# Игры в помещении

**Аукцион "Кто в мешке"**

В перерыве между танцами можно провести аукцион "втемную". Ведущий показывает участникам лоты, завернутые в упаковочную бумагу, чтобы было непонятно, что внутри. Для того, чтобы раззадорить публику, ведущий в шуточной форме сообщает назначение данного предмета.

В аукционе используются настоящие деньги, при этом начальная цена всех лотов достаточно низкая. Участник, предложивший наибольшую цену за предмет, выкупает его.

Перед вручением новому владельцу предмет разворачивают, чтобы удовлетворить любопытство публики.

Желательно чередовать смешные и ценные лоты, что бы повысить азарт публики.

Примеры лотов и заявок:

Без нее нам будет не в радость любое застолье. (Соль)

Нечто липкое. (Конфета "чупа-чупс" или леденец, упакованный в большую коробку)

Маленькое, которое может стать большим. (Воздушный шарик)

Предмет, необходимый для делового человека. (Блокнот)

Предмет для тех, кто хочет оставить свой след. (Набор цветных мелков)

Холодное, зеленое, длинное... (Бутылка шампанского)

Неотъемлемый атрибут цивилизованной жизни. (Рулон туалетной бумаги)

Недолгая радость. (Коробка шоколадных конфет)

Тренажер для тех, кто хочет научиться делать хорошую мину при плохой игре. (Лимон)

Подарок из Африки. (Ананас или кокос)

**Кто быстрее зачеркнет**

Для этой игры понадобятся 2 игровых кубика, карандаш, лист бумаги для каждого игрока. Каждый игрок записывает на своем листе цифры от 1 до 12. Суть игры в том, чтобы зачеркнуть все цифры на листе быстрее всех. Это можно сделать так:

1. Кинуть 2 кубика одновременно и сложить два числа, которые выпали (если выпало 3 и 5, то игрок зачеркивает число 8).

2. Можно зачеркнуть на листке 2 цифры, которые выпали на кубиках (3 и 5). Но, если выпало 3 и 5, а 5 уже было вычеркнуто раньше, то можно зачеркнуть только 3.

Каждый игрок кидает кубики за 1 ход только 1 раз. Если выпадает так, что выпали цифры, которые были уже зачеркнуты, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто быстрее за всех зачеркнет цифры на своем листе бумаги.

**Попади в мишень**

На стене нарисованы 5 мишеней диаметрами 50, 30 и 20см, за попадание в которые мячом даются соответственно 1, 3, 4 очка. В каждую мишень играющий делает по 2 броска, лучший из двух дает очки. Выигрывает тот, кто больше всех наберет очков. Броски выполняются из различных расстояний (3, 5, 10).

**Письмо**

Правила. Игроки становятся в круг и берутся за руки, водящий в центре круга. Один из участников говорит: "Я посылаю письмо..." и называет имя любого игрока, стоящего в кругу. "Письмо" он передает пожатием руки правого или левого соседа. Игрок, чью руку пожали, должен передать это пожатие следующему игроку. Когда игрок, которому посылалось "письмо", ощутит пожатие, он должен сказать: "Получил" и в свою очередь объявить, кому он посылает "письмо" и передать рукопожатие в одном из направлений. Задача водящего - перехватить "письмо". Для этого он должен указать на человека, передающего "письмо", в данный момент. Сделать это сложно, поскольку водящий не знает, в каком направлении передается "письмо". Если водящему удалось засечь письмо, он становится в круг, а место водящего занимает человек, пойманный водящим на передаче "письма".

Полезный совет. Игру можно проводить, сидя на стульях и положив руки на колени соседним игрокам. Мужчины и женщины в кругу чередуются. Можно посылать "письмо" самому себе (для этого оно должно пройти полный круг).

**Горячо - холодно**

Выбирают ведущего и отправляют его за двери. Этим временем дети прячут где-нибудь в комнате какой-то небольшой по размерам предмет. Далее ведущего зовут назад в комнату - он должен найти этот предмет. Все кто берет участие в игре, должны помогать ведущему: если он находится далеко, от спрятанного предмета, дети кричат "холодно!", а если он сделал в движение в направлении того места, где лежит спрятанное - ему кричат "тепло, еще теплее, горячо!". Лучше ведущему сделать неверный поворот, сойти с правильного направления, как все сразу дают ему это понять.

**Кто это?**

Придумайте разные слова и напишите их на листах бумаги, заверните и киньте в коробку или корзинку (словами могут быть названия животных, разные виды транспорта, даже некоторые короткие название фильмов или простое слово, которое нужно изобразить жестами, без слов). Игрок вынимает с коробки лист бумаги с написанным на нем словом и старается его показать, изобразить, а остальные должны отгадать это слово. Тот, кто отгадал, получает приз.

**Прыжок без парашюта**

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых. Спиной к ним на стул становится еще один игрок, который будет прыгающим. Он становится на край стула и падает назад как восковая палочка. Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его. Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нем складываются гладко. Наряду с референтными (значимыми) группами часто в детском коллективе встречаются так называемые отверженные. Эта игра будет более продуктивной, если вожатый незаметно для ребят сделает так, чтобы на стул почаще становились отверженные, а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.

**Закодированное слово**

Назовите слово или словосочетание, а ребенок пусть нарисует картинку, которая помогла бы ему запомнить это слово. Обратите внимание малыша на то, что слов много, а листочек один и нужно постараться расположить рисунки так, чтобы все они на нем уместились. Убедиться, что ребенок понял, что от него требуется: пусть он нарисует картинку, например, к выражению «праздник». После этого предложите «закодировать» следующие слова: вкусный ужин, храбрая девочка, болезнь, веселая компания, звездное небо, радость, мороз. Поиграйте во что-либо другое, а затем попросите вернуться к картинкам и вспомнить слова, которые ему диктовали. Обратите внимание на ошибки, которые делает ребенок. Если он вспоминает слово, не имеющее отношения к тому, что вы называли, постарайтесь восстановить ход его мысли и выяснить, что привело его к этой замене.

**Отгадай-ка!**

Попросите малыша по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся в комнате предметов так, чтобы партнеры угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не опишет свой загаданный предмет. Взрослый следит за тем, чтобы давалось достаточно полное описание задуманного предмета, а название предмета не произносилось.

**Рисунок с секретом**

В эту игру играют втроем. Берется прямоугольный лист бумаги, три карандаша. Договариваются, кто будет рисовать первым, кто второй, кто третий. Первый игрок начинает рисовать, а потом закрывает свой рисунок, загнув листок сверху и оставив совсем мало места для продолжения (шею, например). Второй, не видя ни чего, кроме шеи, продолжает, рисуя туловище, и оставляет на виду только часть ног. Третий заканчивает. Затем открывается весь листок - и всегда выходит смешно, ведь ни кто из игроков не знал кто и что будет рисовать.

**Художники**

Сделайте кляксы на листе бумаги, а ребенку предложите дорисовать их на его усмотрение.

**Укротитель диких зверей**

Поставьте в комнате стулья, на один меньше, чем детей. Все занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Он медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо (играющие предварительно выбирают их для себя), встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова Внимание, охотники!, все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья. Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

**На ком оборвется?**

Число игроков должно быть парным. Все садятся в круг и делятся на первый – второй. Первые номера – одна команда, вторые – вторая. Начинает первый игрок с первой команды, он говорит любое слово, а тот , кто сидит рядом, повторяет его и называет другое слово, не связанное по смыслу с первым словом. Третий называет первые 2 и называет свое слово. Так говорят по кругу все подряд, пока кто – то из игроков не забудет последовательности слов, и тогда его команда проигрывает. Игра начинается заново, и первым говорит слово тот, кто сидит рядом с проигравшим.

**Изобретатели**

Придумайте необычные способы эксплуатации обычных вещей. Например, карандаш для вязания шнурком, тарелка для рисования и т.д.

**Ха-ха-ха**

Задание игроков - не засмеяться. Дети садятся в круг, один из игроков говорит: "Ха!", следующий по кругу игрок говорит: "Ха-ха!", третий - "Ха-ха-ха!" и тд. Тот, кто произнесет неправильное кол-во "ха" или засмеется - выбывает из игры. Игра длится, а те, кто выбыл, стараются делать все, чтобы рассмешить игроков (за исключением: не прикасаться их руками). Кто засмеется последним, объявляется победителем: "царем Несмеяном".

**Сядем парочкой**

Все игроки делятся на пары. Дети встают спиной один к другому и цепляются согнутыми в локтях руками. Далее пары по очереди должны сесть на пол. Игроки в парах одновременно садятся и вытягивают ноги. Потом стараются, сгибая ноги и упираясь один другому в спину встать. Разрывать руки нельзя. Выигрывает та пара, которая не ошибется и не упадет.

**Сам не отвечу**

Участники игры стоят по кругу, а в середине его ведущий. Он задает играющим различные вопросы, не соблюдая при этом очередности. Спрошенный должен молчать, а за него отвечает сосед с правой стороны. Тот, кто сам ответит на вопрос или опоздает ответить за соседа, выходит из игры.

**Вспомни, не подсматривая**

Каждый ли из нас может хорошо представить себе то, что почти всегда у него перед глазами в комнате, где он живет или в классе? Эта игра проводится без предупреждения, в виде соревнования. Учитель задает вопросы, например такие: «Сколько картин на стене, какие гардины на окнах, какой рисунок на обоях, кто выше всех в классе?» и т. д.

**С конца в начало**

Ведущий называет любое слово, например: "весна". Каждый из участников игры записывает это слово таким образом два раза:

В

Е

С

Н

А

А

Н

С

Е

В

Задача игроков: в каждом ряду дописать к данным буквам еще какие - то, чтобы вышли слова, которые состоят не меньше чем из 4 букв. Когда один из игроков первым допишет слова во всех рядах, он говорит об этом остальным и все перестают придумывать слова. Участник, который закончил первым слаживать слова, начинает зачитывать свои слова. Если какое -то из названых слов есть у других игроков, то они его зачеркивают. Выигрывает тот, у кого останется наибольшее количество не зачеркнутых слов.

**Что не так?**

Заранее готовится рисунок, на котором допущен ряд ошибок: трава синяя, заяц в небе. Рисунок пускают по кругу. Каждый игрок должен назвать одно несоответствие, повторяться нельзя.