

# Командные игры

---

Презентацию подготовили студенты 2 курса направления  
туризм Климомвич Артем и Тихомиров Артем

# Оглавление

---

- 1.Игра «ХА».
- 2.Игра «Кот в мешке».
- 3.Игра «Стулья».
- 4.Игра «Космическая скорость.»
- 5.Игра «Узелки».
- 6.Игра «Царевна Несмеяна».
- 7.Игра «Угадай мелодию».
- 8.Игра «Газетой по голове».
- 9.Игра «Я никогда НЕ...»
- 10.Игра «Фанты».

# Игра «Ха»

---

- У каждого участника команды есть номер. Первый участник произносит: «Ха». Следующий должен сказать: «Ха-ха». Третий – «Ха-ха-ха». Таким образом игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не ошибется в количестве произносимых «Ха» или не рассмеется. Проигравший выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в каждой команде не останется по одному игроку. Тогда проводится финальный «марафон смеха». Проигравшая команда выполняет творческое задание ведущего.



## Игра «Кот в мешке»

- После того, как болельщики принесли достаточно баллов своей команде, ведущий предлагает «купить» призы или «обменять» их на полученные баллы. Каждая команда болельщиков получает «нечто», упакованное так, что невозможно догадаться, что лежит внутри (или зная о конкурсе, готовит «нечто» заранее и предлагает командам (болельщикам) «отгадать», т.е. обменять знания на приз или «купить». Цену в баллах определяет сама команда. После того как переговоры закончились, идет «купля-продажа». Для того чтобы «обменять», команде необходимо, задавая вопросы, получить максимум информации о «коте в мешке». Количество вопросов может быть ограничено. Например, не больше пяти. Совершить покупку можно, обменивая баллы на предлагаемые призы. Варианты. Ведущий выносит мешок, в котором лежит какой-то предмет. По описанию болельщики должны отгадать, что это? Команда болельщиков, которая
- отгадает первой, побеждает. Она может оставить у себя приз или вручить его своей команде.

# Игра «Стулья»

---

- Перед началом ведущий придумывает серию манипуляций со стулом. Например, встать, обойти стул, остановиться у его спинки, наклонить стул к себе, топнуть (хлопнуть) и вернуться в исходное положение.
- Ведущий медленно показывает группе все эти движения и объявляет задание: «Ваша задача – абсолютно синхронно повторить серию данных движений всем вместе. У вас есть 10 минут на обсуждение, остальные 10 минут вы можете выполнять задание, но не произнося ни единого слова».
- Как и в предыдущем задании, скорость и качество выполнения задания являются мерилем сплоченности группы.

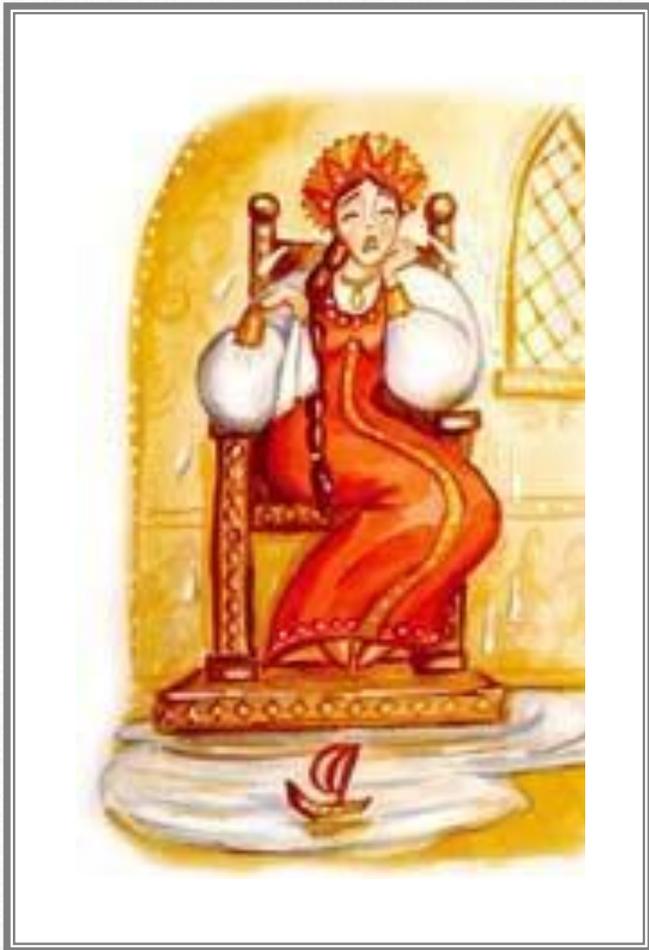
# Игра «Космическая скорость»

- Материалы: мячики, шарики или подобные предметы примерно по количеству человек
- Процесс:
- Группа встает в круг.
- Ведущий: "Сейчас я кину мяч первому человеку, он кинет следующему, тот третьему и так далее, пока мяч не обойдет всех и не вернется ко мне. Ваша задача запомнить, от кого вы получили мяч и кому кинули."
- "Давайте попробуем."
- Попробуйте еще раз, неожиданно подкидывая остальные шарики.
- После очередного раунда спросите группу, за какое минимальное количество времени они смогут проделать ту же операцию с одним мячом. "Кто думает, что меньше, чем за (60, 30, 20, 10, 5 секунд)?"
- Ваша задача состоит в том, чтобы этот мячик прошел по кругу в той же очередности за минимальное количество времени.
- При высокой сплоченности группы мяч облетит всех за рекордно малое время.

# Игра «Узелки»

---

- Попросите участников встать в круг. Затем все протягивают вперед правую руку и берут любого другого участника (кроме соседа!) за руку. Потом левую – и то же самое. Так образуются «узелки», которые нужно будет распутать. Но для начала проверьте, нет ли замкнутых кругов. Пусть один участник пустит сигнал (рукопожатие), и каждый, кто получает сигнал, передает его дальше. Если первый участник получил сигнал назад, значит, все правильно – можно играть. Это упражнение дает возможность телесного контакта участников и способствует сближению и сплочению группы.



# Игра «Царевна Несмеяна»

- Игроки делятся на две команды. Участники первой команды - “царевны Несмеяны” - садятся на стулья и принимают как можно более серьезный или унылый вид. Задача игроков другой команды – по очереди или всем вместе рассмешить “несмеян”.
- Каждая улыбнувшаяся “несмеяна” присоединяется к команде смешителей. Если за определенный промежуток времени удастся рассмешить всех “несмеян”, выигравшей объявляется команда смешителей, если нет – команда “несмеян”. После этого команды могут поменяться ролями.
- Чтобы рассмешить “несмеян”, игроки могут показывать пантомиму, рассказывать анекдоты, строить рожи, однако прикасаться к “несмеянам” не разрешается.

# Игра «Угадай мелодию».

---

- Отличная альтернатива застольным песням и караоке. Начинающие меломаны делятся на две команды и поочередно слушают 10 известных песен (музыка звучит 15-20 секунд). Если гости из одной команды затрудняются с ответом, право голоса переходит к их соперникам. Правильный ответ - один балл.
- Выигрывают те, кто набирает наибольшее количество баллов. Продвинутых любителей музыки также нужно распределить по командам. Один человек от команды подходит к ведущему и получает название песни, которую он должен пробулькать (промычать, просвистеть, настучать и т.д.) своим товарищам. Если они угадали - один балл, если нет - право ответа переходит к соперникам.

# Игра «Газетой по голове»

---

- Этот конкурс можно провести во время дискотеки. Все участники становятся в круг, продолжая танцевать, а в середине круга находится ведущий со свернутой газеткой в руке. Ведущий выбирает жертву и замахивается на неё газеткой, дабы шлепнуть по голове. Задача жертвы - успеть произнести имя следующего участника, на которого будет совершено покушение. Главное это сделать до шлепка газетой.
- Если жертва не успевает произнести имя - она малотого что получает газетой по голове, так ещё и становится ведущим.

# Игра «Я никогда НЕ ...»

- Это развлечение идеально **ПОДХОДИТ ДЛЯ** девичника. Подружки садятся в круг и по очереди признаются в том, чего они никогда не делали. "Я никогда не пробовала устриц", "Я никогда не изменяла мужу", "Я никогда не целовалась с Петей"...
- Заветную фразу можно поменять на «Один раз я ...». Больше всего мне стыдно за...», «Я люблю...», «Моя свекровь сказала...»





# Игра «Фанты»

- Это отличная игра для любой компании. Каждый гость кладет в шляпу или непрозрачный пакет какую-нибудь мелкую вещь (заколку, ручку, брелок и прочее). Это и есть фант. Один человек становится спиной, а ведущий берет наугад предмет из шляпы и спрашивает: «Что делает этот фант?»
- Отвернувшийся придумывает задание: прокукарекать под столом, рассказать анекдот, станцевать, спеть, показать стриптиз (чем моложе компания, тем фривольнее могут быть действия). Так продолжается, пока шляпа не опустеет. Затем начинается самое веселое - выполнение заданий.

Спасибо за внимание!