

# ИГРЫ-ШУТКИ

## От игры к самовоспитанию

### Волшебная тройка

Условие игры: участник называет вслух цифры от единицы и далее, пропуская все цифры с тройкой, например тринадцать, и все цифры, делящиеся на тройку. Вместо этих цифр он должен говорить фразу: «Ай да я!». Скажем: «Раз, два, ай да я, четыре, пять, ай да я» и т. д. Выигрывает тот, кто досчитал до наибольшего числа.

### Узнай песню

Играющие выбирают водящего, который уходит на такое расстояние, чтобы не было слышно, о чем советуются все остальные. Они выбирают песню, которую должен знать водящий, и раздают ее по слову каждому. Причем они должны сесть или в цепочку, или в кружок. Первое слово отдается первому сидящему и т. д. Например, песня «Вместе весело шагать по просторам...». Одному дается слово «вместе», другому — «весело» и т. д. Водящий возвращается и, узнав, с кого начинается песня, задает самые неожиданные вопросы. Например:

- Какой у тебя размер ботинок?
- Что ты ел сегодня утром?
- Что ты думаешь об Атлантиде?

Все обязаны быстро ответить на поставленный вопрос, ставив в ответ свое слово, никак не изменив его. Например: – Здравствуй, а ты до сих пор не знаешь, какие ботинки я ношу.

Вслушиваясь в ответы, водящий старается понять, какое слово здесь инородное, а по слову отгадать песню. Водить идет тот, на ответе которого водящий отгадал песню.

### Веселые художники

Участвуют две команды, равные по составу. Для игры нужен мел и ученические доски или бумага и мягкие черные карандаши. Художникам-игрокам задается тема, например «Корова». По команде ведущего они подбегают к своей доске, надевают повязку на глаза, берут мел и начинают рисовать. Ведущий вновь подает команду (свисток, хлопок), художники снимают повязку, бегут обратно к своей команде и передают ее очередному члену команды (они стоят в затылок друг другу). Очередной также бежит к доске, надевает повязку и продолжает прерванный рисунок. Побеждает команда, которая первой нарисовала корову, не совершив грубых ошибок в рисунке.

### Песня ладошками

Играющие выбирают какую-либо песню, известную всем. Ведущий называет каждому букву алфавита, которую тот должен запомнить. Объясняет, что выбранную песню они будут петь ладошками, т. е. не произносить букву, а хлопать в ладоши в тот момент, когда наступит очередь той или иной буквы. Всем необходимо внимательно следить друг за другом. Например, слово дом. Игрок, у которого буква Д, делает один хлопок; за ним делает хлопок игрок, у которого буква О, а потом — игрок, у которого буква М. Как только слово кончается, все участники игры делают общий хлопок. Букве, забывшей себя пропеть, назначается пптрафное очко. Побеждает тот, кто ни разу не пропустил своей буквы.

### Угадай, кто это?

В группе участников выбирается один водящий, который отходит на некоторое расстояние. Они загадывают кого-либо из присутствующих ребят, кого водящий знает особенно хорошо. Он возвращается и начинает задавать всем игрокам вопросы типа:

- А что, если бы это была книга?
- А что, если бы это был колодец?
- А что, если бы это был фильм?

Игроки должны в ответ завуалированно охарактеризовать предмет или явление с точки зрения личных качеств того, кого загадали.

*Вот примерные ответы:*

- *Это был бы учебник истории (ученик очень любит историю).*
- *Это был бы глубокий, чистый колодец (игрок, которого загадали, человек чистой души, глубокий в мыслях).*
- *Это был бы серьезный многосерийный фильм, например «Война и мир».*

Ответ подчеркивает особенности загаданного. Если водящий отгадывает, водить идет тот, чей ответ помог раскрыть имя загаданного.

### Сколько знаешь ты имен?

Играющий должен сделать быстро десять–пятнадцать шагов, называя на каждом мужское или женское имя. Имена должны быть только мужские или только женские, дважды одно — упоминать нельзя. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

### Приз Василисы Прекрасной

Из числа играющих выбирается Василиса Прекрасная, которая исполняет роль судьи. Соревнующиеся стреляют из самодельных (или спортивных) луков в большую мишень... с завязанными глазами. Предварительно игроки могут делать контрольные выстрелы, чтобы запомнить расстояние до мишени, ее расположение, учесть силу натягивания тетивы. Самого меткого игрока Василиса Прекрасная награждает призом.

### Самый аккуратный

Несколько ребят выстраиваются в одну шеренгу по росту. Судья вызывает двух участников состязания, ставит их лицом к шеренге и предлагает изучить внешний вид ребят, стоящих в строю. После этого (на осмотр дается одна–две минуты) все уходят.

По указанию судьи некоторые из ребят, стоящих в шеренге, вносят кое-какие незначительные изменения в свой костюм: один, скажем, не застегнет пуговицу на пиджаке или снимет его; другой засучит рукава или расстегнет куртку; третий и четвертый поменяются обувью и т. д.

Участников состязания вызывают по одному. Каждый должен назвать те изменения в костюмах товарищей, которые ему удалось подметить. Проявивший большую наблюдательность побеждает.

### Сосед справа

Человек десять играющих садятся кружком, и каждый внимательно присматривается к своему соседу, сидящему по левую руку, за которого он должен «отвечать». Тому, кто внимателен, вероятно, ни разу не придется быть водящим. И уж, конечно, не один раз достанется водить тому, кто окажется рассеянным.

Первый водящий заходит в круг, и игра начинается. Обязанности водящего несложны: обращаясь то к одному, то к другому из сидящих в кругу, он задает вопрос (Как ваше здоровье? Любите ли вы петь? Кого вы видели сегодня во сне? и т. п.) или же просит выполнить простейшее движение (поднять руку вверх, встать и повернуться на месте, похлопать в ладоши). Но вся хитрость заключается в том, что ответить на вопрос или выполнить просьбу должен не тот, к кому обращаются, а его сосед справа, на которого водящий даже не смотрит. Получив ответ, он обращается к другому, третьему и т. д., пока кто-нибудь из участников не допустит ошибку.

Может быть и такой случай, когда играющему зададут вопрос, на который он не захочет отвечать. Промолчать, однако, нельзя: он должен сказать: «Не знаю», «Не помню» или «Не хочу отвечать». Это тоже будет считаться ответом.

### Отыщи свою обувь

Играющие становятся в круг.

Снимают с ноги (левой или правой) ботинок, тапочек, туфлю. Затем надевают на глаза повязки (колпаки), несколько раз поворачиваются вокруг «оси». В это время обувь перемешивается в общей куче. По команде ведущего игроки делают шаг к куче с обувью, ищут свою, становятся на место, надевают, зашнуровывают, застегивают обувь и только тогда снимают повязку с глаз. Побеждает тот, кто все это сделал быстро и правильно.

### Что изображено на картинке?

Нужно взять незнакомую картинку и лист бумаги. В два раза длиннее и в два раза шире ее. В самой середине его вырезать круглое отверстие величиной с пятикопеечную монету.

Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, не открывая, а постепенно передвигая отверстие по картинке. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение одной минуты.

Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь подробно рассказал, что изображено на картинке, остальные должны исправлять и дополнять его.

Картинка открывается, и ведущий объявляет победителя.

### Узнай по носу

В углу комнаты вешают плотную раздвигающуюся занавеску. За ней на стул садится водящий. Участники поочередно, чуть раздвигая ее, показывают ему руку, ногу, глаза, рот, нос, волосы и т. п.

Если водящий узнает товарища сразу же, он получает пять очков, если при повторном показе — четыре очка, при третьем — три, при четвертом — два, при пятом — одно очко.

Игра повторяется несколько раз, причем водящие все время меняются.

### Только на одну букву

*Ведущий:*

«Вероятно, вы знаете очень много песен и стихотворений. Интересно, кто знает больше других? Давайте выясним это. Я сейчас назову букву, а каждый из вас будет говорить строчку стихотворения или песни, которая с этой буквы начинается. Как только я услышу строчку, буду считать до трех. Прежде чем я закончу, назовите новую строчку из другого стихотворения или песни. Чем дальше, тем труднее отыскивать строки. Наконец, наступит такой момент, когда я сосчитаю до трех, и никто уже не сможет вспомнить ни одной новой строки. Выигрывает тот, кто последний скажет строчку стихотворения или песни».

Игру можно усложнить: песни и стихи должны быть только о любви или о природе, или о спорте.

### Поймайте по звонку

Одному участнику дают звонок, двум другим завязывают глаза. Трое играющих расходятся друг от друга. По команде ведущего один из них начинает звонить, все время убегая от тех, у кого завязаны глаза. Если один из преследователей поймает его, они меняются ролями.

Игра проходит в кругу зрителей, которые сидят на стульях или стоят.

### «Сиамские» близнецы

Две-три пары ребят (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары «наоборот». Они должны сплясать «барыню», станцевать танго или вальс, пробежать десять метров туда и обратно как «сиамские» близнецы.

### С конца и до начала

Две группы участников читают друг другу текст, одинаковый по объему и сложности, но разного содержания. Они читаются с конца до начала и довольно быстро. Задача каждой группы уловить смысл и попробовать пересказать прочитанное по возможности близко к содержанию. Возможен и такой вариант: небольшие тексты читаются необычно, каждое слово читается наоборот. Скажем, первое слово текста «сосна», его надо прочитать так: «ансос». Выигрывает та группа, которая поймет текст правильнее.

### Художники-«виртуозы»

Сядьте за стол. Положите перед собой листок бумаги. Вращая правой ногой по часовой стрелке, напишите карандашом, не отрывая его от бумаги, свою фамилию. Затем, не отрывая руки, — нарисуйте большой треугольник, квадрат. Напишите цифры: 8, 4, 6, 9.

Не правда ли, это сделать не так-то просто?

А теперь нарисуйте двумя руками одновременно на двух листочках бумаги: на одном — кошку, на другом — собаку. Это еще сложнее.

Ну и, наконец, привяжите к лыжной палке фломастер, на другой ее конец повесьте ботинок. Теперь таким вот длинным фломастером, не кладя его на плечо, нарисуйте веселого человечка или шарж на самого себя.

### ИГРЫ, ПРИУЧАЮЩИЕ ЦЕНИТЬ ВРЕМЯ

#### Всякому слову свое место

На доске написаны три предложения с неправильно расставленными словами, поэтому пока бессмысленные, например такое: «Не долго поэтому приготовил футбол в Миша уроки и играл».

Ребятам будет интересно уловить смысл этого предложения и правильно расставить слова: «Миша долго играл в футбол и поэтому не приготовил уроки».

Но сначала нужно объяснить, как это делается, — придумать предложение. Например такое: «Перед тем как уйти в школу, Петя хорошо поел». Зашифровать это предложение так, чтобы оно потеряло смысл: «Как тем хорошо школу поел Петя уйти в перед».

Ребята с увлечением примутся за расшифровку написанных на доске предложений. Но нужно предупредить, что только тот получит очки для команды, кто с разрешения ведущего правильно составит предложение от начала до конца.

*Вот еще два возможных варианта:*

*1. Миша и быстро и пошли оделись из домой класса выбежали Сеня. (Миша и Сеня выбежали из класса, быстро оделись и пошли домой.)*

*2. Ребята из упражнения и выполняют палаток выбегают. (Ребята выбегают из палаток и выполняют упражнения.)*

*Когда предложения будут расшифрованы, пусть ребята сами придумают предложения в шесть–десять слов и, переставив их, запутают их смысл.*