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: "Верблюд". Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: "Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!".
3. **"Дикая обезьяна"** Эта игра еще известна под названием "Бухарский осел". Один желающий выводится из зала или просто подальше от места расположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся. Ведущий говорит: "Значит так. Сейчас мы его (ее) подколем. Он вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: "Кто здесь самая дикая обезьяна?" Все закричат? "Я! Я!" С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая - эта та, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Вот. Он будет спрашивать, а мы орать. После двух попыток он на кого-нибудь укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот на кого показали, как на самую дикую обезьяну, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать, первый раз мы закричим, а второй _ наберем воздух для крика и _ станет ясно. Вопросы есть? Игра протекает согласно данной инструкции. Хорошо в начале удалить не одного, а трех-четыре человека.
4. **"Да-нет-да"** Зрелищная игра. Из зала вызывается три мальчика и три девочки. Ведущий оставляет себе одного участника противоположного пола из шести. А остальных уводят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности "Да" - "Нет" - "Да". И так три раза на три ответа.

Ведущий задает такие вопросы:

Ты знаешь, что это?

Ты знаешь, для чего это?

А хочешь узнать?

В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после 3-го ответа нежно обнимает за плечо участника. В третьей серии ведущий показывает на губы и после 3-го ответа, вытягивает свои губы к участнику как бы хочет поцеловать, и потом играет на губе как маленький. После дружного хохота ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

5. **"Любовный рассказ"** Двух желающих - парня и девушку - уводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что они сейчас придумают собственную историю любви. По возвращении водящего будут задавать вопросы, если в последнем слове их вопроса последняя буква - гласная, то круг отвечает: "да!" а если - согласная, то - "нет!". В случае, если слово оканчивается мягкими знаками, то круг говорит: "не знаем" и "неважно", по выбору. Водящим дается инструкция: "Мы тут без вас придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы: "да", "нет", "не зна-ем". Что вы поймете, потом расскажете. Если водящие растерялись, нужно им чуть помочь. В конце концов вожатый благодарит водящих за то, что они рассказали всем свою "чудесную любовную историю".

6. **"Палата номер 6"** Двух желающих выводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что все - пациенты-психи из палаты номер 6. Вышедшие - доктора- должны определить синдром нашей болезни. Они, проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит от него через одного человека, то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый _ третьему и т.д. Первые двое отвечают: "Сам дурак" или что-то в этом духе. Когда входят "доктора", во-первых, говорят, что они - врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняют, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять синдром болезни: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.
7. **"Идти по часам"**. У группы собираются часы и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу. Человека выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить рас-положение предметов и завязывают глаза. Его задача - дойти до другого конца комнаты. Тем временем часы незаметно убирают (а на их место можно положить что-то типа орехов): подса-зывают человеку "как аккуратно идти" и громко "переживают" от "раздавленных" часов. Пока он снимает повязку, часы укладываются на место.
8. **"МПС"**. Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это "мой правый сосед". Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.
9. **РАЗЫГРЫВАНИЕ ПРИЗА НА СЧЕТ ТРИ** Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три....надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет - три.
10. **САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ** Играют 2-3 человека. Ведущий читает текст: Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я цифру 3, - 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 10

Мечтает парень закаленный
стать олимпийским чемпионом.
Смотри, на старте не хитри,
а жди команду: раз, два, марш!

Однажды поезд на вокзале
мне 3 часа пришлось прождать..