



Великолепная Валерия

Участники сидят в кругу. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Передай имя

Все садятся в круг. Ведущий начинает игру, называя свое имя, потом передает слово соседу справа или слева. Продолжайте называть имена в одном направлении, пока каждый в круге не назовет свое имя. Ведущий называет имя и передает хлопком, тот должен быстро сориентироваться и передать имя с хлопком другому игроку и т.д. Когда вы запомните все имена в группе, начните передавать 2 имени параллельно. Если одновременно вашей в эту игру играют другие группы, остановитесь и попросите некоторых участников из разных групп поменяться местами и продолжать игру в новом составе. Через некоторое время разрешите всем участникам меняться местами по собственному желанию, чтобы каждый узнал имя каждого.

3 факта

Попросите каждого из игроков подумать о трех утверждениях о себе. Два из них должны быть истинными, и одно утверждение должно быть ложным. Каждый игрок по очереди сообщает свои три утверждения (в любом порядке) группе. Группа голосует, какое из выражений игрока является ложью, и в итоге автор изречений говорит угадали ли играющие его ложь или нет. Цель игры состоит в том, чтобы определить, какое утверждение является ложным.

Покрывало

Группа делится на две команды, которые располагаются по разные стороны покрывала, так чтобы команды не могли видеть друг друга. По одному участнику от каждой команды подходят к покрывалу. Затем покрывало резко опускают и игроки должны назвать друг друга по имени по принципу кто быстрее. Тот, кто оказался медленнее переходит в команду противника и может продолжить игру в составе другой команды.



Ритм

Участники сидят в кругу. Ведущий показывает ритм: два хлопка по коленям, два хлопка в ладоши. Все подхватывают ритм. Во время первых двух хлопков в ладоши игрок называет свое имя два раза, во время вторых хлопков свое имя и имя кого-либо из круга (за один хлопок — свое имя, за второй — другого участника), тем самым передавая ход. «Поймавший» передачу повторяет то же самое. Тот, кто сбился, начинает заново.

БМЖ

Участники пишут различные существительные на маленьких бумажках и отправляют их в мешок. После того как все участники написали слова начинается игра. Все игроки делятся на 2 команды. В первом раунде нужно вытаскивать бумажки и объяснять их не используя однокоренные слова в течении 1 минуты. После этого ход переходит к следующей команде. После того как слова заканчиваются подсчитывается какая команда отгадала как можно больше слов. После этого все эти слова вновь сбрасываются в общий мешок. Во втором раунде участники должны объяснить слово используя только одно слово. В третьем раунде участники должны объяснить те же слова, не используя слов.

Шпион

Все участники кроме одного вытягивают карточки с локацией в которой они находятся. Шпион получает пустую бумажку. Раздающий запускает таймер, после чего начинает игру. Он задаёт вопрос любому другому игроку, обращаясь к нему по имени: «А скажи-ка мне, Рита...» Как правило, вопросы касаются указанной в загадочной локации: это желательно, но не обязательно. Вопрос задаётся один раз и без уточнений. Ответ также может быть любым. Затем ответивший на вопрос задаёт вопрос любому другому игроку, кроме того, кто перед этим задал ему вопрос (т. е. нельзя спросить в ответ). Порядок опроса игроки выстроят сами — это будет зависеть от подозрений, основанных на вопросах и ответах. Задача всех игроков выяснить, кто из игроков шпион. Задача шпиона не выдать себя и угадать локацию в которой находятся все остальные игроки.



Есть контакт

Среди собравшихся один выбирается ведущим. Он загадывает слово (нарицательное существительное), а остальным называет лишь букву, с которой оно начинается.

Участники в свою очередь придумывают свои наименования на эту букву. Первый игрок задает автору ключевой задумки вопрос: «Это то, что...?» и дает характеристику загаданному предмету. Если ведущий понимает, о чем идет речь, он отвечает: «Нет, это не то!» (называет предполагаемое слово), и участники придумывают новое понятие на тот же символ и определение к нему. Если же он ошибается, то слово первого игрока может отгадать любой из команды. При этом он говорит: «Есть контакт!», и на счет «раз, два, три» товарищи вместе произносят загаданное. Если участники поняли друг друга верно, и «контакт» случился, ведущий называет вторую букву в своем определении. Следующий игрок должен использовать уже сочетание этих двух букв. И так далее, пока не будет отгадано исходное слово целиком.

Данетки

В классическом варианте водящий описывает странную ситуацию, а угадывающие должны, задавая уточняющие вопросы, выяснить её. При угадывании можно задавать вопросы, но ответом на них могут быть только слова «да» и «нет» (а также «не имеет значения» или «не корректно»).

Пример

Загадывается ситуация: «Человек на вокзале покупает в кассе билет, ему говорят „Поезд через 13 минут“. Человек смотрит на билет и выбрасывает, почему?».

Процесс отгадывания может выглядеть так:

- Он подбирает билет в дальнейшем?
- Нет.
- Поехал ли этот человек куда-нибудь, используя билет?
- Нет.
- Человек выбросил билет из-за суеверности?
- Нет.
- Был ли этот человек один?
- Да.
- Он купил билет для того, чтобы узнать время/дату?
- Да.

Данетка отгадана.



Шнуцать

Водящий загадывает глагол и заменяет его словом «шнуцать». Остальные игроки должны задавать вопросы и отгадать глагол. Вопросы развернутые, единственное ограничение — всегда заменить глагол (и производные) словом «шнуцать».

Например, загадано «завтракать»:

- Что нужно, чтобы качественно пошнуцать?
- Ложка, вилка и нож.
- Когда чаще всего шнуцают?
- По утрам
- У шнуцающих есть профессиональный праздник?
- Нет.

И так далее.

Быки и коровы

Каждый загадывает трёхзначное число и потом старается отгадать число, загаданное противником. «Бык» — правильная цифра стоит на правильном месте. «Корова» — правильная цифра стоит не на своём месте.

Если партнер загадал число 273, а я спрашиваю его 123, то он мне отвечает «один бык и одна корова». Он не указывает, какая из цифр бык, а какая — корова, и я должна догадаться об этом сама. В данном случае цифра «3» — бык, она стоит в нужном месте, а «2» — корова, стоит не там, где в загаданном числе. Если я спрошу 250, то мне ответят «один бык», а если «237», то мне скажут «бык и две коровы». Если второй игрок спросит «965?», я отвечу «пусто». Это значит, что ни одной из этих цифр нет в загаданном числе.

Так можно играть и с четырёхзначными числами, и со словами из четырёх или пяти букв.

Крокодил

1. Игрок показывает слово, используя только мимику, жесты, движения. Ему запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка).

2. Запрещается губами проговаривать слова.

3. Запрещается показывать загаданное слово по буквам, т.е. показывать слова, первые буквы которых будут складывать загаданное слово!

4. Отгадывающие могут: задавать игроку любые вопросы; просить игрока показать синонимы; перечислять любые появляющиеся варианты. Помните, что очень многое зависит от активности тех, кто отгадывает, от их умения задавать наиболее существенные вопросы.