

Статуя любви

**Количество игроков:** любое

**Дополнительно:** нет

Желательно, чтобы большинство играющих не было знакомо с этой игрой (так обычно и бывает).

Ведущий (Скульптор) приглашает парня и девушку (все остальные игроки не должны это видеть) и предлагает встать (лечь, сесть) им вместе в ту позу, которую он укажет. Он может попросить их переставить руки, ноги и другие конечности так, как ему заблагорассудится. Затем Скульптор вызывает еще одного участника(цу) и говорит:

- Перед тобой статуя любви. Ты можешь изменить в ней все, что ты хочешь!

Радостный участник со всем энтузиазмом подходит к этому делу и максимально использует свою фантазию, причем зачастую получают весьма пикантные позы. После того, как все изменения внесены, Скульптор предлагает этому игроку занять соответствующее место в статуе любви вместо предыдущего игрока, который становится новым Скульптором. Затем все повторяется с новым игроком.

Хорошо, когда в помещении достаточно тепло и на игроках немного одежды.

Присутствие алкоголя в крови и музыки везде обязательно!

### **Игра для компании «Стихи на ПИ», с петухом-пищалкой**

Игра для весёлой компании

Мы просто обязаны предупредить вас, что эта игра взрывает мозг и вызывает неконтролируемые приступы смеха! Хватайте петуха-пищалку, «запикивайте» слова в матерных стихах и следите, кто именно сможет их угадать.

Внимание: присутствует нецензурная лексика!

Ведущий берёт верхнюю карточку и читает стишок, который на ней написан. В каждом стихе есть пропуск, обозначенный петухом, — его необходимо «запикать».

Участникам нужно внимательно слушать стихотворение. Их задача — сказать, что должно быть на месте пропуска. Это может быть исключительно матерное или неприличное словечко. С этой игрой вечер пройдёт не только незаметно, но и очень смешно!

Внутри вы найдёте:

- 30 карточек со стихами;
- петуха-пищалку.

Играйте, сквернословьте, веселитесь!

**НАЙТИ ЗНАЧОК** Проводится в парах мальчик-девочка. Например, мальчик выходит за дверь. В этот момент второй мальчик прячет на девочке какой-то предмет типа значка. Лучше в неожиданных местах. Можно проводить вместе несколько пар, кто быстрее. Можно проводить "в слепую". Можно делать прищепками - пары с завязанными глазами, ведущий развешивает на них прищепки - а потом кто быстрее снимет их с партнера. Или парные соревнования.

**ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ** Пара танцует, газетка уменьшается, кто смог танцевать на меньшем клочке - выиграл

**САЛКИ-ОБНИМАЛКИ** Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 сек

**СЕНСОРИКА** Человек стоит в центре. К нему со спины кто-то подходит. Попытаться определить пол человека, а если получится, то и имя.

### **«ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ»**

Игроки становятся в круг парами. Водящий – в середине круга – объявляет два приказания, например «Ухо к уху», «Стопа к стопе». Игроки должны выполнить приказания, прижав части тела одного игрока к частям тела другого. Третье приказание звучит, как «Человек к человеку». Игроки должны ухватить другого партнера. В это время водящий тоже стремится найти пару. Если ему это удастся, то водящим становится тот игрок, который остался без пары.

### **«РАЗМОТАЛО – ЗАМОТАЛО»**

- Все становятся в круг, а ведущий говорит: «Размотало (все раскидывают руки и потягиваются), замотало (обнимают себя), соседа справа замотало (обнять соседа справа) - размотало (отпустить соседа справа и т.д.». Игра идет с различными комбинациями. Главное, чтобы все пообнимались. В финале можно сказать: «Всех сразу замотало (все образуют одну большую кучу)».

### **«ПАРОВОЗИК»**

Все участники встают паровозиком, закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются только у последнего игрока, а свободные руки – у первого. Перед паровозом задача: достать определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок поворачивает паровозик, т.е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему паровозу и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

### **«Волшебная коробка»**

Воображаемая волшебная коробка помещается в центр круга. Участникам необходимо по очереди достать из нее какой-нибудь предмет, и без слов сделать так, чтобы остальные могли догадаться, что это за предмет.

### «Бесконечное кольцо»

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

### «Меняются все, кто...»

Участники сидят по кругу на стульях. Ведущий - в центре круга – объявляет, кто должен меняться местами. (Например, меняются те, кто утром пил кофе; меняются те, кто купался в море; меняются те, у кого есть сестры и т.д.). Все участники, которые обладают указанным свойством, должны встать со своего места и поменяться местами с кем-то из вставших. Ведущий во время обмена должен занять одно из освободившихся мест. Ведущим становится тот, кто остался без стула.

### «Апельсин»

Перекидывая друг-другу мячик, давать любые возможные определения апельсину. Упражнение активизирует творческое мышление, внимание, хорошо поддерживает рабочую мотивацию.

### «Сплетенные руки- игра из детства»

Участники стоят в кругу, взявшись за руки. Один выходит из комнаты. Остальные, не отпуская рук, запутываются. Тот, кто был за дверью, должен распутать группу, чтобы все снова встали в круг.

### «Видение других»

Доброволец, сидящий на стуле, спиной к группе должен дать детальное описание внешнего вида кого-нибудь из участников. Задача группы догадаться о ком из присутствующих идет речь.

## «Игра "Три обезьяны"»

Вам понадобятся: N команд участников по 3 человека, ведущий, N бумажек с заданиями.

Цель игры: у игры есть две вариации.

В первой члены команды должны передать друг другу сообщение по цепочке. Во второй они должны договориться и разработать план действий по решению какой-то задачи.

Игра строится на основе известного буддистского символа Три обезьяны ("Не вижу, не слышу, не говорю зла - я защищен от зла"). В тройках один человек не может говорить, второму завязываются глаза, а третий получает наушники с громкой музыкой.

Первая вариация игры. Участник-молчун получает на бумажке какое-то сообщение, он должен его передать участнику, лишенному слуха, молча, а тот в свою очередь передает его незрячему. Последний записывает послание с завязанными глазами.

При второй вариации игры участники должны договориться и определить пути решения проблемы. К примеру, распределить обязанности для подготовки к празднованию дня рождения Маугли. При тех же условиях они должны договориться, какие украшения они делают, какое угощение, кого приглашают и кто за все это отвечает. В конце раунда они снимают наушники и повязки на глаза и записывают на отдельных листочках, кто и что делает. После этого варианты сравниваются. У команды, у которой варианты обязанностей совпали, выигрывает.

Игра направлена на взаимопонимание и поиск контакта. Каждому из участников приходится "приспосабливаться" под язык другого и искать каналы передачи информации. В конце может быть сделан вывод о важности внимательного отношения к окружающим.

Внимание! Поскольку игра связана с ограничениями органов чувств, то все участники должны сидеть (а не стоять) на удобной мебели и не должны перемещаться в рамках игры. Также она подходит только для участников, которые хорошо знакомы друг с другом.

## Деловая игра «Воздушный шар»

Игра проводится под руководством тренера-организатора.

Участники должны представить, что отправились в далёкое путешествие на воздушном шаре. Вот они пролетают над океаном. До ближайшей суши остаётся ещё около 500 километров. Вроде бы всё хорошо и не о чем беспокоиться, но случается непредвиденная ситуация — на шар садится орёл. Один из участников реагирует на это неожиданным образом — стреляет в птицу, из-за чего в шаре образуется отверстие, которое спускает воздух. Шар начинает падать.

Участники выкидывают весь балласт, чтобы замедлить падение. Но шар продолжает падать. Значит надо выкидывать что-то ещё: провиант, ружьё, собаку и другие предметы. В какой последовательности это будет происходить, предстоит решить участникам игры.

Есть два варианта развития событий:

1. Если участники смогут договориться и принять общее решение, большая часть команды останется в живых.
2. Если участники начнут спорить и выяснять отношения, они разобьются о скалу или утонут.

Сама же игра проходит по определенным правилам.

### Правила игры

У игры есть ряд правил, которые необходимо соблюдать:

- Не перебивать говорящего. Соблюдая это правило, участники [воспитывают в себе терпение](#) и учатся проявлять уважение к человеку даже в стрессовой ситуации.
- Избегать критики. Из тех же соображений, что и в предыдущем пункте.
- Тщательно формулировать аргументы. Подходить к выбору последовательности осознанно – как к реальной ситуации.
- Не забывать, что это просто игра. Сохранять позитивный настрой в группе.

За исполнением этих правил должен внимательно следить тренер.

### Ход игры

Ведущий раздаёт каждому участнику игры список вещей, с которыми предстоит попрощаться:

- компас;
- фляга со спиртом (5 литров);
- плащ-палатка (1 шт);
- упаковка шоколада;
- боеприпасы;
- собака;
- рюкзак с сухпайком (1 шт);
- аптечка;
- зеркало;
- пачка презервативов;
- прибор ночного видения;
- оружие;
- вода (10 литров);
- Библия;
- рыболовная снасть;
- сундук с вещами из дома;
- коробка с сигаретами.

Каждый участник без обсуждения с другими участниками группы должен отметить последовательность, в которой он считает целесообразным выкидывать вещи, и записать её на бумаге.

На индивидуальную работу отводится 5-10 минут. Главным условием является именно индивидуальная работа. Чтобы участники не помогали друг другу, ведущий должен за ними тщательно следить.

После окончания первого этапа начинается групповое обсуждение между участниками. Руководитель (владелец компании или глава отдела) играет роль стороннего наблюдателя.

## Игра Шанхайцы»

Цель – знакомство участников  
Материалы – веревка длиной 5-10 метров  
Правила – все участники встают в шеренгу и берут друг друга за руки, затем первый начинается закручиваться вокруг своей оси и тянет остальных за собой, пока не получится спираль, которую вы плотно обматываете веревкой на уровне бедер. Задание – в этом положении участники должны пройти некоторое расстояние, по пути каждый должен представиться и рассказать о себе, что-нибудь необычное. Все участники должны запомнить все что будет говорить каждый из них. Когда цель будет достигнута, развяжите веревку. Анализ – рассказать что запомнилось в ходе рассуждения  
Время – 10-15 минут

## КАК РАЗЫГРАТЬ ИМЕНИННИКА

### ДИКАЯ ОБЕЗЬЯНА

Эта игра известна еще под названием «Бухарский осел». Один желающий выводится из зала или просто подальше от месторасположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся.

Вожатый говорит: «Значит так. Сейчас мы его (ее) подколем. Он сейчас 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 кричат: «Я! Я!» С дух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая – это так, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Вот. Он будет спрашивать, а мы будем орать. После двух попыток он на кого-то 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 воздуха для крика и промотчим. А тот, кто вошел в первый раз закричит. Тут все станет

## РАЗМИНКА ЗА СТОЛОМ, КОГДА МНОГО И ДОЛГО ЕЛИ ШКОЛА ОГОРОДНЫХ ПУГАЛ

Играющие повторяют за ведущим движения.

Ведущий: «Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку». Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте руками. Пошумите, как шумят березы: ш-ш-ш-ш! Разведите руки в стороны. Пожужжите, как самолеты: ж-ж-ж! Помашите руками как птица. Покричите: «Кш-кш-кш-кш-ш!»

Поздравляю! Вы окончили школу огородных пугал.

" Любовный рассказ" (Кровавая сказка – вариант)

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".

МЕТАФОРА

Все участники сидят в кругу, желающий выходит в центр, закрывает глаза (это делать необязательно, но так проще остальным, да и ему самому тоже). Задание всем остальным:

■ Какой образ рождается у вас при взгляде на данного игрока?

■ Какую картину можно было бы дорисовать к этому образу: какие люди могут его окружать, какие времена все это напоминает?

Желательно, чтобы через «центр» прошли все желающие. Можно закончить обменом впечатлений.

Это упражнение интересно тем, что человек узнает, как его воспринимают окружающие, не просто на бытовом уровне, а на уровне ассоциативном, что разрушает стереотипы взаимоотношений, сложившиеся в группе



## ФУТБОЛКА С НАДПИСЬЮ

Ведущий говорит о том, что всякий человек «подает» себя другим. Говорит о футболках с разными надписями, приводит примеры "«говорящих" надписей. Затем ребятам предлагается в течение 5-7 минут придумать надпись на своей футболке. Оговаривается, что эта надпись в дальнейшем может меняться. Важно, чтобы она что-нибудь говорила о ребенке сейчас – о его любимых занятиях и играх, об отношении к другим, о том, чего он хочет от других и т.п. После выполнения задания каждый зачитывает свою надпись. Ведущий во всех случаях дает эмоциональную поддержку. Затем проводится очень короткое обсуждение:

- О чем в основном говорят надписи на футболках;
- что мы хотим сообщить о себе другим людям.

В заключение ведущий показывает (желательно выполненную в шуточной форме) надпись на своей футболке. Заходить на поле. Прежде чем бить в ворота противника, игроки должны сделать хотя бы 1 пас боковому игроку.

Участники игры делятся на две группы путем вытягивания синих или красных карточек. На обратной стороне этих карточек написаны числа: 10, 20, 30, 45, 75, 100. Необходимо поймать всех противников и, кроме того, набрать как можно больше очков. Игра ограничена на условно ограниченной территории. Если встречаются два участника одного цвета или с одинаковым количеством очков, то они мирно расходятся в разные стороны. Если встретились красный и синий, то пленником становится тот, у кого меньшее количество очков. Тот, у кого очков больше, забирает карточку «пленника» и приплюсовывает его очки себе. Игра продолжается до тех пор, пока карточки не соберутся у нескольких игроков – победителей.

## ПОГОНЯ ЗА ЛИСИЦАМИ

Подготовка: после 1,5-2 км с кустарником. Выбирают 2-3 «лисицы», им дают сумки с мелко нарезанной цветной бумагой или соломой. Остальные играющие – «охотники» – собираются на старте. Описание игры: по сигналу руководителя «лисицы» выбегают со старта в одном направлении. Пробежав 50-100 м, они начинают оставлять следы (бумагу, солому) через каждый 500-100 шагов. Через 5 минут по следу выбегают «охотники».

Пробежав 1,5 км, «лисицы» прячутся в 30-50 м от последнего следа. «Охотники» ищут «лисицу» (30-40 минут), после чего дается сигнал горном об окончании игры. Если «охотники» за установленное время найдут «лисицу» – они победители, если нет – проиграли. Новыми «лисицами» становятся те, кто нашел «лисицу» первым. Если «лисицы» не найдены, то они убегают второй раз.

Правила: 1. «Лисицы» обязаны оставлять следы через 5-10 шагов. Если это правило не соблюдается, «лисицы» проигрывают. 2. Убегая, «лисицы» могут передвигаться не вместе, но обязательно в одном направлении. 3. Каждая «лисица» оставляет следы самостоятельно. 4. «Лисицы» прячутся не дальше, чем 30-50 м от последнего следа (по договоренности) в пределах установленных границ поля игры. 5. «Охотники» могут искать «лисиц» все вместе, поодиночке и группами. 6. «Лисица» считается пойманной, если «охотник» ее осалит. 7. Можно ввести правило, по которому «лисицы» убегают до заранее установленного «финиша» (река, канава, дорога и т.п.). В этом случае «охотники» выбегают через минуту после «лисиц» и ловят их до установленной границы. Если будет поймано, зал делится на 2 команды: правые – «ловкие», левые – «умелые». Каждая получает свою треть лисиц. «Охотники» выиграли, если меньше, то проиграли.

веревочку, которую по сигналу передают от первого ряда до последнего и завязать на ней как можно больше узелков. Игрок с последнего ряда бегом передает ее ведущему.

## ТОРОПИСЬ ОБРАДОВАТЬ

Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя). По окончании ведущий «радует» оставшихся. Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления дружеской помощи.

На сцену приглашается желающий. Он садится на стул лицом к зрителям. Ему дают два карандаша или две короткие палочки. Ведущий предлагает ему удерживать палочки «домиком», поочередно ритмично поднимая и опуская ноги на счет «раз, два, три». В то же время играющий должен отвечать на задаваемые вопросы. Ведущий подчеркивает, что задание очень сложное, и переспрашивает, уверен ли игрок, что хочет играть (предлагается приз, если игрок сможет справиться с заданием). Игрок держит в каждой руке по карандашу, концы которых опираются друг на друга. После этого он начинает опускать и поднимать ноги.

Ведущий начинает задавать игроку разные вопросы, например: «Сколько ты вешишь?», «Каким дезодорантом ты пользуешься?» и т. д. Под конец он спрашивает легко ли краснеет игрок. Скорее всего ответ будет «нет». Тогда ведущий спрашивает, не откажется ли тот от своего места, где он научился так хорошо водить трехколесный велосипед.

Собираясь на отдых в лагерь (на дачу, в деревню, за границу и т.д.) необходимо собрать с собой чемодан, в который мы положим только самые нужные вещи (словами по очереди или своими реальными вещами). Победит тот, кто последним «положит» нужную вещь в чемодан.

## «Полет на космический корабль»

Мы летим на космическом корабле. Хотим посмотреть, что делается вокруг.

- Открыли окно /вжик, вжик/.
- Наладим телескоп /чик, чик, чик/.
- Протерли стекло /ш-ш-ш/.
- Увидели там летающие тарелки /улю-лю/,
- В нас врезался метеорит /бам/.
- Корабль наклонился/у-у-у/.
- Выпал пилот /а-а-а/.

Текст повторяется несколько раз, постоянно увеличивая темп.

## «Бананы»

Висят, висят бананы

Берём, берём бананы.

Очистим справа.

Очистим слева.

Очистим посередине.

Жуём, жуём бананы.

А теперь, а теперь всё снова.

Слова сопровождаются движениями, темп постоянно увеличивается, ведущий каждый раз предлагает участникам съесть очень сладкие бананы, очень кислые бананы, очень большие бананы, изобразив «процесс их поедания».

## ПОЖАЛУЙСТА

Это волшебное слово мы говорим тогда, когда о чем-нибудь просим. Попросите ребят выполнять все Ваши команды, но при условии - вы будете предельно вежливы - после команды Вы скажете слово «пожалуйста». Если Вы это слово не скажете, команда не выполняется. Если договорились, то можно начать. Итак, «Поднимите правую руку вверх, пожалуйста... Левую руку тоже поднимите, вверх, пожалуйста. Пожалуйста, сцепите руки... и теперь дружно расцепите...» Увидели, сколько в зале невнимательных? Весело прокомментируйте итоги игры. Можете повторить её с другими командами ещё несколько раз.

<https://fome.ru/party/igry-na-den-rozhdeniya/>

## **Всемирный день приветствий, или ПОКАЖИТЕ Как здоровались в разные века**

---

20 век (приветствия через рукопожатие).

16 век (приветствия через реверансы и церемониальные фразы).

21 век (стремительно, не замечая других, быть может, сталкиваясь или отталкивая их).

**ПРИДУМАЙТЕ** новый способ приветствия. При обсуждении выясняется, кто в какой день чувствовал себя увереннее, кто в какой день не смог ни с кем «поздороваться» и т.п. Дается широкий спектр различных вариантов общения с людьми.

### **КТО ЕСТЬ КТО**

Все садятся в круг. Заранее заготавливаются карточки со словами, обозначающими качества и эмоции людей. По очереди игроки вынимают карточку и называют одного из игроков, кто, по их мнению, соответствует данной карточке. Выбор объясняется. Предлагаемые слова: грусть, самолюбие, остроумие, вспыльчивость, ранимость, усталость, любопытство.

### **ФОТОРОБОТ**

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12-15 элементов. Сюда входят голова, шея, левая, правая руки, туловище, левая и правая ноги, глаза, нос, рот, уши, волосы. Каждая деталь обсуждается, например: «Предлагаю в наш фотопортрет взять голову Иванова, т.к. она у нас самая умная», и т.п.