**Игры в помещении во время дождя**

Отыщи пару  
    Водящий вызывает самых ловких ребят, усаживает их в круг и предлагает каждому снять обувь с левой ноги. Обувь складывается в центре круга, а всем играющим завязываются глаза. По сигналу они устремляются к куче ботинок, стараясь отыскать свой. Победит тот, кто первым обуется.  
    Собери колоду  
    Участников игры – двое или четверо. Помогать им будет весь зрительный зал. Игрокам выдается по одной карте – туз какой- либо масти. Остальные карты раздаются в зале. Задача «тузов» собрать все карты своей масти от шестерки до короля как можно быстрее. Обладатели карт – зрители – могут бежать к «тузу» только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта.  
    Мафия  
    Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один комиссар (Каттани), несколько мафиози (их ненамного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т. е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне. Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами, пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто- то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение «приговор» – человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они «убьют» сегодня… Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани.  
    Он прикидывает, кто же может быть мафиози. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани – вполне добропорядочный гражданин, т. е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.  
    Боб-Доб  
    Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола – водящий. Кому- нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский руки на стол!» Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.  
    «Я никогда не…»  
    Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто- то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т. д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.  
    Спасение от пиратов  
    Все неожиданно оказываются в трюме пиратского корабля. Все пленники с разных кораблей, но никто не помнит, кто с какого, у каждого сохранился кусочек картинки его корабля. Пленники собирают свои корабли. Таким образом, получаются команды. У каждой команды свой корабль, на обороте которого план побега от пиратов (расположение этапов и маршрут их прохождения).  
    Этапы:  
    Открыть дверь. Достать нужный ключ из нескольких висящих ключей с помощью длинной палки с гвоздем на конце.  
    Пройти темный коридор. Пройти определенный путь с завязанными глазами, держась за веревку.  
    Пройти другой темный коридор. Пронести горящую свечу от одного места до другого. Ветер- пират пытается ее задуть.  
    С завязанными глазами на вкус распознать напитки в разных стаканах.  
    Побег с корабля. Связать веревку определенной длины из своей одежды.  
    Удочкой поймать плавающую бутылку.  
    Очистить себе проход. Из тазика маленькими кружечками вылить всю воду.  
    Ровно опустить шлюпку. Шлюпка – доска, к которой с двух сторон привязаны по одной веревке. Шлюпка опускается одновременно разными людьми с двух сторон за веревки. На доску ставится что- то, что не должно упасть при ее опускании.  
    Битва с пиратом. Армреслинг с пиратом.  
    На каждом этапе, при его успешном прохождении, команде выдается одна буква. Из собранных букв необходимо составить слово-ключ к кладу.  
    Основная задача команд – сбежать с пиратского корабля (пройти все этапы). Клад является бонусом и достается команде, которая первой его найдет.  
    Шпион  
    Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам.  
    Будет лучше, если письма будут еще и зашифрованные.  
    Телеграмма  
    Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил», – и сам отправляет телеграмму кому-то.  
    Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему игроку. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.  
    Тутти-фрутти  
    Все садятся в круг на стулья и рассчитываются на первый – третий. Первые номера будут, например, яблоки, вторые – бананы, третьи – апельсины. В центре находится водящий, который начинает рассказ о себе, и как только в своем рассказе упоминает одно из названных фруктов, то эти игроки должны быстро поменяться местами. Если водящий говорит: «Тутти- фрутти», то местами меняются все играющие.  
    Сторож  
    Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу игроков. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему игроку. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.  
    «Да» и «нет», не говорите  
    В игре участвуют 5–30 человек. Ведущий говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Черный с белым не берите, «Да» и «нет» не говорите.  
    Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:  
    – Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (По правилам нельзя отвечать «да», иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.)  
    – Знаю, – отвечает находчивый игрок и радуется, что «не попался».  
    Но ведущий задает все новые вопросы:  
    – А какого цвета небо? Какого цвета снег?  
    – Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета, как мел.  
    Тому, кто неправильно отвечает на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто- то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдает фант.  
    Перебежчики  
    Участники сидят в кругу на стульях (лишних стульев не должно быть). Водящий находится в центре круга и называет предметы, которые есть у участников, например: у кого светлая обувь. Те участники, у кого светлая обувь, меняются между собой местами.  
    Задача водящего – занять свободное место. Кто из перебежчиков не успел занять место, становится водящим.  
    Раз – коленка, два – коленка  
    Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Начиная с вожатого, по часовой стрелке, по всем коленкам по очереди должен пройти легкий хлопок рукой. Сначала – правая рука вожатого, затем – левая рука его соседа справа, затем – правая рука соседа слева, затем – левая рука вожатого и т. д.  
    Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый все быстрее и быстрее дает счет, под который должен быть произведен хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.  
    Крест-параллель  
    Это игра- загадка. Вожатый говорит, что есть 4 положения: крест-параллель, параллель- крест, крест- крест, параллель- параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить, верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки.  
    Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно нужно назвать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест- крест.  
    Зоопарк  
    Ребята встают в круг, каждый из играющих берет себе какое-нибудь животное и придумывает один жест, который подходил бы этому животному, например:  
    – птица – разведенные в сторону руки;  
    – цапля – поднятая одна нога;  
    – кошка – поглаживание себя по щеке;  
    – суслик – руки, прижатые к груди, с опущенными кистями и т. д.  
    Потом один играющий показывает свой жест и жест другого, второй должен увидеть это и показать свой жест и жест другого игрока и т. д. Тот, кто замялся или задумался, выходит из игры, игра продолжается дальше.  
    Жадина  
    Участникам игры дают очень большое яблоко. Участники по очереди откусывают яблоко и передают соседу. Тот, кто съедает последний, – жадина. Если одного яблока не хватает на всех, то необходимо достать второе. Тогда у вас будет много жадин.  
    Не собьюсь!  
    Руководитель, обращаясь к ребятам, спрашивает: «Кто умеет считать до 30?» Оказывается – все. «Тогда пусть кто- нибудь подойдет ко мне», – говорит он. Желающему предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить «не собьюсь». Счет, следовательно, ведется так: один, два, «не собьюсь», семь, восемь, «не собьюсь» и т. д. Редко кому удается таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.  
    Ролевая игра «Город»  
    Инструкция: вы плыли на корабле и ваш корабль сломался. Вы подплыли к ближайшему городу, где вы по группам будете ходить и искать детали для починки.  
    Ход игры: группа, разделенная на 4 части, высаживается на берег и встречается с нищим, который просит милостыню. Как только ребята ему подают, он уходит, а к ребятам подходит человек. Он говорит, что в городе дружить и помогать запрещено, так как «человек должен быть сильным, а помощь ослабляет человека» и т. д. Этот «нищий» на самом деле шпион! И теперь за ними гонятся стражники и группам нужно спасаться. Одна группа попадает в кабак, где перед ними разыгрывается сценка, в которой кабатчик унижает девочку-служанку. Они могут вмешиваться или нет (тем более что их ищут стражники). Вторая группа попадает в школу, где они знакомятся с законами города, что запрещающими помогать. Третья группа попадает в тюрьму, где они просто сидят. Но их охраняет только один стражник. И у них есть достаточно реальная возможность, объединившись с другими, бежать. Потом группы меняются. Все это время «на горизонте» маячат стражники, создавая более напряженную обстановку. Когда все группы проходят через все точки, одну из них (либо сидящую в тюрьме) ведут на «городской суд», где им предъявляют обвинение в «подрыве строя» и нарушении законов «счастливого города». И проводится голосование среди «жителей», среди которых играющие – роли и остальные команды.  
    Звучат разные реплики из зала. И у групп опять выбор: выступить против либо смириться.  
    Затем проходит обсуждение.