

## В ЧАСЫ ДОСУГА

### *Игры на школьных вечерах*

#### **Приглашение с коробкой конфет**

Перед тем, как объявить очередной танец, ведущий ставит на середину зала стул, на который садится девочка. В руках у нее коробка конфет. Затем называется танец и руководитель вечера говорит: «На этот танец обычная форма приглашения отменяется. Приглашать можно только того, кто сидит на этом стуле. Сейчас на нем сидит девочка, приглашать ее будут два мальчика, с одним из них она пойдет танцевать, а другому отдаст конфеты, и он займет ее место на стуле. Приглашать мальчика пойдут две девочки, и опять повторится то же самое: с одной он пойдет танцевать, а другой отдаст конфеты, и она сядет на стул, ожидая приглашения. Тот, кто окажется сидящим на стуле в момент окончания танца, получает эту коробку конфет в качестве приза».

Начинает играть музыка. Два мальчика подходят к девочке и раскланиваются, приглашая ее на танец. Она выбирает партнера и, отдав коробку с конфетами его товарищу, начинает танцевать. Тем временем к мальчику подходят две девочки и т. д. Количество танцующих увеличивается.

Во время игры надо следить, чтобы на стуле никто не «засиживался». Возможно, сначала ребята будут стесняться выходить на середину круга для приглашения, поэтому «в резерве» нужно иметь несколько пар, чтобы быстро ликвидировать заминку.

Пусть вас не смущает, если в первый раз игра пройдет

неудачно. Непременно повторите ее на следующем вечере, и вы убедитесь, что она понравится старшеклассникам.

Игру можно проводить и с другими предметами: букетом цветов, воздушными шарами и т. п.

#### **Приглашение с лентами**

Для игры нужно приготовить разноцветные ленты. Их нужно разрезать на куски по 1,5 м и сшить в различных сочетаниях (например, синюю с красной, желтую с зеленой и т. д.). Таким образом, получатся двухцветные ленты длиной в 3 м каждая. Таких лент должно быть 6–8 штук.

Руководитель выходит на середину зала и выносит все восемь лент. Концы их свободны, а место сшивки зажато в кулаке, чтобы участники вечера не знали, что ленты состоят из двух разных кусков.

Руководитель называет следующий танец, но предупреждает, что первыми танцевать его начнут пары, которые составятся из участников игры. Затем он просит подойти к нему восемь мальчиков и каждому взять в руки один конец любой ленты. Когда они это сделают, приглашаются восемь девочек.

«Вы можете выбрать себе партнера, — говорит руководитель, обращаясь к ним. Для этого каждая из вас должна взяться за свободный конец ленты». После того как девочки возьмут в руки концы лент, руководитель объявляет, что пару будут составлять мальчик и девочка, которые держатся за одну и ту же ленту. Он разжимает кулак, и оказывается, что все получилось не так, как предполагали зрители и участники игры. В зале наступает оживление.

Руководитель просит пары, держась за ленты, пройти за ним круг по залу. По окончании этого «шестивия» музыка играет объявленный ранее танец. Участники игры

первыми начинают его танцевать. Постепенно к ним присоединяются все желающие.

#### **В шляпе не танцуют**

Для проведения игры требуются четыре шляпы, желательно нарядные и красивые (две для мальчиков и две для девочек). Фасон шляп должен быть таким, который бы позволял надеть шляпу на голову, не испортив прическу. Можно использовать соломенные шляпы, украсив их лентами и перьями, или специально изготовить шляпы из плотной бумаги.

Перед началом танца руководитель вечера объявляет правила игры: «Со мной рядом стоят мальчики и девочки, у которых на головах надеты шляпы, они тоже хотят танцевать, но ... в шляпе не танцуют. Чтобы принять участие в танце, они должны надеть шляпу на голову любого танцующего — только в этом случае они получают право танцевать с его партнером. Девочки будут надевать шляпы девочкам, а мальчики — мальчикам.

Если вам на голову наденут шляпу, уступите своего партнера и не огорчайтесь. Выбирайте другого, пользуясь своим правом надеть шляпу. Если вам надели шляпу, не снимайте ее, пока не выберете себе нового партнера».

Начинает играть музыка. Когда танцующих станет достаточно много, в круг входят мальчики и девочки в шляпах. И начинается игра. Руководитель следит за тем, чтобы танцующие выполняли правила игры. Если кто-либо со шляпой выйдет из круга танцующих, его нужно вернуть или передать шляпу другому. Игра продолжается до тех пор, пока не закончится музыка.

#### **Под счастливой звездой**

Эту игру можно использовать при проведении новогоднего бала, хотя она разнообразит программу и любого другого вечера с танцами.

Из тонкого картона или плотной бумаги вырежьте звезды разной формы и величины. Хорошо, если они будут разноцветными. Чем больше их будет, тем интересней пройдет игра.

На каждой звезде напишите порядковый номер (1, 2, 3 и т. д.), который должен быть хорошо виден. Протяните под потолком вдоль и поперек зала тонкие шнурки и укрепите на них звезды так, чтобы они равномерно распределились над всей площадью пола. Заготовьте также три листа бумаги размером 40 X 30 см. На каждом из них крупно и ярко напишите номер одной из звезд. Затем возьмите три воздушных шарика и внутрь каждого из них вложите один сложенный лист с номером, туда же всыпьте и немного конфетти. После этого шарики надуите и повесьте на эстраде. Они должны быть хорошо видны всем присутствующим.

Объявляя один из очередных танцев, руководитель говорит: «Во время этого танца будет проводиться игра, которая называется «Под счастливой звездой». В ней могут принять участие все желающие. Игра заключается в следующем: по моему сигналу танец и музыка прекратятся, и каждая пара танцующих должна будет занять место под одной из звезд, которые сегодня украшают наш зал. Пара, которая окажется под счастливой звездой, получит приз. Под каждой звездой может находиться только одна пара. А сейчас танцуйте».

Играет музыка. Все танцуют. Неожиданно раздается сигнал руководителя. Все перестают танцевать, и каждая пара занимает место под одной из звезд.

Обращаясь к присутствующим, руководитель говорит: «Внимание! Сейчас мы узнаем номер счастливой звезды. Прошу запомнить номер звезды, под которой вы стоите, и не сходить с места». Затем он поднимается на эстраду,

подходит к одному из воздушных шариков и прокалывает его. Шарик лопается, из него высыпается конфетти и падает лист бумаги с номером звезды. Пара, стоящая под звездой с этим номером, приглашается на эстраду, где ей торжественно вручают приз. После этого снова играет музыка, и все продолжают танцевать.

В течение вечера игра может повторяться несколько раз.

Естественно, что никто из участников вечера не должен знать номера счастливых звезд. Если нет шариков, листы с номерами звезд можно вложить в большие, специально приготовленные для этой игры конверты, которые также должны висеть у всех на виду.

#### **Мяч по кругу**

Все участники игры становятся в круг и рассчитываются на «первый-второй». Первые номера составляют одну команду, вторые — другую. Командам могут быть даны какие-нибудь шуточные названия: это оживит игру. Затем каждая из команд получает по мячу, и игра начинается.

По сигналу руководителя команды начинают передавать мяч своим игрокам, одна — вправо, другая — влево, мяч передается по очереди каждому игроку команды. Чей мяч быстрее обойдет круг, та команда и выигрывает. Игра повторяется до трех раз, и только после этого определяется победитель.

Мячи надо передавать из рук в руки, а не перебрасывать их. Если мяч упадет, его подбирает тот, кому он предназначался. Подняв мяч, игрок быстро становится на место и передает мяч дальше.

Если помещение позволяет игрокам стоять друг от друга на расстоянии вытянутой руки, то мяч можно перебрасывать. Правила игры остаются те же, запрещается только передача мяча.

### Тихое пение

Все играющие сидят. Один из них, по выбору, выходит из зала. В его отсутствие задумывают какой-нибудь предмет (например, стул, мяч, рояль). Этот предмет вышедший из зала игрок должен отгадать.

По сигналу руководителя отгадчик входит. Все тихо поют какую-нибудь песню. Чем ближе отгадчик к задуманному предмету, тем громче пение, и наоборот. Когда водящий отгадает предмет, все хлопают в ладоши. Затем выбирается новый отгадчик и игра продолжается.

Можно придумать и более сложное задание (например, взять стул, поставить его посередине зала и сесть на него). Когда отгадчик найдет задуманный предмет, он должен еще догадаться, что с ним сделать. При неправильном обращении с предметом пение затихает.

Игру можно проводить и под музыку: чем ближе к цели отгадчик, тем громче музыка.

### Сценки

Из играющих выделяются две группы по 6–10 человек в каждой. Это актеры. Ведущий обращается к остальным играющим и предлагает придумать актерам темы для инсценировки. Темы называются, и актерам даются 5–10 мин для подготовки. Они выходят в другую комнату и там быстро составляют сценарий, распределяют роли, а если успеют, то и прорепетируют. Затем актеры выходят в зал и разыгрывают свой миниспектакль. Жюри, составленное из ребят, дает оценку их работе и называет победителей.

### Найди «затейника»

В этой игре могут участвовать от 15 до 40 человек. Все играющие садятся на стулья, образуя круг. Руководитель назначает водящего, который выходит из зала. В его отсутствие ребята выбирают «затейника». Затем все начи-

нают хлопать в ладоши — это сигнал, по которому водящий возвращается. Он встает в центре круга. Все продолжают хлопать в ладоши до тех пор, пока «затейник», улучшив момент, когда водящий находится к нему спиной, не покажет ребятам новое движение, например, начнет потирать руки одна о другую. Тогда играющие перестают хлопать в ладоши и начинают повторять его движение. Незаметно для водящего «затейник» снова меняет движение, соответственно меняют его и остальные. Водящий должен угадать, кто из играющих меняет движения, т. е. найти «затейника». Если первый раз он ошибется, ему дается возможность сделать это еще дважды. Если и после трех раз он не угадает «затейника», то снова будет водить. Но это совсем не обязательно. При повторении игры можно выбрать и нового водящего, и нового «затейника».

### Советы руководителю

Когда водящий возвратится в круг, скажите ему, чтобы он не смотрел все время в одну сторону, а поворачивался; это позволит «затейнику» чаще менять движения и тем оживить игру.

Играющих надо предупредить, что следить за сменой движений «затейника» надо незаметно, иначе водящему по их взгляду будет легко его обнаружить.

В начале игры надо помочь «затейнику» придумывать разнообразные движения. Лучше всего имитировать такие движения, как дирижирование оркестром, пилка дров и т. п.

Не следует топтать ногами, хлопать по коленям, так как в этом случае водящий может обнаружить «затейника» на слух. Не следует также заменять движения позами — игра станет скучной.

Если нет стульев, в игру можно играть и стоя.

*Приз.* Ведущий показывает завернутую в бумагу короб-

ку, на которой написано слово «приз», и сообщает условия игры: необходимо назвать как можно больше слов, составной частью которых является слово «приз», например: «призма», «призыв», «призвание», «призрак», «призвук», «каприз», «признак», «признательность», «приземление», «реприза», «сюрприз».

Вручая приз победителю, ведущий говорит, что слово «сюрприз» обозначает неожиданный подарок, разворачивает бумагу и показывает коробку с тортом «Сюрприз».