ЗАБАВНИ ИГРИ

1. Убиец и детектив

Децата се подреждат в кръг (или сядат около маса). Едно от тях е избрано за детектив и ръководителя го праща за кратко време навън. През това време сред децата се избира един убиец, който със смигване да "убива" различни мишени (другарчета). Когато детективът се върне сред кръга, тайния убиец започва да смигва на различни деца, които шумно падат на земята, имитирайки прострелян човек. Целта на детектива е да хване убиеца в ДЕЙСТВИЕ преди той да е убил всички. Ако не успее – същото дете (детектив) излиза отново навън, за да бъде избрано ново дете (убиец). А ако детективът успее да хване намигващия убиец преди той да е убил всички, тогава убиецът става детектив.

2. Чия е сянката

За провеждането на играта е необходима малка предварителна подготовка. С едно въже, дълго 5-6 м., 2-3 чаршафа и подвижна лампа се прави екран. Играта се провежда вечер, в полутъмно помещение. Всички, които не участват пряко в играта, сядат в залата като в киносалон.

Няколко предварително посочени от ръководителя участници, преминават бавно един по един зад чаршафите. Осветителното тяло е зад тях, така че върху белия фон се очертават силуетите им. Участниците в залата трябва да познаят чия е сянката.

Играта може да се разнообрази, като зад чаршафите се разиграе някоя малка импровизирана сценка.

2. Конкурс

Играта се провежда в зала. С едно въже с подходяща дължина, 2-3 чаршафа и няколко щипки се прави фон. Той е повдигнат на около 60-70 см от пода. Необходими са 10-15 номера с връзки за завързване. В конкурса участват само представители от мъжки пол за избиране на най-хубавия мъжки прасец. Предварително се избира комисия, която чрез жребий определя редът за участие в конкурса. Всеки участник в него получава номер, който се завързва за бедрото, но самото то е под коленете. Участниците преминават бавно зад чаршафа, обръщат се на различни страни, изправят се на пръсти и т.н. Комисията прави класиране, което обявява пред всички. Желателно е да се раздадат награди на всички участници в конкурса. Играта може да се провежда и с музикален съпровод.

3. Кой ще изяде ябълката

Играта се провежда в зала. Необходими са 2 легена, 2 стола и 1-2 килограма ябълки. Столовете се поставят на разстояние 2-3 м. един от друг. Легените се напълват с вода и се поставят върху столовете. Във всеки леген се слага по 1 ябълка.

Участието в играта става по двойки. Първите две двойки играчи застават до столовете и се навеждат над легените. При сигнал за започване, всеки от двойката се стреми да захапе ябълката. Участникът, който, успее да стори това пръв, се обявява за победител.

По описания начин участват и двойки играчи, като в легените се поставят нови ябълки.

4. Хипнотизатор

Играта се провежда в зала и е с комичен характер. Всички участници са насядали. Ръководителят на играта, който изпълнява ролята на хипнотизатор, избира един от участниците, когото ще хипнотизира. Двамата сядат един срещу друг, като през цялото време се гледат право в очите. В определен момент двамата поучават по една чиния, в която има малко вода. Чинията на хипнотизирания е намазана отдолу със сажди. Хипнотизаторът му заповядва да повтаря всички движения, които прави той. В тях има

пипане на чинията и непосредствено след това поглаждане на бузите, челото, брадата, ушите. По този начин хипнотизираният се намазва навсякъде със сажди.

Важно условие за успеха на играта е хипнотизаторът така да изпълнява движенията и хипнотизираният така да му подражава, че да няма възможност да види пръстите на ръцете си. Играта предизвиква смях у присъстващите, но хипнотизираният не може да се досети за какво се смеят.

5. Приятна вечеря

Играта се провежда в зала. За нея са необходими 1 подходяща пейка, 2 превръзки за очите на играчите, 2 лъжици и 1 чиния с кисело мляко.

Ръководителят поканва двама от участниците да започнат играта. Те сядат на пейката един срещу друг на разстояние, малко по-голямо от протегната ръка, след което им се завързват очите. Между тях се поставя чинията с киселото мляко. Играчите получават по една лъжица.

При сигнал двамата започват да се хранят взаимно с мляко. Играта продължава, докато се изпразни чинията. За победител се обявява играчът, който успее повече пъти да улучи устата на партньора си. По време на храненето се получават редица комични положения, които предизвикват много смях.

6. Сръчният крояч

Играта се провежда в зала или на открито. За провеждането й са необходими 2 стойки, 1 въже с дължина 10-12 м., няколко дебели конци, дълги около 2 м. На въжето на различно разстояние се връзват конците, на които са закачени различни лакомства - ябълки, бисквити, локум, бонбони и др.

Редът за участие се определя чрез жребий. Първият играч застава на 7-8 м. от въжето с ножица в ръце. Завързват се очите му. След това той задължително се завърта няколко пъти около себе си и тръгва към лакомствата. Участникът се стреми да хване някой от конците и да го отреже. Ако успее да стори това в продължение на 30 сек., печели лакомството. Ако не сполучи, се отстранява от играта. По описания начин в играта участват и останалите играчи.

7. Пляс, пляс - число, число

Играта се провежда на открито или в зала. В нея могат да участват неограничен брой играчи. Преди започването на играта всеки участник получава пореден номер. Ръководителят посочва един от играчите, който започва играта. Той плясва 2 пъти с ръце, след това щраква с пръстите на едната си ръка, като произнася собствения си номер. След това щраква с пръстите на другата си ръка и произнася някой от номерата на другите участници. Пляскането с ръце и щракването с пръстите се изпълнява едновременно от всички играчи в еднакъв темп. Играчът с посочения номер е длъжен на първото щракване да произнесе също собствения си номер, след което при щракването с другата ръка да произнесе номера на друг играч и т.н.

Играта става много интересна, когато темпът на изпълнение на описаните действия постепенно се увеличава и става все по-бърз. Някои невнимателни играчи пропускат произнасянето на собствения си номер или грешат по друг начин, с което се самоизключват от играта. По този начин се продължава, докато останат само двама играчи, от които се излъчва и победителят.

8. Игра със самолет

Групата се разделя на малки групи по 3-4 или 5 души.
Задача: Групата се вози на малък самолет, който е с повреден двигател (един от двигателите е разбит от летяща птица). Всяка групичка работи самостоятелно и трябва да стигне до консенсус относно решението - един от всички трябва да скочи от борда на самолета. На борда на самолета няма нито един парашут.

Всеки има право да избере сам какъв да бъде и едва тогава започва играта. Времето за взимане на решение е ограничено (10 мин). Целта е да можеш да убедиш останалите от групата, че твоя живот трябва да се запази на всяка цена. След приключване на работа

всяка група излъчва говорител, който представя екипажа на самолета и взетото решение. Много важно е да се обясни защо са хвърлени именно тези хора.

9. Игра около огън

Започват да се задават въпроси, на които всеки трябва да отговори, като следва последователността на кръга около огъня. Водещият задава въпросите, но може всички от кръга да се редуват. Целта е по-добро опознаване. Примерни въпроси:

- Ако къщата ви гори, но имате възможност да вземете два предмета или две неща изобщо, какво бихте взели (хората и животните вече са спасени)?
- Какъв цвят или цветове мислите, че сте?
- Какво бихте искали да получите като подарък?
- Какво бихте искали да подарите като подарък на някого (близък)?
- Как понякога ви наричат хората - галено, съкратено, прякор, прозвище?
- Как си представяте своя най-добър приятел?
- Чувствате ли се зрял и ако да, кога се почувствахте за пръв път такъв?

10. Хирурзи

Цел: да спасим един човешки живот

Основна задача: да вземем решението с консенсус, т.е. да успееш да убедиш другите в правилността на своето мнение.

ЗАБРАНЕНО ГЛАСУВАНЕТО - ПРОБЛЕМА СЕ РЕШАВА БЕЗ ГЛАСУВАНЕ

- 11-годишно момче от ромски произход, цигуларче - гений.
- 32-годишен свещеник
- 29-годишна учителка
- 21-годишна проститутка, бременна
- 74-годишен учен на прага да открие ваксина за СПИН

Ние сме хирурзи и имаме само едно сърце, което трябва да присадим на един от тези петимата. Решението трябва да се вземе до 1 час, в противен случай всички ще умрат. Трябва да се вземе решение, но задължително с КОНСЕНСУС. Т.е. всички трябва да сме убедени, че изборът, който ще направим е правилен. За целта обсъждаме в голямата група и след като се оформят три мнения, се разделяме на 3 групи и след дискусия за това по какъв начин ще убедим другата група, се избира говорител, който да изрази мнението на групата. След дискусии между групите се решава на кого да присадим сърцето.

11. Забавни награди (funny bonus)

Изработват се от картон 15 карти - 8 на 20 сантиметра, на които да бъдат изписани две точки от тялото. Например: гръб-гръб, стъпало-стъпало, стъпало-гръб, ухо-лакът, корем-нос, нос-ухо, ръка-стъпало, ръка-коляно, ръка-бедро, ръка-дупе, ръка-ухо, ръка-нос, ръка-лакет и две карти Бонуси. На всяка карта, е отбелязан броя на точките, които се печелят, ако картата бъде задържана между телата на играчите. Единият бонус е 20 точки, а другия - 25. Точките върху другите карти са между 5 и 15 в зависимост от трудността която създават. Играта се играе по двойки (за предпочитане е момче с момиче). Двойките се състезават в няколко кръга, като целта е да натрупат най-голям брой точки. Играта започва като на земята пред първата играеща двойка се разпиляват всички карти с лицето надолу. Състезаващите се теглят по една карта и в зависимост от зададените две допирни точки от телата им, трябва да се допрат като помежду тях се поставя и картата. Целта е да се задържат възможно повече карти помежду им. Ако някоя карта им изглежда невъзможна за поставяне, то те могат да се откажат от нея, но на третата отказана карта играта приключва. Играта приключва и когато някоя от картите задържана помежду телата им падне на земята. Останалите двойки внимателно следят дали състезаващата се двойка няма да изпусне някоя карта.

12. Ер-понг

Формират се два отбора в противоположните краища на маса, всички са с ръце зад гърба. В средата на масата се поставя пинг-понг топче, което всички духат към противоположната страна на масата. Точка се отбелязва, когато топчето падне от единия ръб на масата.

13. Рулетка "Бебешка каша"
Извикайте 6 доброволци (по-добре е да не знаят за какво ги викате). Скрийте бурканчетата бебешка храна в торба, така че никой да не ги вижда. Пуснете лъжица, която да минава от един играч на друг, и музика. Когато спре музиката, човекът в който е лъжицата трябва да извади бурканче и да изяде пълна лъжица от него. Колкото по-отвратителен е вкусът, толкова по-добре. Продължете, докато не остане само един човек.

14. Пинг-понг с чаршаф
Два отбора държат противоположните краища на чаршаф, в който е поставено топче за пинг-понг. Целта е да се извади топчето от чаршафа от отсрещната страна само с повдигане на чаршафа (без изтърсване или бутане на топчето отдолу).

15. Изкуство с дъвка
Всеки участник има дъвка, картонче и клечка за зъби, които са единствените инструменти, които може да използва. Дават се 10 минути на играчите да сдъвчат дъвките и да направят "рисунките" си. Организирайте състезания "Най-оригинално", "Най-реалистично", "Какво е това?" и т.н.:).

16. Пълна промяна на учителите/ възрастните
Съберете дрехи, грим, гел за коса и т.н. Всяко дете избира възрастен, който да преоблече и гримира.
Дава се X време на децата да довършат промяната, а след това възрастните им правят забавно ревю. Трета страна отсъжда наградите.

17. Намиране на близнаци
Предварително изберете категория като животни, професии, емоции, спортове и т.н. и пригответе чифтове листчета с конкретни примери от тази категория. Всеки изтегля листче и, докато групата се движи, всеки сам измисля как да имитира написаното (с издаване на звук, пресъздаване на движение и т.н.), докато партньорите по листчета не се съберат.

18. Подаване
Започнете с навити чорапи или топка. Един от играчите ("то") застава в средата на кръг, образуван от останалите, и започва да подава топката напосоки на всички. Участниците, обаче, са с кръстосани отпред ръце и имат право да ги пускат само ако топката наистина им е подадена. "То" започва да мами играчите и всеки, който пусне ръцете си при фалшиво подаване или изпусне топката, е изключен от играта. Последният останал става "то". Играчите сами преценяват дали подаването е било добро при изпусната топка и дали ръцете наистина са били пуснати при фалшиво подаване.