

Рекомендательный материал «ИГРЫ НА НОВЫЙ ГОД и не только!»

Уважаемые коллеги!

В этом рекомендательном материале собраны игры, которые можно проводить как на Новогодних вечерах, так и на дискотеках, вечерах отдыха, в помещении и на улице. Пусть эти игры помогут вам разнообразить ваши мероприятия, сделать их ещё более увлекательными, любимыми и незабываемыми.

Желаем вдохновенного творческого подъёма и новых встреч с взыскательной и доброжелательной публикой.

ИГРЫ НА ДИСКОТЕКЕ

Платочек.

Во время танца в центр танцующего круга выходит гулящей юноша с платком в руке. Он закрывает глаза, вытягивает вперед руку и кружится вокруг себя. Как только он остановился, девушка, на которую он показал рукой, выходит в центр круга. Платок стелют на землю, девушка и юноша встают на него на колени и целуются. После этого юноша возвращается в круг, а девушка становится гулящим.

Стеночка.

Одинаковое количество девушек и юношей встают друг напротив друга. Девушки, задумав жест, хлопают в такт музыке и подходят к юношам, показывая его, разворачиваются и уходят на место. Юноши демонстрируют свой жест в ответ. Выигрывает та команда, которая последней до окончания мелодии продемонстрирует свой жест. Варианты жестов: задеть кончик носа игроков противоположной команды, послать воздушный поцелуй, подмигнуть и др.

Ручеек. Это известная игра, когда выстаивается колонна из пар. Гулящей проходит под поднятыми руками и берет себе в пару любого из стоящих игроков, оставшийся без пары игрок становится гулящим, и игра продолжается. Под музыку, когда игроки пританцовывают в такт, игра приобретает больше динамики и задора.

Картошка шариком.

Условно круг танцующих делится на две половины. Отпускаются 1-3 воздушных шарика, которые игроки перебрасывают друг другу в танце. Выигрывает та половина, на которой к моменту окончания музыки окажется меньше шариков.

Танцующая кепка. Танцор в центре круга снимает со своей головы кепку и одевает её на голову любого из танцующих. Танцор в кепке должен выйти в круг и показать несколько движений, которые за ним повторяют все танцующие в круге ребята. Затем передает кепку другому танцору, и все повторяется.

Ленты приглашения на медленный танец. Ведущий просит встать отдельно группу девушек и юношей. Он берет в руку несколько лент (по середине ленты). С одного конца за ленты берутся девушки, а с другого - юноши. Ведущий отпускает ленты и отходит. Юноши и девушки сматывают ленты и встречаются, образуя пары для медленного танца

Танц-прижиманс.

Инвентарь: Пластинки (диски, пластиковые бутылки или др. предметы)

Подготовка: Играющие разбиваются на пары. Каждой паре выдаются приготовленные пластинки (диски, пластиковые бутылки или др. предметы). Пара должна протанцевать танец, зажав пластинку спинами. Задача - не потерять ни одной пластинки. Игра повторяется в других вариантах: пластинка зажимается плечами, бёдрами, лбами, животами и т.п.

Победитель: Пара, не потерявшая ни одну пластинку.

КОМАНДНЫЕ КОНКУРСЫ.

Кольцовки - когда команды по кругу называют то, что является темой вопроса. Например, кольцовка песен о новогодней ёлке - команды по очереди называют несколько строк из песни о новогодней ёлке или напевают пару строк.

Может быть кольцовка песен о Деде Морозе, Снегурочке, снеговике, зимней погоде, ёлочных игрушках, именах и т.д. Команда, которая не сможет назвать предмет, выбывает. Возможны варианты кольцовки стихов, весёлых новогодних историй, частушек, пародий на популярных артистов и т.д. на ваш вкус и фантазию.

Пантомима - от каждой команды вызывается по одному игроку, им дается листочек со списком нескольких новогодних предметов (звезда на макушке, мешок Деда Мороза, посох, трусишка зайка серенький, мишура, ёлочный дождь, др.). Вызванные игроки молча, только жестами и мимикой, изображают своей команде написанные предметы по одному. Как только команда угадала, игрок переходит к следующему предмету. Выигрывает команда, которая потратит меньше времени на угадывание всего списка.

Угадай предмет - в мешок или коробку с дырочкой для руки кладем кучу разных предметов. Игроки от каждой команды подходят, опускают руку в мешок и берут один предмет. Ощупывают его в мешке и угадывают. Ведущий подглядывает и, если предмет правильно угадан, то достает его, если нет, то оставляет в мешке. За каждое правильное угадывание - очко команде.

Обуй команду.

Подготовка: Выбираются две команды. В каждой выбирается капитан.

Игра: Команды садятся друг против друга и снимают по одной туфле или ботинку и кидают в центр в одну кучу. Капитаны это не видят. Задача капитана - быстрее обуть свою команду.

Победитель: Команда, первая оказавшаяся в обуви.

(Интересно накидать лишнюю обувь)

Скованные одной цепью, связанные одной целью.

Инвентарь: Две ложки, два длинных шнура.

Подготовка: Участники разбиваются на две команды. Выбирается капитан. Команды выстраиваются в линию. Капитанам выдается по ложке с привязанным к ней шнуром.

Игра: По сигналу ведущего капитаны начинают "связывать" команду. Мужчинам шнур продевается через штанины, женщинам - через рукава.

Победитель: Команда, оказавшаяся связанная первой.

МУЗЫКАЛЬНО-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ.

Перевёртыши. Задача игроков отгадать песню по «перевернутой» строке.

1. «Ох, солнце, солнце, припекай нас всех». («Ой, мороз, мороз, не морозь меня»)
2. «Увядали дыни и арбузы». («Расцвели яблони и груши»)
3. «Как ловко идут автомобилисты по сухому асфальту». («Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам»)
4. «Вот некто известный по равнине поднялся». («Кто-то с горочки спустился»)
5. «В лесу осина лежала». («Во поле береза стояла»)
6. «Одному печально плыть по узкому коридору». («Вместе весело шагать по просторам»)
7. «Что сидишь ты ровно, ой, ты, толстый дуб». («Что стоишь, качаясь, тонкая рябина»)
8. «Официантка по имени Маня». («Стюардесса по имени Жанна»)
9. «В степи появилась пальма, в степи она засохла» («В лесу родилась елочка»)
10. «Ты сидишь на середине, на середине, на дороге ровной». («Я стою на краю, на краю, на обрыве»)
и т.п.

Вопрос-ответ.

Команды должны ответить на заданный вопрос из песни строчкой из песни

1. Что тебе подарить, человек мой дорогой? (например, Миллион, миллион алых роз)
2. Куда уехал цирк? (например, На недельку до второго он уехал в Комарово)
3. Где ты моя черноглазая, где? (например, Там вдали за рекой)
4. Из чего же, из чего же, из чего же сделаны наши мальчишки? (например, Я его слепила, из того что было)

5. Скажите, как его зовут? (например, Конечно, Вася, стилига из Москвы).

6. Расскажи, Снегурочка, где была? (например, Там, за облаками, там, за облаками)

ВЕСЁЛЫЕ КОНКУРСЫ.

Танцы “Спина к спине”.

Танцы бывают одиночные, парные и групповые. Парные танцы исполняют, стоя лицом к лицу и поддерживая друг друга за руки, плечи или талию. Так же при этом мужчина и женщина глядят друг другу в глаза. А что будет, если появится мода исполнять парные танцы, стоя спиной к спине? Попробуйте проверить, что из этого получится. Станцуйте “затылок в затылок” такие известные танцы, как...

- | | |
|-------------|----------|
| ‡ вальс; | ‡ самбо; |
| ‡ кадрили; | ‡ твист. |
| ‡ фокстрот; | |

Больничный хоровод.

Новый год - самый любимый праздник. Его отмечают все и повсюду. Его отмечают даже вдали от дома, например, в аэропорту в ожидании самолета или на льдине во время научного дрейфа. При этом повсеместно люди водят новогодние хороводы вокруг елки. Продемонстрируйте, как это делают люди, оказавшиеся под новый год в больнице. Покажите, как водят хоровод ...

- ‡ в палате больных, страдающих “лунатизмом”;
- ‡ в палате больных с переломом правой ноги;
- ‡ в палате больных, страдающих от абстинентного синдрома;
- ‡ в палате больных нервным тиком;
- ‡ в палате больных, страдающих от острого радикулита.

Частушка.

Частушка - уникальное явление в народном творчестве. С одной стороны, частушка исключительно проста по форме - всего 4 рифмованные строчки. Но, с другой стороны, сочинить частушку не просто. Ведь в четырех строках надо рассказать целую историю, случай из жизни, причем рассказать с юмором, используя намеки, умолчания, аллегории и ассоциации. Вот пример несложной частушки:

Ходит Ванька по деревне,	У него вставная челюсть,
Девкам улыбается -	Рот не закрывается.

Попробуйте придумать новогодний рассказ-частушку, которая оканчивалась бы такими словами...

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| ‡ ... глаз не открывается; | ‡ ... уши развеваются; |
| ‡ ... брови осыпаются; | ‡ ... нос не помещается. |
| ‡ ... зуб давно качается; | |

Сельскохозяйственные танцы.

Танцы всегда были связаны с трудовой деятельностью человека. И дело не только в том, что многие танцевальные движения родились из движений сугубо производственных. Дело ещё и в том, что многие люди любят работать под музыку и пританцовывать во время работы. Они обычно выбирают какую-нибудь одну танцевальную мелодию и все свои движения синхронизируют с этой мелодией. Покажите, как могли бы выполнять некоторые сельскохозяйственные работы любители ламбады. Продемонстрируйте, как под звуки ламбады можно...

- | | |
|------------------------|----------------------|
| ‡ копать грядки; | ‡ поливать морковь; |
| ‡ окучивать картошку; | ‡ рыхлить междурядья |
| ‡ пропалывать редиску; | ‡ клубники. |

Необычное пение.

Как правильно петь, знают все. Но иногда петь “по - правильному” бывает неинтересно. Попробуйте исполнить песню “Маленькой ёлочке холодно зимой”, но при этом...

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| ‡ зажать нос пальцами; | ‡ закусить нижнюю губу; |
| ‡ набрать в рот воды; | ‡ зажать между зубов спичку. |
| ‡ втянуть внутрь щеки; | |

Танец на пяточках.

Вы хотя бы раз видели Танец Маленьких Лебедей из балета П.И.Чайковского “Лебединое озеро”. Как и положено в балете, этот танец исполняется на носочках. Попробуйте повторить этот танец, только обязательно станцуйте его...

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| ‡ на носочках; | ‡ на внешней стороне стопы; |
| ‡ на пяточках; | ‡ на коленях. |
| ‡ на внутренней стороне стопы; | |

Герб села.

Раньше у каждого города был свой герб. Недавно в одной стране решили возродить эту традицию. Причем решили сделать так, чтобы свой герб был не только у каждого города, но и у каждого села, которое называется...

- | | |
|----------------|-----------------|
| ‡ Сыроежино; | ‡ Муркино; |
| ‡ Барабашкино; | ‡ Одуванчиково. |
| ‡ Ватрушкино; | |

Весёлое приседание.

Все физические крепкие люди умеют приседать. Приседание считается очень полезным занятием, укрепляющим мышцы. Правда, иногда приседать бывает скучно. В этом случае упражнение можно немножко усложнить, сделать его более веселым. Попробуйте сделать 10 приседаний, но с обязательным условием:

- ‡ стоять лишь на носочках, не касаясь пола пятками;
- ‡ в вытянутых руках держать развернутую газету;
- ‡ зажать между коленями теннисный мячик;
- ‡ держать обеими руками за спиной одну гантель;
- ‡ установить на голове стакан с водой и придерживать его одной рукой.

Во время приседаний ничто не должно упасть, пролиться или порваться

Танцующие роботы.

Есть много мультфильмов и кинофильмов про роботов. В этих фильмах роботы ходят, бегают, летают и - почти постоянно - стреляют. Но, пожалуй, нет ни одного фильма, в котором роботы танцевали бы. Покажите, как они могли бы это сделать. Станцуйте как роботы...

- | | |
|---------------|------------|
| ‡ летку-енку; | ‡ вальс; |
| ‡ польку; | ‡ сиртаки. |
| ‡ шейк; | |

Танцы маленьких зверят.

Вы знаете “Танец маленьких утят”, в котором движения танцующих напоминают движения утенка, открывающего клювик, машущего крылышками и хвостиком. Попробуйте на ту же мелодию придумать танец с движениями других животных и исполните его. У вас может получиться:

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| ‡ танец маленьких котят, | ‡ танец маленьких поросят, |
| ‡ танец маленьких щенят, | ‡ танец маленьких обезьянок. |
| ‡ танец маленьких жеребят, | |

Танцы с необычным предметом.

Если кто-то и не видел, то обязательно слышал, что есть такой “Танец с саблями” из балета А.Хачатуряна “Спартак”. Вообще, танцевать с разными предметами в руках - очень распространенная традиция. Обычно танцуют с зонтиком, с тросточкой, с платком. Попробуйте станцевать с предметом, который обычно не используется в танце. Придумайте и поставьте танец...

- | | |
|-----------------|---------------|
| ‡ со шваброй; | ‡ с мочалкой; |
| ‡ с табуреткой; | ‡ с подушкой. |
| ‡ с чайником; | |

Мелодию к танцу подберите самостоятельно в зависимости от того, какой характер у танца: лирический, шуточный, трагический.

Песня, которую знают все.

Есть такие песни, которые знает и любит весь мир. Эти песни можно услышать в самых отдаленных уголках Земли в самом необычном исполнении. Покажите, как могли бы исполнить всемирно известную песню “Подмосковные вечера”...

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| ‡ африканские аборигены; | ‡ индийские йоги; |
| ‡ горцы Кавказа; | ‡ олениводы Чукотки; |

1 индейцы племени апачи.

Не забудьте, что эта песня везде исполняется на русском языке, но в национальной аранжировке.

Маскарад.

Подготовка: Десять стульев ставят по кругу. Десять человек становятся вокруг стульев.

Игра: Ведущий включает музыку и участники начинают ходить вокруг стульев. Музыка остановилась - каждый участник снимает одну вещь с себя и кладет ее на стул, возле которого остановился. Музыка заиграла - дальше по кругу и так много раз. Как только разделись (граница определяется теплотой компании) начинают одеваться таким же образом, т.е. у одевается вещь со стула, у которого остановился участник.

Победителей нет, соль конкурса - когда все ищут свои вещи на чужих.

Сиамские близнецы.

Подготовка: Два участника становятся друг к другу боком, ухватившись за пояс друг друга; ноги со стороны касания партнеров связываются ремнем. Таким образом, двое участников как бы "сливаются" и играют роль "сиамских близнецов". Единственное условие — нельзя разговаривать.

Игра: "Сиамским близнецам" предлагается выполнить какое-то действие, например,

Ё надуть и завязать шарик;

Ё сделать бумажную игрушку;

Ё заточить карандаш;

Ё вырвать лист бумаги из тетради,

Ё написать записку, вложить ее в конверт, заклеить его

Ё и т. п.

Все это один из "близнецов" выполняет левой рукой, другой — правой.

Победитель - пара первой и лучше справившийся с заданием.

Испорченный видеотелефон.

Аналог испорченного телефона.

Подготовка: Участники игры садятся спиной к сцене.

Игра: Первый и второй участники выходят на сцену и становятся в противоположных ее концах. Теперь первый с помощью жестов и мимики должен передать свое сообщение второму. Например, о том, что в воскресенье они приглашены на празднование нового года к знакомой девушке к двум часам дня и с утра надо сделать салат. Когда второй участник подтверждает, что он все понял, первый садится на место, и на сцену выходит следующий. И так до тех пор, пока последний участник не получит информацию. После этого он оглашает сообщение. Можно так же произвести опрос всех участников в обратном порядке.

Победителей нет – главное настроение.

Царевна – несмеяна.

Подготовка: Игроки становятся в круг. Задача - не рассмеяться.

Игра: Ведущий берёт своего соседа, например, за нос. Все остальные по кругу должны сделать то же самое. Когда круг замкнулся, ведущий снова берёт соседа теперь уже за ухо, коленку и т.д. Из круга выбывают те, кто засмеялись.

Победитель: Участник, оставшийся последним.

Соловей - разбойник.

Инвентарь: Спички.

Игра: Задача - игроки в течение непрерывного выдоха с одновременным свистом должны сложить каждый из спичек пятиконечную звезду или ёлочку.

Победитель: Участник, сложивший самую сложную конструкцию, а значит дольше выдыхавший.

Гигантский слалом.

Инвентарь: Трубочки от коктейля, теннисные шарик (за неимением можно скомкать салфетки) по числу участников забега.

Подготовка: На столе или полу готовится число трасс по числу участников, т.е. ставят в ряд на расстоянии 30-50 см друг от друга стаканы, бутылки и т.п. Игроки с трубочкой во рту и шариком на старте готовы к слалому.

Игра: По сигналу ведущего участники должны, дуя через трубочку на шарик, повести его по всей дистанции, огибая встречные предметы.

Победитель: Игрок, первый пришедший к финишу.

Меткий бомбардировщик.

Инвентарь: Кегли (пустые пластиковые бутылки) и пустые картонные коробки по числу участников.

Игра: Участников ставят на "линию взлета". Задача - прицельно "разбомбить" объект "бомбой", т.е. попасть кеглей (бутылкой) в стоящую на финише коробку. "Бомба" - кегля, зажата между бёдрами. Каждый участник, зажав кеглю, должен пройти дистанцию и закинуть её в коробку. В данном конкурсе ценится точность метания.

Победитель: Бомбардир, первый и точно попавший в цель.

По ходу можно комментировать: "Зарядили бомболюки, пошел на взлет и т. п."

Поставь нос на место.

Инвентарь: Большой лист бумаги, фломастеры, пластилин, повязка.

Подготовка: На бумаге рисуют смешную человеческую физиономию без носа, а нос отдельно лепят из пластилина. Лист крепят на стене.

Игра: Участник становится напротив рисунка и запоминает его. Потом ему завязывают глаза и дают в руки пластилиновый нос. Задача - дойти до "портрета" и прилепить нос на соответствующее место.

Победитель: Игрок, точнее прилепивший нос.

ИГРЫ – ПЯТИМИНУТКИ

Проверка ловкости.

Требуется стул и спичечный коробок. Играет любое количество человек. Поставьте коробок на ребро за правую заднюю ножку стула. Игрок должен взять коробок зубами, оставаясь на стуле. Если он упадет или заденет пол, он проиграл.

Гирлянда из газеты.

Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газетный лист. Задача - разорвать ее так, чтобы получилась длинная целая лента - гирлянда. Выигрывает тот, кто за определенное время сделал самую большую газетную гирлянду.

Перепутанные газеты.

Требуется несколько газет. Игроки садятся в 2 линии лицом друг к другу, как в железнодорожном вагоне. В это время ведущий раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу, игроки стараются собрать листы в нужном порядке. Побеждает первый (можно соревноваться за второе и третье места).

Звезда.

Каждому игроку дается газета, из которой надо за 1-2 минуты сделать пятиконечную звезду (например, на макушку новогодней ёлки), отрывая лишнюю бумагу. У кого получится самая ровная и большая звезда, тот и победит.

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 её и, не глядя, достаёт 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 можно сложить самые разные предметы одежды: от детских чепчиков до огромных специально сшитых трусов, а также новогоднюю мишуру, карнавальные маски и т.п.

ЗИМНИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ.

Попади снежком.

Игра: Две команды выстраиваются друг против друга на расстоянии 10 метров. По команде ведущего игроки обеих сторон бросают снежками в друг друга. Каждый имеет право бросить 5 снежков. Разрешается приседать и увертываться. В кого попадут снежком, тот считается убитым и выходит из игры, даже если у него еще остались "снаряды".

Победителей нет - главное веселье.

Снайперы.

Игра: На листе фанеры рисуют тигра с раскрытой пастью. Определяют расстояние, с которого будут кидать снежками. Закрепляют мишень, прислоняя ее к стене или забору. Каждый игрок имеет право на три выстрела. Надо попасть в пасть тигра.

Победитель: Игрок, попавший в цель три раза.

Скатай снежный ком.

Игра: Игроки делятся по парам. Задание: в течение 5 минут скатать самый большой снежный ком.

Победитель: Пара, первая выполнившая задание.

Снеговик.

Игра: Лепится из снежных комов снеговик, на голову одевается ведро. Определяется расстояние - 8 метров. По сигналу ведущего игроки пытаются сбить снежками ведро с головы снеговика. Участники стреляют по очереди, деля по 5 выстрелов.

Победитель: Игрок, сбивший ведро.

Засада.

Игра: Игроки одной команды размещаются по разным сторонам площадки, между ними проход. Игроки другой команды, по сигналу ведущего, должны перебежать под огнем на другую сторону. Команда, сидящая в засаде стреляет снежками в пробегающих. В кого попали, считается убитым и падает на снег. Перебегающим разрешается отстреливаться, но их выстрелы не защитываются, они холостые, даже если попали в сидящих в засаде. Потом команды меняются ролями.

Ведущий подсчитывает число "убитых" с той и другой стороны и объявляет победителей.

Гонка снежных комов.

Игра: На старте игроки, перед каждым большой снежный ком. По сигналу ведущего участники начинают катить снежный ком к финишу.

Победитель: Игрок, пришедший первым.

Снежная баба.

Игра: Из снега лепится снежная баба, в ней палкой протыкают дырку и пропускают веревку. Команды с одинаковым числом участников, по сигналу ведущего, начинают тянуть веревку, каждый в свою сторону.

Победитель: Команда, на чью сторону упадет большая часть снежной бабы.

Льдинка.

Игра: Игроки становятся в круг, в центре - водящий. Перед ним кусок льдины или большая сосулька, ударом ноги надо выбить ее из круга. Играющие отбивают льдинку, мешая водящему.

Победитель: Водящий, если продержится одну минуту.

Кто быстрее на санках.

Игра: Участники выстраиваются на старте. Играют парами: один садится на санки, другой берется за веревку. По сигналу ведущего пары мчатся к финишу.

Победитель: Пара, первая пришедшая к финишу.

На санках с лыжными палками.

Игра: Играющие выстраиваются на линии старта. Садятся на санки и получают две лыжные палки. Надо, отталкиваясь палками, двигаться к финишу.

Победитель: Игрок, пришедший раньше других.

Тяни-толкай.

Игра: Несколько пар строятся за линией старта. Каждая пара садится на санки спиной друг к другу. Передвигаться можно только отталкиваясь от земли ногами. Первый игрок сидит лицом к финишу, другой - спиной.

Победитель: Пара, пришедшая первой.

Рыцарский турнир.

Игра: Один игрок садится на санки, в руках у него мягкая подушка, другой берется за веревку с противоположной стороны, им навстречу движется такая же пара. Задача сидящих игроков сбить подушкой соперника.

Победитель: Игрок, сбивший противника.

Кто кого перетянет.

Двое играющих садятся на сани лицом друг к другу. Расстояние между ними 3 метра. В руках у игроков веревка. По сигналу ведущего, соперники тянут веревку на себя.

Победитель: Игрок, притянувший противника к своим санкам.

Сильвер - лыжник.

Игра: Игроки выстраиваются на линии старта. У каждого на ноге по одной лыже. По сигналу ведущего, все устремляются к финишу.

Победитель: Игрок, пришедший первым.

Успей поднять.

Игра: Играющие на лыжах съезжают с горы. По дороге они должны успеть поднять с земли на полном ходу положенный цветной платок.

Победитель: Игрок, поднявший платок.

Схвати палки.

Игра: В противоположных сторонах, на расстоянии 15-20 метров стоят игроки. По середине в снег воткнуты лыжные палки. По сигналу ведущего игроки на лыжах бегут к палкам.

Победитель: Игрок, схвативший первым палку.