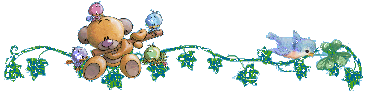
# Игры для детских вечеринок



**Водяной баллон.**  
Для проведения игры понадобятся разноцветные воздушные шары, наполненные водой, которые развешивают на ветвях дерева на высоте полуметра над головами игроков; палка около 60 см длиной; повязка на глаза; полотенце.  
Игрока с завязанными глазами раскручивают примерно в 2 метрах от висящего шара, затем дают ему в руки палку. Он должен с одной попытки сбить шар, наполненный водой. Поскольку желающих получить освежающий душ, как правило, много, лучше заранее подвесить несколько шаров.  
 **Охота на львов.**  
Игроки разбиваются на пары и встают в круг — один впереди другого. Первый игрок — голова льва, второй — туловище. Второй игрок обхватывает стоящего впереди за пояс. Это — львы в пещере. Одну пару ведущий ставит в круг. Это — охотник и свободный лев в саванне.  
Охотник должен поймать свободного льва. У льва есть возможность «спрятаться» от охотника в пещеру. Для этого он должен встать впереди любой пары игроков. «Голова» льва кладет руки на пояс вставшему перед ним льву и становится «туловищем» льва.  
Игрок, стоящий сзади, оказывается лишним. Охотник теперь стремится поймать именно его. Когда ему удастся коснуться льва, они меняются ролями.  
В этой игре действует следующее правило: может так случиться, что «туловище» льва не захочет расставаться со своей «головой» и убегать от охотника. Игрок-«туловище» может мешать свободному льву прятаться — поворачивать «голову» (которая изо всех сил стремится приютить льва), тянуть в другую сторону и т.д. Иногда это удается, и тогда свободный лев бежит искать убежища у другой пары.  
  
**Кошки и мышка.**  
Игроков должно быть не меньше 8. В эту игру с удовольствием играют и шестилетние дети, и подростки. Из реквизита нужна только повязка на глаза.  
Два добровольца (кошка и мышка) встают внутри большого круга, который образуют остальные игроки. Кошке завязывают глаза. Ей придется прислушиваться к любому шороху, издаваемому мышкой, и тотчас бежать на шум. Если у нее не получается поймать мышку, кошка должна останавливаться и мяукать. В ответ на кошачье мяуканье мышка должна запищать, а затем как можно быстрее бежать прочь, чтобы кошка не успела поймать ее. Пойманная мышка превращается в кошку, а кошка выбирает игрока из круга, который станет мышкой, сама же встает на его место. Игроки, стоящие в кругу, следят за тем, чтобы мышка с кошкой случайно не вышли за пределы круга, криками предупреждая кошку. Если мышка выйдет за круг, она считается пойманной.  
  
**Мустанги.**  
Всем известно, что дикие лошади — мустанги — очень быстро бегают. Чтобы этому научиться, молодые жеребята по-своему тренируются — целыми днями резвятся и скачут. В этой игре каждый может почувствовать себя молодым мустангом.  
Для этого надо разбиться на тройки. Трое игроков образуют одну дикую лошадь. Первый игрок будет головой, второй — туловищем, третий — хвостом. Второй игрок крепко обхватывает за пояс первого, а третий игрок — второго.  
Еще один игрок будет охотником за дикими лошадьми — мустангером. Мустанги будут убегать от мустангера, а он будет пытаться догнать их. Мустангер должен суметь ухватиться за «хвост» лошади, то есть за пояс последнего игрока. Если у него это получится, то мустангером становится игрок, который был «головой» этого мустанга. Новый охотник точно так же пытается поймать лошадь и т.д.  
  
**Вороны и воробьи.**  
Эта игра очень динамична, в ней нет победителей или побежденных, и она доставит много удовольствия детям любого возраста.  
На расстоянии 20 м друг от друга проводятся две черты, означающие границы площадки. Участники игры делятся на две равные команды и встают в центре площадки двумя шеренгами лицом друг к другу параллельно пограничным линиям. Расстояние между шеренгами около метра.  
Ведущий встает в конце шеренг точно посередине между двумя командами. Игроки слева от него — команда воронов, справа — команда воробьев. Когда ведущий называет имя одной команды, ее игроки дружно разворачиваются и бегут за линию позади себя. Задача второй команды — догнать и осалить убегающих.  
Так, если ведущий крикнет: «Вороны!», они убегают, а воробьи их догоняют и салят тех, кто не успел пересечь спасительную черту. Если он крикнет: «Воробьи!», бежать придется им, а вороны будут их салить. Ворона или воробей, которых осалили, сразу же переходит в другую команду и начинает ловить своих уже бывших товарищей. Во время игры каждый участник может любое количество раз побывать и вороном, и воробьем, поэтому важно не запутаться и в каждый момент точно знать, к какой команде он принадлежит в данный момент, убегать ему или догонять.  
Можно усложнить игру, называя одну и ту же команду несколько раз подряд и делая паузы после первого слога: «во….роны» или «во…робьи» — чтобы игроки не расслаблялись и были внимательными.  
  
**Скорость.**  
Для каждого игрока понадобится крепкий стул без подлокотников и одна табуретка, которую надо поставить в центр круга из стульев. Кроме того, нужна «дубинка» — лучше всего подойдет свернутая в трубку газета, скрепленная скотчем. «Дубинка» не должна быть очень тяжелой и плотной. Подготовьте на всякий случай запасные газеты, поскольку «дубинки» быстро приходят в негодность.  
Один из игроков — охотник — получает от ведущего «дубинку». Охотник встает со стула, ходит по кругу и решает, кого он стукнет своим оружием (бить только ниже колен!). После этого охотник кладет свое оружие на табуретку, стоящую в центре круга, и что есть мочи бежит на свое место. Тот, кого он ударил, вскакивает, подбегает к табуретке, хватает «дубинку» и бежит за охотником, чтобы успеть ударить его до того, как он сядет на свое место. Если охотнику удалось добежать до места, то игрок с «дубинкой» сам становится охотником, и игра продолжается. Если игрок успел ударить охотника, то он кладет на табуретку оружие и мчится обратно на свое место.  
Важное условие: «дубинку» нужно обязательно класть на табуретку. Если она упала, игрок должен вернуться и снова положить ее на табуретку. В это время охотник просто стоит рядом и ждет.  
Охотник не должен слишком долго раздумывать, кого ему ударить, поскольку эта игра тем интереснее, чем быстрее и напряженнее будет соревнование двух игроков.  
Если охотнику долго не удается закончить соревнование и усесться на свое место, лучше назначить ему на замену другого, пока не стало скучно.  
  
**Черный рынок.**  
Возраст участников — от 6 лет, хотя эта игра подходит и для подростков, и для людей постарше, потому что развивает скорость мысли и способность к импровизации.   
Игроки делятся на равные команды и расходятся в разные концы площадки, которая должна быть достаточно просторной, чтобы у каждой из команд было свое место, где они могли бы без помех решать поставленную перед ними задачу. Ведущий находится в центре игровой площадки, команды — на равном расстоянии от него. Каждая команда присылает к ведущему посланца. Ведущий называет некий предмет, который посланцы должны как можно быстрее ему принести. Это могут быть различные вещи: коричневые ботинки или серебряное кольцо, золотая цепочка, бумажный носовой платок, свитер или стеклянная ваза, фото с изображением ребенка или светлые волосы, карикатура на кого-нибудь из игроков. Как только посланцы узнали, какое им предложено задание, они бегут обратно к своим командам и сообщают им пожелание ведущего. При этом посланцы не могут для выполнения задания давать свои вещи, обувь, одежду, украшения и пр. Команда должна придумать какие-то свои способы, чтобы раздобыть этот предмет (например, желаемый предмет может вообще принадлежать игроку другой команды). Кто прибежал с необходимым предметом первым, заработал для своей команды очко.  
Играть можно несколько раз. Выбирать лучше такое задание, которое заставит игроков напрячь свою фантазию.  
  
**Горячий картофель.**  
В эту игру можно играть и дома, и на улице.   
Вам понадобится место, чтобы участники смогли образовать достаточно широкий круг. Если играть предполагается в помещении, следует убрать из комнаты бьющиеся и ломающиеся предметы. Вам понадобится теннисный мяч или мяч из пенопласта такой же величины.  
Если вы опасаетесь, что, бросая мяч, дети могут нанести друг другу травму или поломать мебель, разбить стекло и т.д., можно просто передавать мяч по кругу из рук в руки. Этот вариант предпочтительнее для маленьких детей, которые еще плохо умеют координировать свои движения.  
Ведущий: «В игре, которую я хочу предложить, вам понадобится вся ваша скорость и быстрота реакции. Действие игры вертится вокруг вот этого мяча. Нельзя ронять его на пол и слишком долго держать у себя в руках. В противном случае вы выбываете из игры».  
Игроки садятся на пол в круг, лицом к центру. Один игрок сидит в центре. Он начинает игру, бросая мяч кому-нибудь одному, а затем закрывает глаза. Остальные игроки перебрасывают друг другу мяч в произвольном порядке и с максимально возможной скоростью, как будто этот мяч — горячий, только что испеченный картофель.  
Через какое-то время игрок в центре кричит: «Горячо!» Тот игрок, у которого в этот момент в руках оказался мяч, выбывает из игры. Выбывает из игры и тот, кто после сигнала ведущего попытался избавиться от мяча, перебросив его другому. Игра продолжается, пока в кругу не останется один игрок. Он и будет победителем.  
  
**Добеги первым.**  
В эту игру можно играть и дома, если будет достаточно места, но лучше выбрать подходящую площадку на улице.   
Один игрок водит. Все остальные встают в круг, лицом внутрь, держа руки за спиной. Водящий бежит по внешней стороне круга, останавливается за спиной одного из игроков, ударяет его рукой по плечу, а затем бежит дальше. Тот, кого ударили, выходит за круг и тоже бежит, но в противоположном направлении, навстречу водящему. В момент встречи они пожимают друг другу руки и что есть силы мчатся к свободному месту в кругу. Кто добежит первым, встает в круг, оставшийся игрок будет водить.  
  
**Охота на окорок.**  
Игра требует стратегического мышления и умения предвидеть события. Лучше всего проводить ее на улице.  
Вам потребуются бумажный платок, связка ключей или какой-нибудь другой небольшой предмет, который легко схватить руками.  
Игровая площадка должна быть около 20 м длиной. Пометьте столбиками с правого и с левого краев границы площадки (стартовые линии), а также среднюю линию (на расстоянии 10 метров от стартов).  
Управлять ходом игры следует так, чтобы участие в ней принял каждый. Игра проходит следующим образом. Игроки делятся на две равные команды. Команды выстраиваются по росту, каждая у своей стартовой линии так, чтобы с левого края стоял самый высокий игрок, а с правого — самый маленький. Каждая команда должна рассчитаться по порядку справа налево.  
Окорок — это платок, который ведущий кладет в центр площадки.  
Обе команды начинают охотиться на «окорок» и пытаются хитростью и обманом завладеть этой ценной добычей.  
Ведущий называет какое-нибудь число, например, «три». Игроки обеих команд под номером три должны добежать до середины площадки и схватить платок. Игрок, который первым поднял платок, поворачивается и бегом возвращается к своей команде. Второй же игрок должен попытаться его осалить. Если первому игроку удалось добежать до своей команды не осаленным, то он заработал два очка. Если же второй игрок догнал и осалил его, то очки делятся пополам: одно очко получает первая команда и одно — вторая. После этого игроки возвращаются к своим командам. Если игрок коснулся «окорока», но не успел поднять его, команда этого игрока не получает очков, команда же другого игрока получает одно очко. Выигрывает команда, заработавшая большее количество очков.  
  
  
**Шарик у тебя!**  
В эту игру могут играть даже шестилетние дети. Количество играющих — от 6 человек. Цель игры состоит в том, чтобы надуть друг друга. Лучше всего играть в нее на улице. Игровая площадка должна быть приблизительно 12Ѕ12 м. В десяти метрах от площадки должен находиться какой-нибудь заметный объект, например, дерево или шест.  
Вам потребуется стеклянный шарик или сушеная фасоль, горошина, в общем, маленький округлый предмет.  
Игроки стоят в ряд, сложив руки лодочкой. Ведущий, зажав между ладоней шарик, подходит к каждому игроку и делает вид, что кладет его в «лодочку». Никто не знает, кто на самом деле получит шарик. Ведущий, даже если он отдал шарик, должен закончить обход и подойти к каждому игроку, чтобы никто не заподозрил, кому же он в действительности отдал шарик.  
Когда ведущий закончил обход, начинается вторая часть игры. Теперь игрок с шариком должен донести его до цели (дерево или шест).  
Все остальные игроки стремятся не пропустить его к цели. Они должны осалить его, сказав при этом: «Шарик у тебя». После этого игрок должен показать обе руки. Если произошла ошибка, ловля продолжается. Если нет, то самый догадливый и самый везучий получает два очка и в следующем раунде будет ведущим. Если бегуну с шариком удалось достичь цели не узнанным, он зарабатывает три очка и в следующем раунде становится ведущим. Победителем считается игрок, который по истечении четырех раундов набрал наибольшее количество очков.

