



САДЖО

Количество игроков: от 2 человек

Время: от 5 минут до бесконечности

Реквизит: мяч

Как играть:

Каждый игрок молча придумывает себе биографию: имя, возраст, страну и город, профессию, любимое блюдо, домашнее животное и т.д. (полет фантазии не ограничен). Когда все готовы, ведущий встает напротив игрока, задает ему первый вопрос, например, «Как тебя зовут?». Затем ведущий называет любое имя и бросает игроку мяч. Если ведущий назвал правильное имя (которое было придумано в начале игры), игрок ловит мяч; если ведущий не угадал — игрок отбивает мяч.

В любой момент ведущий может назвать слово «саджо», на этом слове игрок всегда должен ловить мяч. Если он по ошибке отбивает, за правильный ответ засчитывается слово из предыдущего броска. Как только ответ на вопрос ведущего в начале хода получен (например, определено имя игрока), ведущий переходит к следующему игроку. И так до тех пор, пока биографии всех игроков не станут известны.

Хитрости:

Чтобы сделать игру веселой и захватывающей, ведущему нужно придумать смешные варианты, а мяч бросать то резко, то плавно, чтобы запутать игрока. Чем больше пропущенных мячей, тем интереснее и смешнее будут биографии персонажей.





2

ЦВЕТА (СВЕТОФОР)

Количество игроков: от 4 человек
Время: от 2 минут до бесконечности
Реквизит: не требуется

Как играть:

Ведущий встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, считается даже цвет глаз и волос). Если цвет найден, нужно, держась за вещь этого цвета, перейти на другую сторону.

Игроки, не нашедшие нужный цвет, должны усыпить бдительность ведущего и перебежать на другую сторону. Ведущий в это время ловит «перебежчиков» и задевает их рукой. Это сигнал, что побег не удался и игроку нужно вернуться на свое место.

Игрок, которому удалось перебежать на другую сторону, становится новым ведущим.

Хитрости:

Участники могут помогать друг другу. Если у игрока есть несколько вещей нужного цвета, он может отдать одну из них другому игроку, чтобы тот перешел вместе с ним.

3

ВЫШИБАЛЫ (ПЕРЕСТРЕЛКА)

Количество игроков: от 4 человек
Время: от 10 минут до бесконечности
Реквизит: мяч

Как играть:

Для этой игры требуется пространство (минимум — ширина школьного коридора). Два человека — это вышибалы. Они встают в разные концы поля. Остальные игроки встают в центр.

Задача вышибал — перекидываться мячом, задевая при этом как можно больше людей. Игрок, которого задело мячом, выходит из игры.

Задача игроков — уворачиваться от мяча или ловить его. Когда игрок ловит мяч, он сам временно становится вышибалой и со своего места «выбивает» других игроков, находящихся на поле.

Последние 2 игрока, оставшиеся на поле, становятся вышибалами в следующей игре.

Хитрости:

Игрок, который часто ловит мяч вышибалы, имеет преимущество. Он вышибает других игроков и увеличивает свои шансы остаться последним и стать вышибалой в следующей игре.



4

КОЛЕЧКО-КОЛЕЧКО

Количество игроков: от 3 человек

Время: от 2 минут до бесконечности

Реквизит: колечко или любой мелкий предмет

Как играть:

Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Ведущий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко.

Задача ведущего — отдать колечко кому-то из игроков так, чтобы другие этого не заметили. Игрок, получивший колечко, тоже должен сделать вид, что ничего не произошло.

Когда ведущий обошел всех игроков, он отходит на несколько шагов от всех и говорит «Колечко-колечко, выйди на крылечко».

В этот момент игрок, получивший кольцо, должен быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если игроку удалось добраться до ведущего, он становится ведущим в следующей игре.

Хитрости:

Чтобы игрок мог беспрепятственно выбежать и никто не заподозрил, что колечко у него, он должен никак не выдавать себя: не меняться в лице, ничего не произносить; или наоборот, пытаться всех запутать и кричать, что колечко у него, чтобы отвести от себя подозрения. Чем больше игроки пытаются запутать остальных, тем интереснее игра.



5

СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ

Количество игроков: от 2 человек

Время: от 2 минут до бесконечности

Реквизит: мяч

Как играть:

Участники выстраиваются в ряд, ведущий встает перед ними и бросает одному из игроков мяч, называя какой-нибудь предмет.

Правила предельно просты: если предмет «съедобный» (например, «груша»), мяч нужно поймать, если «несъедобный» (например, «табуретка»), — отбить. Если игрок ошибся, он занимает место ведущего.

Хитрости:

Суть игры — в скорости. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее.

