***Игры для детей на классных мероприятиях.***

Принцесса на горошине

В комнате, где проводится конкурс, устанавливают несколько стульев. На каждый из них кладут стопку журналов или газет. Под одной из стопок прячут небольшую бусину или шарик. Участникам предлагают определить, где именно находится спрятанная бусина, присаживаясь на стул. Побеждает самая чувствительная принцесса.

Несмеяна

Из числа участников конкурса выбирают одну или несколько «Несмеян». Задача остальных — любыми способами добиться того, чтобы Несмеяна засмеялась. Запрещены только прикосновения и щекотка. Можно рассказывать анекдоты, строить рожицы, заразительно хихикать и так далее. Побеждает та Несмеяна, которая дольше всех сохранит серьезное выражение лица.

Собери бусинки

Участникам конкурса вручают по длинной ленте. Ведущий объявляет, что этой лентой необходимо за одну минуту связать как можно большее количество рук других ребят-бусинок. Тот участник, у кого на ленте окажется больше узелков с вплетенными руками, становится победителем. Бусинки могут разными руками участвовать одновременно в создании разных бус.

Повяжи бантик

Участники делятся на команды. Перед каждой командой вешают плакат, на котором нарисована голова куклы. Участникам по очереди завязывают глаза, вручают фломастер, предлагают подойти к своему плакату и нарисовать на голове куклы бант. Побеждает та команда, которая большее количество бантов разместила точно.

Найди свое имя

Команда девочек соревнуется с командой мальчиков. Имена детей пишут на наклейках-ценниках. Затем их перемешивают и раздают детям. Каждый приклеивает доставшееся имя себе на одежду слева. Необходимо найти свое имя и приклеить себе на одежду справа, а затем помочь участнику, отдавшему вам имя, найти своё. Побеждает команда, быстрее нашедшая все свои имена.

Постирушка

Участники конкурса делятся на команды. Каждая команда получает таз с водой, платочек и кусок мыла. Задача команд — постирать платочек, по очереди передавая его друг другу. Однако команду-победительницу определяют только по величине оставшегося мыла. Конкурс проводят на время. Чем меньше остался кусочек мыла, тем лучше стирала команда, тем больше шансов у нее на победу.

Извилистая тропинка

На расстоянии полуметра друг от друга в одну линию расставляют кегли. Участникам конкурса завязывают глаза и предлагают по зигзагообразной воображаемой тропинке обойти все кегли. Учитывается не только количество задетых кеглей, но и скорость, с которой участник выполнит это задание. Побеждает самый быстрый и аккуратный участник.

Бурёнка

Из числа участников выбирают одну «бурёнку» и вручают ей колокольчик. Остальным участникам конкурса завязывают глаза. В таком положении они должны поймать «бурёнку». Периодически участники задают вопрос: «Бурёнка, ты где?» И тогда «бурёнка» должна позвонить в колокольчик. После того, как «бурёнка» поймана, ей завязывают глаза, раскручивают на месте и она указывает на того, кто станет следующей «бурёнкой».

Розы и садовник

Из числа участников выбирают одного садовника. Остальные располагаются в комнате произвольном порядке. Пока садовник не смотрит, остальные участники — розы — делают, что хотят, совершают любые движения. Но как только садовник появляется, розы должны замереть и не двигаться. Если садовник заметил движение розы, то он «срезает» ее, и эта роза становится следующим садовником.

Бабушка-вязальщица

Из числа участников выбирают «бабушку», которая выходит в другую комнату, а остальные участники берутся за руки и становятся в круг. Ведущий, не расцепляя круга, «запутывает» участников между собой, создавая сложный и достаточно плотный «клубок. Затем приглашают бабушку и засекают время, за которое она сможет размотать этот клубок, не разорвав «нити». Побеждает самая быстрая бабушка-вязальщица.

С кувшином на голове

Участники делятся на команды. Каждая из них получает символический «кувшин» — коробок спичек. Участники по очереди с «кувшином» на голове бегут к финишной черте и возвращаются к своей команде, передавая «кувшин» следующему участнику. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Цветочная поляна

Заранее подготавливают реквизит — цветную бумагу режут на небольшие квадраты. Количество цветов бумаги должно соответствовать количеству играющих команд. Затем все квадраты перемешивают и раскладывают на полу. Участникам объявляют, что одна команда должна собрать все розы (бумага красного цвета), другая — подснежники (синего), третья — мимозу (желтого). Побеждает команда, быстрее собравшая все свои «цветы».