

# Затейник

**100  
прикольных  
игр**

для христианской молодежи



# ХРИСТИАНСКИЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ЛАГЕРЯ



**ХРИСТИАНСКИЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ЛАГЕРЯ**

# **ЗАТЕЙНИК**

**100**

**прикольных игр  
для христианской молодежи**

Санкт-Петербург  
1998

**Редактор-составитель:** Александр Харитонов

**Идея:** Татьяна Бурсянина

**Авторы игр:** Майкл Уорден  
Стивен Паролини  
Рик Лоренс  
Майкл Каппс  
Матвей Редман  
Дарья Колесова  
Нина Померлян  
Светлана Мазылюк  
и другие братья и сестры

**Корректоры:** Нонна Ференс  
Дарья Колесова  
Елена Севрюкова

**Художники:** Сергей Канторович  
Константин Погорельый

*Перепечатка настоящего издания в целом или отдельных его частей запрещена. При перепечатке отдельных игр необходима ссылка на настоящее издание. «Не кради» (Второзаконие 5:19)*

*Игры из книги издательства “Group Publishing” использованы с любезного разрешения держателя копирайта*

Originally published in the U.S.A under the title  
Great Group Games for Youth Ministry  
Copyright 1994 by Group Publishing, Inc.  
1515 Cascade Avenue, Loveland, Colorado 80538 U.S.A.

Сдано в набор 05.06.98. Подписано в печать 30.06.98.  
Формат 60x90 1/16. Бумага офсетная.  
Гарнитура Футурис. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 5,0. Тираж 1000 экз.

© Христианские международные лагеря, 1998

## ВВЕДЕНИЕ

Если вы настоящий молодежный лидер, вы постоянно находитесь в поиске новых веселых игр для своих подопечных. Вы уже устали от замшелых жмурок и древних как мир шарад. И вы, и ваша группа готовы к чему-то новому.

Что ж, нам есть что ответить вам! Наш «Затейник» содержит 100 оригинальных игр, которые полюбятся и вам, и детям. Свежие идеи. Новые выдумки. По-настоящему веселые игры!

Пусть в вашей группе хоть два человека, хоть двести два: «Затейник» – это игры, подходящие для любых ситуаций. Обратите внимание, как разнообразно содержание этого сборника:

- **Игры для малых помещений.** В эти игры можно играть в вашей комнате для собраний или в другом небольшом закрытом помещении.
- **Игры для больших помещений.** Эти игры подходят для гимнастических залов, аудиторий или любых других больших закрытых помещений.
- **Игры в пути.** В эти игры можно играть в машине или в автобусе, когда нужно скоротать долгую дорогу.
- **Игры на открытом воздухе.** Играйте в эти игры в парках, на стадионах, в плавательных бассейнах, на озерах или просто на улице.
- **Игры для любой погоды.** Этот особый раздел включает игры, использующие те или иные погодные условия. Идет ли на улице дождь, снег или дует ветер, – вы всегда найдете здесь подходящую игру.

К каждой игре дается краткий комментарий, который поможет вам быстро сориентироваться, сколько людей могут играть и какой потребуется инвентарь. Чаще всего никакого инвентаря не потребуется, и почти любую игру можно переделать по числу членов вашей группы.

Играйте дома, играйте во дворе, играйте в летнем христианском лагере. «Затейник» – это прикольные игры! Как раз то, что оценит и полюбит молодежь. Попробуйте сыграть в несколько из них со своей группой прямо на этой неделе. Вы не пожалеете... И ваши воспитанники тоже.

# ИГРЫ ДЛЯ МАЛЫХ ПОМЕЩЕНИЙ

## Баскетбол вприсядку

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** две бейсболки, скомканный большой лист бумаги или алюминиевой фольги, стулья

Разбейте игроков на две команды. Пусть игроки из разных команд рассядутся вперемешку на стульях, выстроенных в два ряда, как в автобусе. Дайте одному человеку из каждой команды бейсболку. Ком бумаги или алюминиевой фольги будет в этой игре мячом.

Цель игры – попасть мячом в бейсболку соперников. Те, у кого находятся «корзины» (бейсболки), неподвижно держат их над головами. Остальные могут использовать во время игры только одну руку (ту, которой они не пишут), а другая рука должна быть заложена за спину.

Право первой подачи разыгрывается с помощью считалки. Сидя на стуле, можно передавать мяч товарищам по команде или пытаться попасть в «корзину». Нельзя выхватывать мяч у других игроков или касаться их каким-либо образом. Если при передаче или броске мяч упал на пол или команда нарушила правила, мяч переходит к другой команде.

Меняйте игроков, держащих «корзины», после каждого забитого мяча. Играйте до достижения заранее определенного количества очков или по лимиту времени.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.16*

## Бой тьяни-толкаев

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** платок для каждого человека

Разбейте игроков на пары. Раздайте им платки, и пусть каждый заткнет платок себе за шиворот. Затем пусть пары сомкнут руки в замок, стоя спиной к спине.

Объясните, что цель игры – стащить как можно больше чужих платков и уберечь при этом свои. Пары должны сохранять одно сцепление рук на протяжении всей игры. Человек, стянувший чужой платок, засовывает его себе за шиворот. Пара выбывает из игры, когда оба ее платка украдены. Побеждает пара, набравшая к концу игры больше всех платков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.29*

## **Внимание и труд все перетрут**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** 3 разных предмета или рисунка

Разделите участников на пары (пар может быть сколько угодно). Ведущий показывает то один, то другой предмет или рисунок. По первому из них один игрок в каждой паре приподнимает другого. Другой предмет указывает на то, что один человек должен стать на колено, а второй садится ему на второе колено. Третий предмет означает, что один человек становится на четвереньки, а второй садится ему на спину. После каждого раунда та пара, которая медленнее всех исполнила команду, выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара – победитель.

*Лагерь «Новая жизнь», г.Дунаевцы (Черновицкая обл.)*

## **Воздушные гонки**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** туалетная бумага, стулья

Разбейте игроков на команды по четыре человека и выдайте каждой команде квадратик туалетной бумаги. Устройте короткую гоночную дорожку через комнату, используя стулья для определения границ трассы. Объясните, что цель гонки – переместить свой квадратик туалетной бумаги по трассе от старта к финишу. Перемещать бумажку нужно по воздуху, дуя на нее и не прикасаясь к ней. Можно мешать другой команде, выдувая их бумажку за границы трассы, но основная задача – сохранить «на лету» свой кусочек. Постройте команды на старте и начните игру. Выигрывает

команда, первой успешно переместившая свою бумажку через финишную черту.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.27*

## **Гигантская мозаика**

- **Игроки:** 5 или более
- **Инвентарь:** картон, ножницы и бечевка

Заготовьте гигантскую картонную мозаику из элементов, количество которых в четыре раза превышает число играющих. Каждый «кусочек» мозаики должен быть размером полметра – метр и не иметь никаких меток. Чтобы «кусочки» можно было надеть на руки и на ноги игроков, сделайте на каждом из них лямку из бечевки.

Перемешайте «кусочки» и раздайте по четыре штуки каждому игроку. Пусть они разбираются и обмениваются «кусочками» до тех пор, пока не сочтут, что надев их себе на руки и на ноги, смогут расположиться так, чтобы собрать мозаику. После этого дайте игрокам пару минут на принятие решения, на какую руку или ногу должен быть надет каждый «кусочек». Затем пусть они попытаются собрать мозаику, расположившись так, чтобы все элементы соединились.

Если участники игры не могут собрать мозаику с первой попытки, дайте им еще две минуты на обмен «кусочками» или перемещение их с рук на ноги и наоборот.

**Совет ведущему:** сделайте две одинаковых мозаики; затем сформируйте две команды, и пусть они соревнуются в том, какая команда соберет мозаику быстрее.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.21*

## **Гонки по восьмерке**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** конфетти, вода, по стулу и по чашке на каждого человека

Найдите комнату, в которой можно лить воду на пол. Расставьте стулья «восьмеркой» и рассадите на них играющих. Дайте одному чашку, наполненную конфетти, а всем остальным – пустые чашки. Пусть все

(кроме того, у кого чашка с конфетти) держат свои чашки позади головы. Игрок с конфетти пересыпает его в чашку впереди себя. Продолжайте этот процесс, пока конфетти не вернется к первому игроку. Затем налейте воду в чашку игрока, дальше всех сидящего от того, у кого в чашке конфетти. По команде «начали» играющие должны заставить воду «догнать» конфетти по кругу. Игра заканчивается в одном из трех следующих случаев:

- вода догонит конфетти (что, кстати, теоретически невозможно);
- вся вода вылита;
- все конфетти рассыпано.

**Совет ведущему:** после этой игры вам гарантирован большой беспорядок, поэтому нужно приготовить пылесос и тряпки, чтобы все убрать.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.22*

## **Зараза**

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Встаньте в круг, и пусть один из игроков (доброволец) покинет комнату. Назначьте одного из стоящих в кругу водящим. Скажите группе, что они должны повторять все, что делает водящий, но в то же время держать его личность в секрете. Скажите водящему спокойно направлять группу в выполнении простых движений (положить руки на пояс, почесать шею, пощелкать пальцами в такт). Введите в комнату добровольца и поставьте его в центр круга. Скажите добровольцу, что цель игры – за две минуты определить, кто водящий.

Начните игру. Как только доброволец определит водящего, он выбирает нового добровольца, который покинет комнату. Затем выберите нового водящего и повторите все сначала.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.31*

## **Колобок**

- **Игроки:** 5 или более
- **Инвентарь:** стулья

Вам потребуется пять-семь «актеров»: дед, бабушка, колобок, заяц, лиса; дополнительно – волк и медведь. Остальные члены группы могут быть зрителями.

До начала игры распределите роли. Каждый «актер» садится на стул. Ведущий рассказывает сказку «Колобок». Игрок, как только слышит упоминание своего персонажа, должен вскочить и обежать вокруг стула столько раз, сколько его назвали. Ведущий старается назвать одного персонажа несколько раз подряд. Стулья должны стоять так, чтобы между ними можно было пробежать, но если актеры будут то и дело сталкиваться друг с другом, это только добавит смеху.

Ведущий должен рассказывать сказку примерно так:

«Жили были дед да бабушка. Сидят однажды дед и бабушка в своей избе, скучают дед и бабушка, и просит дед бабушку:

— Испеки мне, бабушка, колобок!

А бабушка отвечает деду:

— Ты, дед, хоть подумал, чего просишь-то? Как я тебе, дед, испеку колобок, если у меня муки нету?

Тут дед рассердился на бабушку и говорит бабушке:

— Ты, бабушка, по коробу поскреби, по сусеку помети, авось и наберешь, бабушка, немного муки на колобок.

Помела бабушка по сусеку, как дед ей сказал, по коробу поскребла бабушка, и набрала муки две пригорюшни. Испекла бабушка деду колобок и положила на окошко остужать.

Колобок полежал-полежал на окне, посмотрел на деда, посмотрел на бабушку, да вдруг и покотился – с окна на лавку, с лавки на пол, по полу к дверям, перепрыгнул через порог, выкатился на крыльцо, с крыльца на двор, со двора за ворота – и покотился по дороге. Дед и бабушка пока заметили, колобка и след простыл. Поплакал дед, поплакала бабушка, а колобку деда и бабушку не жалко, колобок по дороге катится. Такой он, колобок.

Катится колобок по дороге, а навстречу ему заяц. Увидел заяц колобка, и говорит заяц:

— Колобок-колобок, я тебя съем!

— Не ешь меня, заяц, я тебе песенку спою, — сказал колобок и запел:  
Я колобок-колобок,  
Я по коробу метен,  
По сусеку скребен,  
Я от деда ушел,  
Я от бабки ушел,  
А от тебя, заяц, и подавно уйду!

И покатился колобок дальше – только заяц его и видел. Заяц ведь косой был.

А дед с бабкой в избе сидят, убиваются. Очень плохо деду и бабке без колобка. Особенно деду. А теперь по колобку и заяц загрустил.

Катится колобок, а навстречу ему волк.» и т.д.

*Лагерь «Голубое озеро», Санкт-Петербург*

## **Кто есть кто**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** бланки заявления о найме на работу и карандаши

Разбейте игроков на пары или тройки и дайте каждой группе один или два бланка о приеме на работу. Пусть они вместе составят «заявления» вымышленных или исторических личностей. Побуждайте участников игры пофантазировать веселья ради над такими пунктами анкеты, как «полученное образование» и «опыт предшествующей работы».

Например, в заявлении Альберта Эйнштейна может значиться «скорость света» как область исследований и «выдумывание теорий» как хобби. Пусть игроки укажут на каждой анкете свое имя.

Когда анкеты заполнены, соберите их и дайте каждой команде чистый бланк, чтобы ориентироваться во время игры. Возьмите одно из «заявлений», затем одна из команд выберет любой его пункт, который вы прочитаете вслух (кроме имени, конечно). Посмотрите, смогут ли члены команды угадать имя «заявителя», основываясь только на этой части информации. Продолжайте называть его данные пункт за пунктом, пока одна из команд не догадается, о ком идет речь. Игра продолжается до тех

пор, пока команды не узнают всех тех, кто описан в анкетах. Выигрывает команда, узнавшая большее число «заявителей».

**Совет ведущему:** чтобы помочь детям больше узнать о Библии, ограничьте выбор библейскими персонажами.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.14*

## Маскарад

- **Игроки:** 6 или более
- **Инвентарь:** два набора предметов, которые могут использоваться для маскировки, например: парики, солнечные очки, накладные бороды, шляпы, простыни и т.д.

Разбейте игроков на две команды. Объясните, что цель игры – замаскировать одного из членов своей команды так, чтобы другая команда не могла узнать, кто это. Выдайте каждой команде набор маскировочных предметов, затем разведите команды по разным комнатам. Используя выданный инвентарь, каждая команда должна замаскировать одного из своих игроков до неузнаваемости.

Когда команды будут готовы, пусть они обменяются замаскированными игроками. Можно рассматривать замаскированного противника как угодно близко, но нельзя прикасаться к нему. Если команда правильно угадает, кто этот игрок, она получает очко. Если угадает неверно, очко получает другая команда. Продолжайте игру, дав каждому участнику возможность побыть замаскированным. Победителем становится команда, набравшая к концу игры большее количество очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.25*

## Мелочная чехарда

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** несколько мелких предметов: шарик для пинг-понга, связка ключей, карандаш, носок

Разбейте игроков на две команды и построьте каждую команду в затылок. Дайте последнему человеку в каждой линии заготовленный набор

предметов. Предметы не должны быть обязательно одинаковы, но количество их должно быть одинаково для каждой команды.

Цель игры – передать все предметы из хвоста колонны игроку, стоящему первым, бросая их по одному над головой человека, стоящего впереди. Никто не должен оборачиваться или говорить. Любой предмет, упавший на пол, возвращается в конец строя, чтобы начать свой путь снова. Выигрывает команда, первой успешно передавшая все предметы в начало строя.

Следите, чтобы никто не оборачивался и не говорил во время игры (все другие звуки допускаются). Когда первый раунд закончен, перемешайте команды и играйте снова или оставьте команды прежними, но бросайте предметы уже через головы двух человек третьему.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.19*

## **Мицубиси-Паджеро**

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** стулья

Разделите участников на несколько групп по 3-5 человек. Каждая из групп получает название по одному из узлов и деталей автомобиля: «двигатель», «двери», «руль», «тормоза», «звуковой сигнал» и т.п. Старайтесь подобрать такие части автомобиля, которые наиболее часто используются во время езды. Все рассаживаются по командам.

После этого ведущий рассказывает историю о том, как он гонял на джипе «Мицубиси-Паджеро» по пустыне, лесу, грязи и т.д. Например: «Нажимаю педаль газа, двигатель ревет. Вдруг – «Бау»!!! Врезался дверью в дерево», и т.д. Команда с прозвучавшим названием подпрыгивает и сразу садится. В этой игре нет победителей, зато весело всем участникам.

**Совет ведущему:** когда играющие устанут подпрыгивать, можно предложить им реагировать на свое название, изображая характерный звук, издаваемый этой частью автомобиля: рев двигателя, визг тормозов, звуковой сигнал.

*Лагерь «Лучи света», г.Железногорск-Илимский (Иркутская обл.)*

## Молчание – золото

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Разбейте игроков на две команды и постройте каждую команду в затылок. Придумайте простое послание-предложение, которое будет дано последнему человеку в строю, например, «Я хочу спать» или «Он высок». Объясните, что цель игры – донести послание до начала строя, передавая его человеку, стоящему впереди вас, без помощи слов.

Игроки могут поворачиваться только тогда, когда получают послание от человека, стоящего сзади. Все остальное время они должны стоять лицом к началу колонны. Для передачи сообщения можно использовать любые средства. Единственное правило – не говорить и не покидать строй.

Шепните послание последнему человеку в каждой команде и эта необычная эстафета началась. Выигрывает команда, первой верно передавшая послание к началу строя.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.24*

## Обуй друга

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** обувь всех членов группы; большой мешок или мусорное ведро

Пусть члены группы, входя в комнату, снимут обувь и сложат ее в большое мусорное ведро или в пластиковый мешок. Оставьте обувь в соседней комнате. Разбейте игроков на пары; один в паре будет «бегунком».

Цель игры в том, чтобы «бегунок», получив описание обуви своего партнера, побежал в «обувную комнату», нашел ее и надел на ноги партнера.

По команде «Начали!» каждый «бегунок» получает от напарника описание его обуви и бежит искать ее. Если он приносит чужую пару, он должен вернуть ее обратно и повторить попытку. Побеждает пара, выполнившая задание первой. После первого раунда вся обувь возвращается в «обувную комнату», и партнеры меняются ролями. Затем игра начинается сначала.

## Павловские шарады

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** три пакетика M&M's, бумага и карандаши

Разбейте игроков на две команды (команды могут быть и по 2 человека). Дайте каждой команде пакетик M&M's, бумагу и карандаши. На этой бумаге команды должны составить список из четырех или пяти движений для команды противника. Движения должны быть простыми, но они могут быть необычными, например: «сесть на пол, скрестив ноги, и вставить оба больших пальца в рот» или «встать на одну ногу и хлопать руками, как петух крыльями».

Когда команды составят свои списки, объясните, как играть в «Павловские шарады». Каждый член команды получает описание одного или более движений из тех, что придумала противоположная команда. Его задача – заставить своих товарищей выполнить это движение, но при этом нельзя ни говорить, ни жестикулировать. Все, что он может делать, – это класть драже M&M's в рот того члена команды, который делает движение, наиболее близкое к заданному.

Например, если движение требует от членов команды вставить большие пальцы в рот, то M&M's-хранитель может дать одно драже человеку, поднявшему руки к лицу. Это покажет членам команды, какое поведение поощряется, и поможет им искать отгадку в этом направлении. Шарада считается разгаданной тогда, когда заданное движение выполняют все члены команды.

Присуждайте 1 очко команде, выполнившей движение за 5 минут. В конце игры наградите победителей пакетиком M&M's.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.20*

## Пересмешник

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Встаньте в круг. Попросите каждого участника по очереди сделать какое-нибудь движение, которое должна повторить вся группа. Тот, кто не смог

или не захотел повторить движение, должен покинуть круг. Цель игры – остаться последним в круге; поэтому предложите игрокам выбирать движения, повторить которые способен не каждый (например, коснуться языком собственного носа). Победителю вручите приз.

**Совет ведущему:** эта игра полезна как прекрасный повод для разговора о том, что делать ребятам, чтобы завоевать доверие и расположение, и что происходит с теми, кто не может «подстроиться» под других.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.12*

## Пока горит свеча

- **Игроки:** 4 или меньше
- **Инвентарь:** квадратный стол, стулья; на каждого игрока: устойчивая свеча, коробок спичек, стакан воды

Цель игры проста – первым выпить свой стакан воды. Единственное правило – можно пить из стакана, только когда горит ваша свеча. Игроки должны пытаться задуть свечи соперников, в то же время поддерживая свою свечу горящей, что дает им право пить воду.

Пусть участники игры зажгут свечи, и можно начинать игру. Победитель – тот, кто первым выпьет свой стакан воды.

**Совет ведущему:** напомните играющим, что они должны пользоваться свечами и спичками осторожно, а также не толкать стол, чтобы не уронить огонь на пол. В эту игру можно включить больше людей, организовав турнир, в котором участники переходят от стола к столу в зависимости от того, выиграли они или проиграли.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.15*

## Попрыгунчики

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** картонка для яиц, маркер и 10 шариков для пинг-понга

Возьмите пустую картонку для яиц. На донышке каждого углубления напишите числа от 1 до 30. Положите картонку-мишень на пол (на полу не должно быть ковра). Разбейте игроков на 2 команды (командой может быть и один человек). Проведите линию в полутора-двух метрах от мишени

и дайте каждой команде по четыре-пять шариков. Играйте, как в дартс (дротики), только объясните участникам, что шарик должен один раз удариться об пол, прежде чем попасть в мишень. После того как первый игрок бросил все свои мячики, подсчитайте очки и запишите их соответствующей команде. Побеждает команда, набравшая больше очков после трех раундов.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.11*

## **Пунктуальность – залог успеха**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** бумага, карандаши и секундомер

Разбейте игроков на команды по два-четыре человека. Составьте список заданий, например: сложить из 20 предметов башню; вымыть окна трех машин на стоянке; отстучать популярную мелодию, почесать спину каждому члену группы и т. д.

Распределите задания между командами. Пусть команды решат, сколько времени им понадобится для выполнения задания (в минутах и секундах). С помощью секундомера проверьте, за какое время они справятся с заданием и вернутся в исходное положение на самом деле.

Во время выполнения заданий включите погромче музыку и не позволяйте участникам смотреть на часы. Наручные часы лучше просто снять. Сравнивая фактическое время с запланированным, начисляйте по одному очку за каждую лишнюю или недостающую секунду. Выигрывает команда, набравшая после трех раундов меньше очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.26*

## **Разборки вслепую**

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** повязки на глаза для каждого игрока

Разбейте игроков на две команды, затем завяжите всем глаза. По команде «Начали!» каждая группа должна построиться в затылок согласно алфавитному порядку фамилий. Команда, первой построившаяся в правильном порядке, выигрывает раунд. Проведите еще два раунда:

- по календарному порядку дней рождения;
- по цвету одежды (от самого яркого до самого темного).

Побеждает команда, выигравшая большее количество раундов.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.32*

## **Реставрация скульптур**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** фотоаппарат быстрой печати (типа Polaroid), секундомер и 4 стула

Разбейте игроков на команды по четыре человека. Поставьте четыре стула в линию вдоль стены комнаты. Выберите команду для создания «живой скульптуры». Остальные участники игры должны отвернуться или выйти из комнаты.

Дайте игрокам команды, выбранной для составления «живой скульптуры», одну минуту, чтобы расположиться на стульях так, как они задумали. Важно то, где и как каждый из них сидит или стоит, как и где они располагают свои руки и ноги и какое выражение придают своим лицам.

Когда все будет готово, остальные игроки могут повернуться и осмотреть «скульптуру» в течение ровно 15 секунд. В это время сделайте мгновенную фотографию «живой скульптуры». По истечении 15 секунд попросите всех отвернуться снова.

Позвольте игрокам, построившим «живую скульптуру», перерасположиться (поменяться местами, изменить положение рук и ног, выражение лица и т.д.). Через одну минуту попросите всех остальных повернуться и попытаться придать «скульптуре» первоначальный вид. Пусть каждый участник игры вносит свои предложения, как получить «скульптуру», максимально приближенную к первоначальной. Когда игроки сочтут, что достигли желаемого результата (или по прошествии около 3 минут), остановите игру и сравните полученную «скульптуру» с фотографией. Дайте каждой команде возможность составить свою «живую скульптуру».

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.17*

## Скажи это!

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** бумага и карандаши

Разбейте игроков на команды по 4 человека. Задайте каждой группе свою тему, например: школа, спорт, телевидение, кино, пища, церковь. Попросите каждую команду составить список из 10 слов, связанных с их темой. Объясните, что слова должны быть применимы только в беседе на данную тему. Например, список для спорта может включать слова: «игра», «победитель», «раунд», «мяч», «гол», «спортсмен», «поле», «подача», но в нем не должно быть общих слов, типа «оно» или «это».

Команды сдают вам свои списки и затем по очереди в течение двух минут говорят на каждую из предложенных тем, кроме своей собственной. Каждый член команды говорит на одну тему около 30 секунд. Когда кто-то произносит ключевое слово, делайте пометку в списке. При этом очко начисляется той команде, которая составляла данный список.

Игра идет до тех пор, пока все команды не выступят с рассказом по всем темам. Побеждает команда, получившая наибольшее количество очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.13*

## Скованные одной цепью

- **Игроки:** 6 или более
- **Инвентарь:** два рулона туалетной бумаги

Разбейте игроков на две команды и постройте их в две шеренги, бок о бок, в одном конце комнаты. Обозначьте линию на другом конце комнаты – это будет финишная черта. Пусть команды встанут лицом к финишу, расставив ноги. Дайте первому человеку в каждой команде рулон туалетной бумаги.

Цель игры – обернуть туалетной бумагой лодыжки всех членов команды и бежать к финишу, не разрывая бумаги. Можно обертывать лодыжки как угодно, но каждая лодыжка должна быть обернута бумагой по крайней мере один раз. Во время бега каждый игрок должен оставаться на расстоянии вытянутой руки от своих соседей спереди и сзади. Если во

время бега бумага разорвется, команда должна вернуться к старту, перемотать бумагу и стартовать снова.

Начните гонки. Побеждает команда, первой успешно пересекая финишную черту.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.28*

## **То потухнет, то погаснет**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Цель игры – следовать командам лидера и не попасться в «ловушку», сделав ошибку.

Перед началом игры выберите лидера и поставьте его около выключателя света. Лидер назначает два действия: одно – на команду «свет включен», другое – на команду «свет выключен». Например, можно выбрать подпрыгивание на «свет включен» и хлопанье руками, как курочка крыльями, на «свет выключен».

Когда лидер говорит: «Свет включен», – игроки должны выполнять соответствующие движения. Когда же лидер говорит: «Свет выключен», – они должны переключиться на другие движения. Чтобы запутать играющих, лидер в это время включает и выключает свет наугад. Любой, кто делает не соответствующие команде движения, выбывает. Побеждает последний оставшийся в игре.

**Совет ведущему:** чтобы усугубить путаницу, лидер может выкрикивать ложные команды, например, «меняем движения» или «теперь меняем». Напомните игрокам, что действительны только команды «свет включен» и «свет выключен».

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.18*

## **Хлоп-шарик**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** нитки, ножницы и по семь воздушных шариков на каждого человека

Дайте каждому игроку по семь шариков и нитки, нарезанные на куски по полметра. Пусть каждый надует свой шарик, завяжет его ниткой и затем привяжет к своему телу или одежде. Например, можно привязать по шарик к талии, к шее, к спине, к каждой лодыжке и к каждому запястью. Объясните, что цель игры – «лопнуть» все чужие шарики, не позволив «лопнуть» свои. Единственное правило: нельзя пользоваться руками, ногами или зубами.

Очистите пространство в центре комнаты и начните игру. Игрок, у которого остался хотя бы один не лопнувший шарик, становится победителем.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.9*

## **Черный ящик**

- **Игроки:** 5 или более
- **Инвентарь:** бумажные пакеты

Пусть каждый член группы принесет с собой и спрячет в бумажный пакет предмет, символизирующий то, что его интересует. Например, теннисная ракетка или бейсбольная перчатка будут свидетельствовать об интересе их владельца к спорту.

Перед началом игры перемешайте пакеты и расположите их на полу по кругу. Игроки рассаживаются напротив разложенных пакетов (но не около собственного). Выберите того, кто начнет первым, и пусть он заглянет в лежащий перед ним пакет и попробует угадать, кому принадлежит предмет, не сообщая о своей догадке. Затем этот игрок дает группе команду переместиться по часовой стрелке, пока предполагаемый хозяин не окажется напротив первого пакета, после чего останавливает движение. Человек, находящийся справа от первого игрока, заглядывает в пакет, лежащий перед ним, и определяет, кому может принадлежать данный предмет. Все кроме игрока, находящегося перед первым пакетом, снова двигаются по кругу.

Игра продолжается до тех пор, пока последний из играющих не окажется перед последним пакетом. После этого игроки открывают пакеты. Если предметы принадлежат им, они должны объяснить, что эти предметы символизируют. Если же предметы им не принадлежат, то группа решает,

кому предмет может принадлежать, затем объявляется истинный владелец и объясняет, что означает данный предмет.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.30*

# ИГРЫ ДЛЯ БОЛЬШИХ ПОМЕЩЕНИЙ

## Бумажная баталия

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** картон, скотч, ножницы, использованная бумага или газеты, одна шляпа на каждых четырех человек

Разбейте игроков на команды по четыре человека. Покажите им инвентарь и попросите сделать из картона и скотча четыре предмета обмундирования: шлем, нагрудник, ножные накладки и щит. На время сражения каждый член группы получит одну деталь обмундирования. Выдайте каждой команде равное количество бросовой бумаги, которую они могут скомкать и использовать как «бомбы», и шляпу – это будет «корона».

Цель игры – нанести поражение другим командам, захватив их «короны». Команда может захватить «корону» другой команды, когда все игроки «ликвидированы». Игрок команды удаляется, если бумажная «бомба» попадает в любую открытую часть его тела спереди. Удары по «броню» или по задней части тела не засчитываются. Все бумажные «бомбы» могут использоваться повторно. Каждая команда решает, в какой части зала будет ее «королевство» (т.е. где поместить «корону»), а затем вырабатывает стратегию сражения.

Когда команды готовы, начинается сражение. Выигрывает команда, захватившая все «короны», или команда, в которой остался последний «живой» боец.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.43*

## Гигантский баскетбол

- **Игроки:** 6 или более
- **Инвентарь:** мел, обруч, веревка, два пляжных мяча и два древка от метлы

Перед началом игры подвесьте обруч к потолку большого зала так, чтобы его нижняя часть находилась на высоте не менее двух с половиной метров

от пола. Чтобы прикрепить обруч к потолку, используйте крепкую веревку. На полу под обручем очертите мелом круг диаметром два метра.

Разбейте игроков на две команды. Выдайте одному человеку из каждой команды древко метлы. Эти люди будут вратарями. Они должны находиться у самой границы круга, защищать ворота (обруч) от противников и пытаться направить в обруч мяч, брошенный товарищем по команде.

Выдайте каждой команде пляжный мяч. По вашему сигналу игроки должны передавать мячи по кругу и пытаться бросить их сквозь обруч. Вратари могут блокировать броски древками метел, но они не могут выходить из круга больше чем на один шаг. Никто не может входить в круг. Нельзя делать больше двух шагов с мячом в руках.

Найдите помощника, который будет помогать вам следить за счетом. Побеждает команда, первой забившая 15 голов.

**Совет ведущему:** дайте каждому игроку возможность побыть вратарем.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.39*

## Гонки «Чума»

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** туалетная бумага, стулья (скамьи)

Разбейте игроков на две команды и выдайте каждой команде несколько рулонов туалетной бумаги. Внутри каждой команды разбейте игроков на пары. Соберите обе команды в одном конце игровой комнаты и обозначьте финишную линию на другом ее конце. На открытом пространстве в середине комнаты поместите несколько простых препятствий, типа стульев или скамей.

Объясните, что открытое пространство в середине комнаты – это «чумовая зона», и цель игры – перебраться через нее, не «заразившись». Чтобы сделать это, нужно выполнить два условия:

- передвигаться в парах;
- пары должны быть полностью заключены в защитную оболочку (туалетная бумага).

Пары могут помогать другим парам обернуться в туалетную бумагу, кроме последней пары, которая должна все сделать самостоятельно. Если у какой-либо пары рвется их защитная ткань, когда они находятся в «чумовой зоне», они немедленно «заражаются» и должны идти в больницу (стартовая линия), чтобы восстановиться (т. е. снова обернуться в туалетную бумагу). Затем они могут предпринять повторную попытку. Выигрывает команда, все члены которой раньше достигли финиша.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.45*

## **Медленная шариковая гонка**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** два маленьких шарика одного размера, скотч, секундомер (или часы с секундной стрелкой), много картонных трубочек, стулья

Разбейте игроков на две команды и выдайте каждой команде шарик, скотч и большой (но равный) запас картонных трубочек. Предложите провести медленную шариковую гонку. Пусть команды, используя выданный инвентарь, сделают две трассы во всю длину зала, следуя при этом двум условиям:

- шарик должен свободно катиться по всей трассе;
- побеждает шарик, который затратит на прохождение трассы время, ближайшее к двум минутам.

Чтобы провести трассу, можно использовать стулья или любые другие предметы. Осмотрите каждую трассу и начните гонку. Побеждает команда, чей шарик пройдет трассу в срок, ближайший к двум минутам.

**Совет ведущему:** по желанию можно провести несколько гонок, позволяя командам изменять устройство трасс.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.47*

## **Музей восковых фигур**

- **Игроки:** несколько групп «актеров», неограниченное количество зрителей
- **Инвентарь:** не требуется

Замечательная игра для летнего лагеря. Хорошо подходит для евангелизации соседей и посетителей. Предложите нескольким группам (например, старшим) создать «Музей восковых фигур». Каждая группа выбирает какую-то библейскую историю и решает, какой момент действия они могут изобразить. Самое сложное – принять такие позы и выражения лица, в которых можно застыть на несколько минут (время прохождения «экскурсии»). Можно использовать костюмы, но гораздо более сильное впечатление на зрителей производит умелая мимика и пластика.

В назначенное время на территорию музея входят посетители (младшие группы, родители воспитанников, дети из соседнего лагеря). Их встречает экскурсовод, который ведет посетителей по экспозиции, дает пояснения и рассказывает библейские сюжеты, представленные «восковыми фигурами». Все должно быть, как в настоящем музее. Посетителям можно разрешить трогать экспонаты руками. Когда одна группа посетителей заканчивает осмотр музея, «экспонаты» могут размяться, снова принять рабочее положение, и заходит другая группа.

**Совет экскурсоводу:** до открытия музея лично осмотрите все «экспонаты» и убедитесь, что каждый из них имеет хорошее духовное содержание.

*Лагерь «Белый парус», г.Набережные Челны*

## Наполнитель

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** набор мячей разного размера: баскетбольные, теннисные, футбольные, волейбольные, бейсбольные, пляжные; сетчатый мешок (как в прачечной)

Для этой игры нужен зал с баскетбольным кольцом. Перед игрой присоедините мешок-сетку к баскетбольной сетке или кольцу. Закрепите его как следует, чтобы он не оборвался под весом всех мячей.

Разбейте игроков на две группы. Обозначьте четыре или пять различных позиций для бросков и договоритесь о количестве очков за бросок с каждой позиции (чем труднее выполнить бросок, тем больше очков).

Объясните командам, что цель игры – набрать максимальное количество очков, используя наиболее трудные позиции для бросков и забросив как можно больше мячей в мешок до того, как он заполнится.

Каждая команда разрабатывает план игры, игроки противоположных команд по очереди бросают мячи с разных позиций. Побеждает команда, набравшая большее количество очков к моменту, когда мешок заполнится.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.36*

## **О капитан, мой капитан**

- **Игроки:** 6 или более
- **Инвентарь:** две повязки на глаза и монета

Разбейте игроков на две команды и разведите их в противоположные концы помещения. Пусть каждая команда выберет капитана и завяжет ему глаза. Подведите капитанов друг к другу и подбросьте монету, чтобы определить, кто будет водящим. Цель игры состоит в том, чтобы водящий запятнал другого капитана, следуя указаниям своих товарищей по команде. Игроки же могут говорить только одну фразу: «О капитан, мой капитан». Капитан должен решить, что эти указания означают, основываясь на том, как именно его команда говорит «О капитан, мой капитан».

Команды должны вместе решить, как они будут произносить «О капитан, мой капитан» для обозначения различных направлений. Например, произнесение фразы фальцетом может означать «развернись и беги в противоположную сторону». Выделение последнего слова может означать «повернись направо», выделение первого слова может означать «повернись налево». Как только группы выработали код, начинайте игру. Пусть команда, чей капитан – водящий, направляет его к другому капитану, в то время как та команда направляет своего капитана подальше от водящего.

Как только капитана запятнали, дайте выигравшей команде одно очко, поменяйте капитанов, определите, кто будет водящим, и играйте новый раунд. Продолжайте игру до тех пор, пока капитаном не побывает каждый играющий.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.41*

## Ослепленные сыщики

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** чашка или стакан и одна повязка на глаза для каждого четвертого человека

Разбейте игроков на команды по четыре человека; завяжите глаза одному игроку из каждой команды. Покажите игрокам «кубок» – чашку или стакан – и поместите его в труднодоступной части помещения. Постройте всех игроков за стартовой линией в противоположном конце зала. По команде «Начали!» все команды пытаются захватить «кубок» с помощью своего «слепого» товарища, направляя его к цели. Объясните, что разрешаются только устные подсказки; прикосновения не допускаются. Все игроки кроме «слепого» не имеют права пересекать стартовую линию.

Позвольте каждой команде назначить одного-двух игроков, которые будут создавать помехи другим командам, давая ложные указания «слепым» игрокам.

Побеждает команда, которая первой овладеет «кубком». Играть несколько раундов; пусть все попробуют найти «кубок» с завязанными глазами.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.34*

## Пизанские башни

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** несколько больших картонных коробок (лучше всего из-под холодильника или телевизора), несколько коробок меньших размеров, мел, прочный скотч; 20-30 легких пластиковых бейсбольных мячей и секундомер

Разбейте игроков на две или три команды и выдайте каждой по одинаковому количеству коробок. Пусть команды построят башни высотой по меньшей мере 3 метра, используя большие коробки и скотч. Оставьте между башнями свободное пространство, очертив для каждой команды круг диаметром 3 метра. Обратите внимание игроков на то, чтобы их башни были построены надежно.

Каждая команда помещает наверху своей башни маленькую коробку (одинакового размера для всех команд). Эта коробка будет обозначать «царя». Выдайте каждой команде 10 легких пластиковых бейсбольных мячей.

Цель игры – сбить «царей» или башни команд противников, защитив при этом свои собственные. Бросая мячи, нельзя покидать свой круг. Нельзя удерживать собственную башню от падения. Если «царь» сбит, команда, удачно бросившая мяч, получает 1 очко. После этого можно снова поставить «царя» наверх башни. Если повержена башня, команда, бросившая мяч, получает 5 очков. В течение одного раунда команда может бросить только 10 мячей.

Игра состоит из трех раундов по три минуты каждый. Между раундами команды могут поправить свои башни. Выигрывает команда, набравшая после трех раундов наибольшее количество очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.38*

## **Пинг-понг для свистунов**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** два шарика для пинг-понга и праздничная закрученная свистулька для каждого игрока; стулья

Наметьте в игровой комнате коридор, расставив стулья для обозначения его границ. Разбейте игроков на две команды и выдайте каждой команде шарик для пинг-понга. Пусть половина игроков каждой команды построится в линию в начале коридора, а другая – в конце его. Дайте каждому по свистульке и объясните, что все будут участвовать в эстафете, которая состоит в том, чтобы провести шарик через коридор, дун на него в свистульку.

Первый игрок каждой команды должен «продуть» шарик к другому концу коридора, а затем второй игрок команды будет перегонять шарик обратно (и так далее для всех игроков каждой команды). Разрешается мешать команде противника, отгоняя их мяч за пределы коридора, но цель игры – победить в гонках, а не только помешать другой команде.

Не страшно, если шарик вылетит за пределы коридора. Его нужно «придуть» обратно на дорожку и продолжить игру. Побеждает команда, первой окончившая гонку.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.44*

## **Пурпурные шарики**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** мел, коробка, 100 детских маленьких шариков (10 из которых пурпурного или другого яркого цвета), бумажный стаканчик для каждого человека

С помощью мела проведите в одном конце зала две параллельных линии, на расстоянии не более одного метра друг от друга. Это – «ограничительная зона» – единственное место, где игроки могут стоять во время игры.

Играющие стоят в «ограничительной зоне» с бумажными стаканчиками в руках. Шарик лежит в открытой коробке на другом конце комнаты. Объясните, что цель игры – собрать как можно больше шариков, попавших в «ограничительную зону». Шарик можно ловить только стаканчиками.

Бросьте все шарики из коробки в сторону «ограничительной зоны». Пусть игроки загребают стаканчиками столько шариков, сколько могут. Нельзя придерживать шарики в стаканчиках руками. Засчитываются только шарики, которые задержались в стаканчиках. Игроки получают одно очко за каждый шарик, который они поймали, и 10 очков за каждый пурпурный шарик.

Для второго раунда игроки должны повернуться спиной к вам, расставить ноги и, нагнувшись, наблюдать за шариками. Для третьего раунда игроки закрывают глаза. После трех раундов определяется победитель – тот, кто набрал больше всех очков.

**Совет ведущему:** предупредите играющих, чтобы они были осторожны и не наступали на шарики, когда ловят их, чтобы не поскользнуться и не упасть.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.46*

## **Расскажи сказку**

- **Игроки:** 10 и более

- **Инвентарь:** бумажки, шляпа

До начала игры ведущий должен написать сценарий небольшой сказки. Можно использовать один из известных сказочных сюжетов. Затем нужно написать на отдельных бумажках имена персонажей сказки (ими могут быть и звери, и птицы, и неодушевленные предметы). Количество персонажей должно соответствовать количеству участников игры.

Бумажки кладутся в шляпу, и каждый участник вытягивает по одной бумажке. Когда все роли распределены, ведущий начинает рассказывать сказку. Тот человек, который слышит имя или название своего персонажа, включается в инсценировку. Будет лучше, если главную роль рассказчик исполнит сам. Ниже помещен образец сказки, в которой выделены все возможные персонажи.

«В некотором царстве, в некотором государстве жили-были *царь с царицей*, и была у них дочь – *прекрасная царевна*. Вот вышла она однажды в сад погулять, *птичек* послушать и *цветочками* полюбоваться. А царь с царицей на балконе дворца своего стоят. Столетний *дуб* ветвями шумит, царевну от жаркого солнца укрывает. Птички царевне радуются, прямо к ее ногам подлетают, про заморские страны рассказывают. Цветочки свои головки к царевне поворачивают, хотят ей свой прекрасный аромат подарить. Царь с царицей смотрят с балкона на дочь, не на радуются. Стоят они на балконе, царевну друг дружке нахваливают, да и отвернулись от сада. Тут налетел злой *вихрь*, закружил птичек, пригнул к земле цветочки, столетнему дубу ветви переломал. Еще пуще закружился вихрь, подхватил царевну и унес ее к Змею-Горынычу в тридешатое царство, заморское государство.

Царь с царицей обернулись, взглянули в сад – нет царевны на лужайке. Кинулись тут они птичек спрашивать, под цветочки заглядывать – да куда там! Нет царевны! Тут дуб, пошумев ветвями, поднатужился, да и рассказал им человеческим голосом, какая беда с царевной приключилось

Заплакали царь с царицей, стали друг друга корить, что не усмотрели за царевной, а дуб их утешает: «Ищите такого молодца, который сможет царевну освободить». Птички опечалились, полетали вокруг царя с царицей и разлетелись в свои заморские страны. Цветочки поникли, дуб перестал

шуметь и засох. А царь с царицей велели по всему своему государству клич бросить: «Кто царевну освободит, тому она в жены достанется, и полцарства в придачу». Многие счастья пытали, да ни у кого не получалось найти пристанище Змея-Горыныча. Но вот собрался в путь *Иван-крестьянский сын*. Взял он *посох* покрепче, да *лук* понадежнее, и пошел куда сердце велело. Шел-шел, устал, проголодался. Да вдруг видит – *заяц*. Только лук на него навел, а заяц и говорит: «Не убивай меня, я тебе пригожусь» Пожалел Иван зайца, отпустил его, смотрит, а посох ему сам дорогу стал указывать. Подивился Иван, да и пошел вслед за посохом. Совсем ему уже не вмоготу, очень есть хочется – и видит он *селезня*. Только лук на него направил, а селезень и говорит: «Не убивай меня, я тебе пригожусь». Пожалел Иван селезня, опустил лук, смотрит – а на плечах у него *плащ*. Селезень объясняет: «Завернись в него – и станешь невидимкой», и улетел. Подивился Иван, и опять в путь-дорогу, за посохом, с плащом на плечах, с луком в руках – авось какая-нибудь простая дичь объявится. Вот уже ноги подкашиваются, руки лук не держат – но увидел Иван *волка*. Попал волк в западню, никак выбраться не может. Ну, думает Иван, хоть волчатиной подкреплюсь, поднял свой лук – а волк и говорит: «Выпусти меня, Иван, тебе же лучше будет». Вдохнул Иван, да делать нечего – помог волку из западни выбраться. А волк в воздух подпрыгнул, вокруг себя оборотился, зубы оскалил, рывкнул – и стоит перед Иваном конь богатырский. Конь копытом бьет, посох в руках Ивана вперед рвется, плащ сзади хлопывает. Только лук вниз руки оттягивает. Бросил Иван лук, вскочил на коня, и доверился посоху. Чувствует, уже не по земле, а по воздуху мчит его конь. Закрыв Иван глаза, открывает – стоит он прямо перед огромной пещерой, оттуда дым клубится, а у входа царевна прекрасная слезы льет. Увидела она Ивана, руками всплеснула, сказать что-то хотела, да тут из пещеры высунулась *первая голова Змея-Горыныча* и возмущаться начала: «Это кто тут мой покой нарушать смеет?» Иван в плащ плотнее завернулся, невидимкой стал, смотрит – посох в меч превратился. Тут показались из пещеры *вторая и третья головы Змея-Горыныча*, моргают: «Где тут был воитель? Одного вида моего испугался?»

Царевна пуще прежнего плачет, а Иван изловчился и как ударит мечом по первой голове – тут она и упала на землю. Заволновались другие две головы, из убежища выбрались, огнем пугают, дымом заволакивают, да Ивана-то не видят! Ну, Иван медлить не стал, отрубил и эти головы, плащ с плеч хотел скинуть – да смотрит, он уже сам исчез. Подхватил Иван царевну, снова вскочил на коня, и донес их конь до дворца. А там царь с царицей уже все глаза свои проглядели. Возрадовались они, царевну увидав, дуб снова листьями зашелестел, и птички вокруг царевны и Ивана носиться стали, и цветочки опять воспряли. И была тут радость великая, а на пиру и заяц, и селезень, и волк угощались, мед-пиво пили, по усам текло, да в рот не попало.»

*Д.К., Санкт-Петербург*

## **Семейное фото**

- **Игроки:** 10 и более
- **Инвентарь:** карточки, маркер

Ведущий заранее готовит карточки членов разных «семей». «Семьи» могут быть разными, например: семья Авраама (по именам); «семья» напитков (фанта, кока-кола и т.п.); известная всем участникам игры семья пастора или директора лагеря (по именам); семья, определяемая по родственным связям (муж, жена, сын, дочь, двоюродный брат жены, прапрабабушка). Количество карточек соответствует количеству участников.

Каждый участник игры вытягивает одну карточку и должен как можно скорее найти своих «родственников». Каков принцип составления «семьи», он должен догадаться сам.

Затем каждая «семья» должна интересно представить себя, оригинально представив свои характерные особенности. Например: семья Авраама – сценка на библейскую тему, «семья» напитков – рекламный ролик, семья директора лагеря – какая-то известная всему лагерю смешная ситуация или традиция, и т.п. Жюри определяет победителей, они фотографируются и потом получают в награду фото.

**Совет ведущему:** можно написать названия членов одной «семьи» на цветной открытке и разрезать открытку по количеству членов. Собравшись вместе, члены «семьи» должны составить полную открытку.

*Лагерь «Злачные пажити», г.Кривой Рог*

## **Хоккей с метлой**

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** двое ворот, две метлы, губка для стирания мела, секундомер

Разбейте игроков на две команды и построьте их в противоположных концах зала. Установите для каждой команды ворота. Выложите две метлы и губку в центре зала. Пусть игроки каждой команды рассчитаются по номерам. Объясните, что в хоккее с метлой играют одновременно только два игрока. Вы будете наугад называть два номера: первый относится к игроку первой команды, второй – к игроку второй команды. Как только вы назвали оба номера, игроки с соответствующими номерами бегут к метлам и начинают игру, пытаясь закинуть губку в ворота противника. Через 15-30 секунд вызывайте другую пару номеров. Как только вызываются новые номера, игроки бросают свои метлы и освобождают место для новых игроков, которые бегут, чтобы подобрать метлы и продолжать игру. Передача метлы «из рук в руки» запрещена.

Ведите подсчет очков и играйте до тех пор, пока каждый не сыграет по крайней мере дважды. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.35*

## **Эстафета на мячах**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** два баскетбольных мяча, два футбольных мяча, два бейсбольных мяча, два секундомера

Положите по баскетбольному, футбольному и бейсбольному мячу в разных концах игровой комнаты. Разбейте игроков на две команды, и пусть каждая построится в одну линию напротив мячей на расстоянии не менее 10 метров от них.

По вашему сигналу один игрок каждой команды бежит к баскетбольному мячу и старается балансировать на нем хотя бы две секунды. (Для подстраховки и контроля за временем вам понадобятся два взрослых помощника, стоящих рядом с мячом каждой команды.) По истечении двух секунд игрок бежит обратно, чтобы передать эстафету следующему.

После того как все игроки команды побалансировали на баскетбольном мяче, каждому предстоит держать равновесие в течение двух секунд на футбольном мяче, а затем – на бейсбольном.

Побеждает команда, последний игрок которой первым вернулся в строй после балансировки на бейсбольном мяче.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.42*

# ИГРЫ В ПУТИ

## Алла Федосеева

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Вот еще одна головоломка, которая поможет сделать длинную поездку интересной и веселой. Объясните, что вы хотите рассказать об Алле Федосеевой, вашей хорошей подруге. Предупредите, что, если спутники будут внимательны к вашему рассказу, они смогут узнать Аллу так же хорошо, как вы.

Рассказывайте об Алле Федосеевой, объясняя, что она любит и чего не любит. Например, можно сказать: «Алла Федосеева любит патиссоны, но она ненавидит огурцы» или: «Алле нравятся классы, но она не любит школу».

Секрет состоит в следующем: Алла Федосеева любит все, что пишется с одним или более набором двойных букв. Например: «Алла Федосеева терпеть не может Москву, но она всем сердцем любит Одессу и просто обожает Таллинн». Можно говорить фразы типа: «Алла Федосеева не любит бег, но с большим удовольствием носит кроссовки» или «Она не любит дороги, но обожает шоссе». Те, кто поймут секрет, могут добавить что-то свое к вашему рассказу об Алле Федосеевой, пока все остальные тоже не догадаются, в чем дело.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.68*

## Безымянные смехачи

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** магнитофон со счетчиком ленты и встроенным микрофоном, блокнот, карандаш

Готовясь к следующей поездке, запишите на магнитофон смех каждого члена группы (без свидетелей). Отметьте показания счетчика ленты в начале каждой записи. Запишите имена смеющихся и соответствующие им показания счетчика.

В поездке сыграйте в «Безымянных смехачей». Перемотайте пленку на одну из позиций счетчика, записанных в вашем блокноте. Проиграйте смех, затем попросите участников голосованием определить, кто смеялся. Тот, за кого проголосовала команда, должен тут же рассмеяться, чтобы все слышали. Проиграйте записанный на магнитофон смех еще раз, затем объявите, кто смеялся на самом деле. Продолжайте играть до тех пор, пока не будет опознан каждый смехач.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.60*

## **В поисках стиха**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** Библия

Проезжая с молодежной группой через город, поиграйте в «Поиск библейского стиха». Выберите несколько стихов Библии, которые не содержат непонятных или архаичных слов. Для этого используйте современный перевод Библии.

Игроки внимательно смотрят на дорожные знаки и рекламные щиты и стараются найти слова из стиха или соответствующие им изображения. Выберите судью: он будет оценивать, подходят ли найденные слова и изображения к данному стиху.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.70*

## **Горячий банан**

- **Игроки:** 5 или более
- **Инвентарь:** бумага, карандаш, мешок и банан

Собираясь в долгую поездку, попросите своих подопечных придумать 10-15 вопросов, которые они хотели бы задать друг другу. Вопросы могут быть серьезными, например: «Что в жизни для вас важнее всего?», так и не столь серьезными, например: «Если бы вы были насекомым, то каким именно и почему?». Заранее проверьте все вопросы, чтобы ни один из них никого не смутил. Затем напишите каждый вопрос на отдельном листочке бумаги и сложите все листочки в мешок.

Во время поездки дайте детям банан, и пусть они перебрасывают его по кругу, пока играет музыка (как в игре «Горячая картошка»). Через какое-то время выключите музыку и скажите «стоп». Тот, у кого в руках в этот момент оказался банан, должен ответить на первый попавшийся вопрос из мешка. Повторяйте то же самое с другими вопросами. После того как все освоятся с игрой, предложите написать новые вопросы и начните игру сначала.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.56*

## **Музыкальные шляпы**

- **Игроки:** 3 или более
- **Инвентарь:** шляпа для каждого игрока и автомагнитола

Перед отправлением в путь попросите каждого иметь при себе головной убор на случай, если вы решите сыграть в эту игру. Пусть игроки сядут поближе друг ко другу – достаточно близко, чтобы можно было дотронуться до соседей, – и решат, какой головной убор самый смешной. Удалите эту «шляпу» из круга. Затем пусть игроки потренируются в одновременной передаче «шляп» по кругу с головы на голову.

Теперь можно начать игру. Сядьте рядом с автомагнитолой. Всякий раз, когда звучит музыка, игроки начинают передавать «шляпы» с головы на голову. Когда музыка замолкает, игрок, оставшийся без «шляпы», выходит из игры. Удалите из круга еще одну «шляпу» и продолжайте игру (можно переключиться на другую волну и изменить музыкальный стиль). Продолжайте играть до тех пор, пока останется один человек.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.59*

## **Отдохни и захвати**

- **Игроки:** 6 или более
- **Инвентарь:** два футбольных мяча или «летающих тарелки»

Это игра для тех, кто путешествует в автобусе или на машине. Разбейте игроков на две равных команды. Перед тем как остановиться на отдых, выдайте каждой команде футбольный мяч или «летающую тарелку».

Цель игры – заполучить для своей команды оба мяча (или обе «тарелки») до того, как продолжится путешествие. Нельзя делать с мячом более пяти

шагов и нельзя отбирать мяч у другого игрока. Нужно передавать мяч товарищам по команде, пытаюсь в то же время перехватить мяч другой команды.

Не говорите, как долго вы будете находиться на стоянке. Когда пройдет достаточно времени, чтобы размяться в этой игре, позовите игроков и определите победителя (если таковой окажется). Не меняйте состав команд в течение всей поездки, чтобы выяснить, какая из них одержит победу по итогам всей поездки.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.64*

## **Пассажир, наденьте шляпу!**

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** синяя и красная поделочная бумага, простая бумага и маркер

Заготовьте 10 или более пар игровых карточек; на карточках каждой пары должны быть одинаковые слова или символы.

Раздайте игрокам листы синей и красной бумаги. Пусть они сложат из бумаги «шляпы», которые они будут использовать во время игры.

Разбейте игроков на две команды – команду «синих» и команду «красных». По одному водящему от каждой команды посадите на передние сиденья. Перетасуйте карточки и раздайте их остальным игрокам. Следите, чтобы на руках оказались обе карточки из каждой пары. Водящие не должны видеть карточки.

Водящий «синей» команды называет имена двух любых игроков. Эти игроки показывают свои карточки водящим. Если у них оказываются одинаковые карточки, они надевают синие шляпы. Если карточки не совпадают, они должны закрыть их и вернуться на свои места. Затем имена двух игроков называет водящий «красной» команды, и в случае совпадения карточек эти игроки надевают красные шляпы. Игра продолжается до тех пор, пока не будут найдены все пары.

Чтобы определить команду-победителя, посчитайте красные и синие шляпы. Играйте несколько раундов, перемешивая карточки и выбирая каждый раз новых водящих.

**Совет ведущему:** если игроков меньше десяти, каждому из них можно выдать по две карточки: по одной в каждую руку. Когда водящие называют имя, они должны будут добавлять «правая рука» или «левая рука».

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.51*

## **Посигнальте, если вам нравится...**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** картон и маркеры

Эта игра хороша в поездке по дороге с большим количеством машин. Разбейте игроков на команды, и пусть каждая команда изготовит знак и покажет его 10 разным автомобилям, которые вы обгоняете – или которые обгоняют вас. Нужно придумать такие знаки, которые побудят водителей посигналить вам. Обратите внимание на пристойность знаков.

Команды могут нарисовать, например, знак «Посигнальте, если вы любите шоколад» или «Посигнальте, если вы болеете за «Зенит».

На ближайшей остановке наградите мороженым или лимонадом команду, которая заработает больше всех гудков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.55*

## **Секретное послание на карте**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** карандаш и карта области или страны на каждую пару игроков (у всех пар карты одинаковые)

Вот отличная, исполненная таинственности игра на время путешествия! Разбейте игроков на пары и выдайте каждой паре карандаш и географическую карту (можно ксерокопию). Подходят любые карты, но они должны быть у всех одинаковы.

На свою карту нанесите простой символ, число или короткое слово. Удостоверьтесь, что знак получился достаточно большим, и его легко распознать на расстоянии. Внимательно изучите, какие города и ориентиры он пересекает, и затем используйте их, чтобы «по точкам» описать ваш рисунок.

После этого в произвольном порядке называйте ориентиры, которые пересекает ваш знак. Пары соревнуются, кто первым воспроизведет «тайный знак» на своих картах, находя ваши ориентиры и определяя рисунок, который их соединяет. Побеждает пара, которая первой идентифицирует символ, число или слово.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.65*

## **Сказительство в пути**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Эта игра хороша для творческих людей, вынужденных долго ехать в автомобиле или в вагоне. Предложите им вместе сочинить рассказ. Перед началом назначьте одного человека сказителем; затем выберите еще троих, каждый из которых придумывает один из элементов будущего рассказа:

- основного героя, включая его имя;
- экспозицию, обстановку действия;
- завязку истории.

Сказитель должен начать свой рассказ, используя эти элементы. Через одну-две минуты выберите нового рассказчика, который подхватит нить рассказа и повернет ее так, как захочет. После того как сказителями побывают несколько человек, остановите рассказ и выберите того, кто его завершит.

Для смеха можно записать получившиеся рассказы и включить их в альбом вашей молодежной группы или поместить в молодежный информационный бюллетень.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.66*

## **Словесная эстафета**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Предложите группе сыграть в словесную эстафету. Каждый игрок по очереди добавляет одно слово к связному осмысленному тексту, так чтобы

это слово не оказалось последним словом в законченном предложении. Цель игры – составить вместе как можно более длинное предложение.

Первый игрок может начать с любого слова: «каждый», «динозавры» и т. д. Следующий говорит одно слово, которое продолжает предложение, но не завершает его. Например, если первое слово было «динозавры», можно добавить слово «которые». Однако нельзя сказать «едят» или «передвигаются», потому что любой из этих глаголов завершил бы полную фразу: «Динозавры едят» или «Динозавры передвигаются». Когда предложение все-таки закончено, сказавший последнее слово получает одно очко, а следующий за ним игрок начинает новое предложение. Побеждает тот, кто к концу игры набрал минимум очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.71*

## **Суматошные дуэлянты**

- **Игроки:** 12 или более
- **Инвентарь:** равное количество маленьких твердых шариков, ватных шариков и скрепок для бумаги

Разбейте игроков на две команды (члены одной команды должны сидеть рядом). Дайте командам одинаковое количество твердых шариков, ватных шариков и скрепок. Каждый игрок берет один предмет.

Объявите ценность предметов:

твердый шарик – 8 очков;

ватный шарик – 4 очка;

скрепка – 2 очка.

Цель игры – набрать максимальное количество очков. По команде «Передача!», игроки должны быстро и незаметно для других передавать предметы своим товарищам по команде. В руке можно держать только один предмет. По команде «Стоп!», в руках каждого игрока окажется предмет, который другая команда не видела. В это время любой игрок может вызвать любого игрока другой команды на «дуэль».

Во время «дуэли» игроки одновременно показывают предметы, которые они держат в руках, и определяется победитель – тот, чей предмет имеет

большую «ценность». Команда победителя получает свое количество очков плюс «ценность» предмета второго «дуэлянта». Если предметы имеют одинаковую «ценность», обе команды получают количество очков, равное «ценности» предмета.

Каждый раунд состоит из трех «дуэлей». Рекомендуется сыграть столько раундов, чтобы каждый имел возможность поучаствовать в нескольких «дуэлях».

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.62*

## **У меня есть проблема**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** Библии и карманные Симфонии, секундомер

Разбейте игроков на пары или тройки. Выдайте каждой группе Библию и карманную Симфонию. Начните игру со слов «У меня есть проблема...». Затем опишите одну из проблем, типичных для подростков, например: «Мои родители не позволяют мне долго отсутствовать дома» или: «Моя подруга давит на меня, чтобы заниматься сексом».

Дайте ребятам несколько минут на то, чтобы найти в Библии место, которое говорит что-то относительно этого спорного вопроса или содержит совет по решению проблемы. Затем пусть каждый прочитает найденный им стих (или стихи). Предложите всем вместе обсудить, применимы ли прочитанные стихи к данной ситуации.

Пусть проблему для обсуждения предлагает каждый раз новый участник. Игра не требует подсчета очков, но иногда может потребоваться пояснение, если стих толкуют неправильно.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.57*

## **Угадай номерной знак**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Разбейте игроков на команды по два-четыре человека. Пусть каждая команда выберет одну цифру и две буквы, причем разным командам нельзя выбирать одинаковые цифры или буквы.

На протяжении определенного отрезка пути команды набирают очки, находя свои буквы и цифры на номерных знаках проезжающих автомобилей. За каждый номерной знак, в котором есть их цифра или буква, команда получает 10 очков. Команда получает 30 очков, если на одном знаке есть обе ее буквы или одна цифра и одна буква. Команда получает 50 очков, если на одном номерном знаке находятся ее цифра и обе буквы.

Договоритесь, на протяжении скольких километров пути вы будете играть, и помогайте участникам в подсчете очков. Заранее договоритесь о награде для команды-победителя, набравшей больше всего очков.

**Примечание:** имейте в виду, что на российских номерных знаках нового образца используются только буквы, общие для кириллического и латинского алфавита (А, В, Е, К, М, Н, О, Р, С, Т, У, Х). Двухзначный код субъекта Федерации лучше в игре не учитывать, т.к. в каждом регионе местный код будет встречаться намного чаще, чем все остальные.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.58*

## Угадай расстояние

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** ручки и карточки 8x13 см

Разбейте игроков на команды по два-четыре человека и выдайте каждому карточку 8x13 см и ручку.

Назовите объект, находящийся впереди по курсу вашего автомобиля или автобуса (дорожный знак, мост, стоящее у дороги здание), и пусть каждый игрок молча прикинет расстояние до этого объекта (в сотнях метров) и запишет свое предположение на карточку.

Используя счетчик километража вашего транспортного средства, определите действительное расстояние до объекта.

Затем сложите разности между фактическим расстоянием и предположением каждого члена команды и определите таким образом общий результат команды.

Например: если предположения членов команды были 3.0, 1.5, 1.0, и 1.0, а фактическое расстояние составляет 1.2 км, то общий результат команды будет  $1.8 + 0.3 + 0.2 + 0.2 = 2.5$ .

Сыграйте не меньше пяти раундов, каждый раз складывая результаты. Побеждает команда, набравшая самую меньшую сумму.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.53*

## **Фотоконкурс**

- **Игроки:** 10 или более
- **Инвентарь:** фотоаппарат с пленкой и автомобиль на каждые пять человек; приз для победившей команды

Разбейте игроков на команды по пять человек. Убедитесь, что в каждой команде есть ответственный водитель и фотоаппарат с пленкой 12 кадров.

Командам дается 45 минут, чтобы общими усилиями сделать самые неожиданные фотографии. При этом соблюдаются следующие правила: фотографии должны быть в хорошем вкусе; на каждой из них должен быть хотя бы один член команды; хотя бы на одной фотографии должны быть все члены команды вместе. Вот несколько прикольных идей для фотографий:

- члены команды показывают язык памятнику Ленина;
- члены команды с ножами и вилками в руках, со страшным выражением лица делают вид, что хотят съесть автомобиль;
- члены команды в необычных позах на качелях, в песочнице и в домиках на детской площадке.

По истечении 45 минут сдайте пленки в экспресс-обработку. В это время можете поиграть или перекусить. Когда фотографии будут готовы, пусть игроки определяют их рейтинг: один балл самой неинтересной фотографии, два балла – более оригинальной, и так далее по мере роста их качества. Наибольшее количество баллов получит самая неожиданная фотография. Подсчитайте количество баллов, набранных каждой командой, и вручите приз победителям.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.63*

## **Царская небрежность**

- **Игроки:** 3 или более

- **Инвентарь:** маленькие лакомства

Соберите игроков предложите им сыграть в игру «Царская небрежность». Постарайтесь изобразить Екатерину Великую и «по-царски» взмахните рукой в сторону группы, говоря: «Здравствуй. До свидания».

После этого спросите: «Кому я махнул рукой?» Играющие назовут одно или несколько имен. Но хитрость игры в том, что первый, кто заговорит или произведет какой-либо шум после вашего вопроса, становится именно тем, кому вы якобы помахали.

Так, например, если вы махнули рукой Ире, и после вопроса «Кому я махнул рукой?» вскакивает Таня и говорит: «Ире», – вы отвечаете: «Нет, я обращался к тебе».

Повторяйте игру, ничего не объясняя участникам относительно своего поведения, пока кто-нибудь не уловит закономерность. Тот, кто догадается первым, получает награду – маленькое лакомство, шоколадка или конфета. Когда несколько человек поймут, в чем дело, попросите их попробовать самим проявить «Царскую небрежность». Так вы узнаете, действительно ли они поняли игру. Продолжайте, пока секрет не поймут все участники.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.54*

# ИГРЫ НА ОТКРЫТОМ ВОЗДУХЕ

## Бейсбол с сиропом

- **Игроки:** 14 или более
- **Инвентарь:** пляжный мяч и пластиковая бита

Разбейте игроков на две команды по семь или более человек. Надуйте пляжный мяч, но частично заполните его водой, чтобы он двигался неравномерно. Расположите базы в вершинах ромба, как в бейсболе, размером приблизительно в половину обычного ромба, и предложите участникам сыграть в «Бейсбол с сиропом».

Действуют обычные бейсбольные правила, за исключением того, что бейсбольный мяч заменяется на частично заполненный водой пляжный мяч, а бита (в бейсболе – алюминиевая или деревянная) заменяется на пластиковую. Играйте столько очередей подачи (иннингов), сколько захотите. Побеждает команда, набравшая к концу игры больше пробежек.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.94*

## Биология

- **Игроки:** 6-15
- **Инвентарь:** мяч

Все участники встают в круг. Ведущий стоит в середине. Он спрашивает, все ли знают три сферы: земля, вода и небо. После этого он быстро кидает мяч любому игроку и называет одну из трех сфер. Тот, кто поймал мяч, быстро называет животное, которое водится в данной сфере, например: земля – олень, вода – окунь, воздух – аист, и бросает мяч обратно ведущему.

*Лагерь «Лучи света», г.Железногорск-Илимский (Иркутская обл.)*

## Воздушные налетчики

- **Игроки:** 8 или более

- **Инвентарь:** баллон с гелием, несколько десятков метров бечевки, воздушные шары (белые, желтые, синие и черные); фонарики – по одному на каждые четырех человек

В эту игру лучше всего играть в ясную тихую ночь.

До прихода участников игры надуйте равное число белых, желтых, синих и черных воздушных шаров гелием. Привяжите шары длинной (5-10 метров) бечевкой к различным предметам внутри игровой зоны. Прикрепите несколько белых шаров к камням на земле, но большинство шаров привяжите к деревьям. Убедитесь, что воздушные шары развеваются над верхушками деревьев, к которым они привязаны.

Разбейте игроков на команды по четыре человека. Выдайте каждой четверке фонарик. Объясните игрокам, что их цель состоит в том, чтобы отыскать воздушные шары и вернуть их на базу в целостности. Предупредите: как только воздушные шары окажутся у них в руках, другие команды могут попытаться «лопнуть» или захватить их, поэтому, чем скорее они вернут шары на базу, тем больше их шансы заработать призовые очки.

Ниже указано, сколько стоит воздушный шар каждого цвета:

- белый – 50 очков;
- желтый – 75 очков;
- синий – 150 очков;
- черный – 400 очков.

Как только игроки поймут правила, отправьте их искать воздушные шары. Игра заканчивается после того, как найдены все воздушные шары, или по истечении двух часов.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.86*

## **Выбивала в кругу**

- **Игроки:** 15 или более
- **Инвентарь:** мяч

Игроки становятся в два круга – один внутри другого. Попросите играющих во внутреннем круге соединить руки и бежать или скакать по часовой стрелке.

Бросьте мяч играющим во внешнем круге. Объясните, что цель игры – попасть мячом в ноги игроков внутреннего круга. Когда в игрока попадают, он переходит во внешний круг и продолжает играть. Игроки внутреннего круга могут прыгать, бегать, расставлять ноги, но не могут разрывать круг. Игрок из внешнего круга должен присоединиться к внутреннему кругу, если он попал в кого-то мячом выше пояса. Игра закончена, когда все «внутренние» игроки перешли во внешний круг.

Повторите игру, поменяв роли команд.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.77*

## **Выйди сухим из воды**

- **Игроки:** 15 или более
- **Инвентарь:** вода и чашки; для каждого: большой пластиковый мешок, повязка на глаза, маленькое полотенце и прочный скотч

Пусть каждый играющий сделает себе пончо (накидку) из пластикового мешка, а затем с помощью скотча прикрепит себе на спину маленькое полотенце.

Разбейте игроков на три команды. Две команды встают в линию друг напротив друга. Каждому из членов этих команд завяжите глаза и дайте чашку, наполненную водой. Цель третьей команды состоит в том, чтобы пройти между двумя первыми, не замочив своих полотенец. Игроки третьей команды должны идти по одному и всегда оставаться на ногах. Игроки с чашками могут расплескивать воду в любое время и в любом направлении. Их цель – замочить игроков третьей команды.

Продолжайте игру, пока все три команды не пройдут «сквозь воду». Побеждает команда с самыми сухими полотенцами.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.93*

## **Гигантский настольный футбол**

- **Игроки:** 30 или более
- **Инвентарь:** футбольный мяч

Разбейте игроков на две команды и расположите их на футбольном поле так, как если бы они были игроками на поле для настольного футбола (см. рисунок).

Когда команды займут свои позиции, предложите им сыграть в гигантский настольный футбол. Как в обычном настольном футболе, игроки могут свободно двигаться вправо или влево, но никак не вперед или назад. Цель игры – отправить мяч в ворота противника. Если мяч вылетает за пределы поля, его вводит в игру любой игрок.

Как только играющие поймут правила, начните игру. Побеждает команда, первой забившая 10 голов.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.83*

## **Гонки по квадратам**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** пять полос ткани разного цвета для каждой команды и картонные квадраты (в зависимости от количества играющих, см. ниже)

Для игры выберите обширную площадку, покрытую травой. Разбейте игроков на команды по два человека или более и отметьте, где будет старт.

Разбросайте все полосы ткани по площадке не менее чем в 30 метрах от старта и на большом расстоянии друг от друга.

Выдайте каждой команде определенное количество картонных квадратов – в зависимости от количества игроков команды: размер квадратов должен быть не меньше 15x15 см и не больше 30x30 см. Для определения количества квадратов, которые нужно выдать каждой команде, используйте следующую таблицу:

Количество членов команды	Количество квадратов
2	3
3	4
4	6
5	8
6 или более	10

Объясните, что цель игры – собрать полосы ткани своего цвета и принести их к старту. Можно посылать игроков по одному или идти на поиски всей командой. Шагать можно только по картону, бросая картон перед собой или закрепив его на подошвах. Настройте игроков на творчество и совместные усилия в изобретении способа, как скорее собрать свои полоски ткани. Если кто-то из игроков коснулся земли подошвами, верните его к стартовой линии. Побеждает команда, первой собравшая все свои полосы.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.89*

## **Двуглавые черепахи**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** большая картонная коробка (от телевизора или холодильника) для каждого двух игроков; ножницы, маркеры

Разбейте игроков на пары и выдайте каждой паре по коробке. Пусть они изготовят себе из коробок «игровые костюмы» (см. рисунок). Попросите участников украсить свои костюмы.

Когда костюмы будут готовы, выберите один из вариантов игры (см. нижеследующие правила). Затем разбейтесь на команды и начинайте игру. Пары в игре должны действовать сообща, чтобы сохранить свою коробку от повреждения и не дать выиграть другим командам. Вот два варианта игры:

- **Одна команда в коробке.** Разбейте игроков на две команды, и пусть пары в каждой команде наденут «игровые костюмы». Цель игры – перебрасываться маленьким игровым мячиком и забивать голы в отверстия-«ворота» на спинах «костюмов» игроков противоположной команды. Расположение «ворот» см. на рисунке.
- **Разные команды в коробке.** Разбейте игроков на две команды. Действуют те же правила, что и в первом варианте, но внутри каждого «игрового костюма» находятся по одному игроку из каждой команды. Игрок не может отнимать мяч у противника, находящегося с ним в одном «игровом костюме». Разрешается блокировать передачу и поворачивать «костюм» так, чтобы помешать сделать хороший пас или бросок.

Играйте до определенного количества голов или до тех пор, пока коробки не будут готовы к отправке в утиль.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.79*

## **Дрессировка мячей**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** обруч (хула-хуп) и старая простыня для каждого четырех игроков; капроновая веревка; секундомер; набор больших пластмассовых мячей или резиновых мячей

Перед игрой все вместе сделайте «батутики» – по одному на команду из двух-четырех человек. «Батутик» делают, натягивая старую простыню внутри обруча; ткань прикрепляют к обручу большими стежками капроновой веревки. Не натягивайте ткань слишком сильно: если она будет слегка провисать, ловить «батутиком» мяч будет удобнее.

Выберите один из следующих вариантов игры:

- **Броски вверх.** Команды держат свои «батутики» и пытаются подбрасывать мячи так высоко, как только возможно, опуская обручи к земле и затем резко поднимая их вверх. Посмотрите, сколько раз каждая команда подбросит свой мяч, не дав ему удариться о землю.
- **«Дуэли» с «батутиками».** Дайте каждой команде мяч и «батутик», которым нужно пытаться «украсть» мяч у другой команды. Свой мяч нужно подбрасывать не реже одного раза в 10 секунд. Побеждает команда, набравшая к концу игры больше всех мячей.
- **Броски в круг.** Пусть команды выберут для себя названия, затем станут в большой круг. Когда одна команда подбрасывает мяч, ведущий вызывает другую команду, которая должна подбежать и поймать мяч.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.80*

## **Кенгуру-спасатели**

- **Игроки:** 3 или более
- **Инвентарь:** 10-15 старых автомобильных шин или пустых коробок

В открытом поле устройте трассу для скачек из шин или коробок. Разложите предметы в ряд по одному с короткими и длинными расстояниями между ними. Первые несколько промежутков можно просто перешагнуть, но чем

дальше, тем расстояния между «кочками» должны быть больше и больше. Однако даже расстояние между самыми взаимоудаленными из них должно быть преодолимо.

Соберите играющих на старте, и пусть первый «кенгуру» попытается пройти трассу, прыгая с предмета на предмет, не касаясь земли. Если он коснется земли или промахнется, то он считается потерпевшим бедствие и должен быть спасен следующим игроком.

Если следующий «кенгуру» проходит по трассе дальше, чем первый, то он может коснуться первого, проходя мимо него, и тот может продолжать путь. Каждый игрок по мере преодоления трассы пытается коснуться своих менее удачливых товарищей и «освободить» их. В случае необходимости можно пройти трассу повторно, чтобы «спасти» других.

Игра закончена, когда трассу прошли все участники: сами или с помощью других.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.90*

## **Контрнаступление**

- **Игроки:** 10 и более
- **Инвентарь:** не требуется

Перед игрой объясните участникам, что означают команды ведущего:

- «вспышка справа» – бежать влево
- «вспышка слева» – бежать вправо
- «вспышка по фронту» – бежать назад
- «вспышка с тыла» – бежать вперед
- «танки» – прятаться
- «мины» – забраться на любое возвышение, находящееся над уровнем земли на высоте 30 см и выше.

Все строятся в колонну по два и идут за ведущим. Время от времени ведущий подает одну из команд. Если за 5 секунд играющий не успевает исполнить команду, он «убит». Он выходит из игры или ему присуждается штрафное очко. Игра продолжается до общего изнеможения или до того момента, когда в живых останется последний «солдат».

*Лагерь «Лучи света», г.Железногорск-Илимский (Иркутская обл.)*

## Муравьиная битва

- **Игроки:** 20 или более
- **Инвентарь:** воздушные шары, два набора рабочей одежды большого размера

Разбейте игроков на два «муравейника»; каждый «муравейник» выбирает свою «матку» (это не обязательно должна быть девочка!). В каждом муравейнике должно быть приблизительно равное число мальчиков и девочек. Каждая «матка» надевает рабочую одежду большого размера, затем «муравьи», насколько возможно, заполняют «матку» надутыми воздушными шарами. Это – «яйца».

После того как «матки» полностью «упакованы», каждый «муравей» засовывает один надутый воздушный шар себе под рубашку со спины. Это – его «жизнь». Цель игры – переместить «матку» на территорию вражеского муравейника, чтобы при этом по крайней мере три ее «яйца» были еще целы. Одновременно нужно пытаться уничтожить муравейник противника, раздавив все «яйца» его «матки» и уничтожив «муравьев».

Муравьи считаются погибшими, когда их воздушные шары лопнули. «Матка» уничтожена только тогда, когда лопнули все ее шары. Единственный способ «лопнуть» воздушный шар – сжать «муравья» или «матку» в своих объятиях. Во время игры можно обнимать «муравьев» только своего пола. «Матку» может обнять любой.

Как только игроки поняли правила, обозначьте территорию каждой «муравейника» и начинайте игру. Побеждает «матка», первой занявшая вражеский муравейник и сохранившая неповрежденными минимум три «яйца».

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.73*

## Надавай мне тумачков

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** носки (гольфы) и мука

Заполните концы носков мукой. Дайте каждому игроку заполненный мукой носок и пошлите их в поле. Предупредите, что у них есть пять минут, чтобы

полностью покрыть своих товарищей мукой, «тузя» их носком. Тот, кто по истечении пяти минут меньше всех обсыпан мукой, выигрывает раунд.

Играйте несколько раундов, давая между раундами время, чтобы отряхнуться.

**Совет ведущему:** вдыхание мучной пыли может вызывать проблемы у игроков, страдающих астмой. Попросите, чтобы они были болельщиками или судьями.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.88*

## Неуловимая праща

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** длинный носок и теннисный мяч

Разбейте игроков на две команды и соберите их в открытом поле. Положите теннисный мяч в длинный носок и размахивайте им по кругу наподобие пращи, чтобы показать, как ее бросать. По команде «Начали!» бросьте «пращу» в воздух, и пусть игроки бегут, чтобы подхватить ее.

Игроки должны пытаться держать пращу вне досягаемости другой команды, передавая ее от одного товарища по команде к другому. Тот, у кого в руках оказалась праща, должен бросить ее в течение 10 секунд, иначе она автоматически переходит другой команде.

Каждый раз, когда игрок сделал передачу своему товарищу по команде или перехватил передачу противоположной команды, присуждайте команде одно очко. Игра идет «до изнеможения». Побеждает команда, набравшая к концу игры больше очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.87*

## Ниндзя

- **Игроки:** 10 и более
- **Инвентарь:** не требуется

Выберите открытый участок местности, на котором есть какие-либо укрытия. Все участники игры выходят на поле и строятся в колонну по двое или по трое. Ведущий встает в голове колонны. Когда он идет вперед, все

двигаются за ним. В это время он рассказывает какую-то историю, из жизни или библейскую. В какой-то момент, секунд через 10-15, он неожиданно кричит: «Ниндзя!» и садится на корточки с закрытыми глазами, считая про себя до 10. За это время все должны спрятаться. Затем ведущий встает и кричит: «Стоп!». Он открывает глаза и сразу смотрит по сторонам. Все, кого он видит, «убиты». Если больше он не видит никого, то кричит: «Становись!». Все остальные вылезают из своих укрытий и строятся опять.

*Лагерь «Лучи света», г.Железногорск-Илимский (Иркутская обл.)*

## **Новые приключения колечка на крылечке**

- **Игроки:** 10-20
- **Инвентарь:** не требуется

Участники становятся в большой круг вокруг ведущего. Сначала ведущий проходит по кругу и на ухо каждому говорит различные слова или числа. Потом он отходит в сторону и громко произносит одно из этих слов. Человек, которому было сказано это слово, должен выбежать из круга и взять ведущего за руку. Его соседи в этот момент должны успеть схватить его за руку. Если кто-то из соседей успел это сделать, то выбегавший выходит из игры. Так продолжается до тех пор, пока в круге не останется один человек.

*Лагерь «Новая жизнь», г.Дунаевцы (Черновицкая обл.)*

## **Ночные шпионы**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** электрический фонарик и одинаковая детская головоломка-мозаика для каждого четырех игроков; маркер; «сокровище» – торт или пакет леденцов

Эта игра – веселая ночная охота за «сокровищем». Заранее попросите нескольких взрослых добровольцев быть «секретными агентами».

На обороте каждой собранной головоломки напишите местонахождение «сокровища». Расположите замаскированных «секретных агентов» в лесистой местности и дайте каждому из них набор одинаковых элементов

мозаики. Попросите, чтобы «агенты» постоянно были настороже и не отдавали ни одного элемента головоломки, пока не будут окружены командой игроков.

Разбейте играющих на команды по четыре человека и дайте каждой команде фонарик. Объясните, что цель игры – найти каждого «секретного агента», скрывающегося в лесу, окружить его и получить недостающий элемент головоломки. Собрав головоломку, они смогут прочитать сообщение на ее обратной стороне и найти спрятанное «сокровище».

Предупредите команды, что они не должны касаться «секретных агентов» и что единственный способ получить от них желаемое – окружить их. Побеждает команда, которая первой соберет все части головоломки и отыщет «сокровище».

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.84*

## **Олимпийские игры с воздушным мешком**

- **Игроки:** 4 или более
- **Инвентарь:** большие прозрачные полиэтиленовые мусорные мешки; прочный скотч; обычные воздушные шары; воздушные шары, наполненные гелием; четыре двухметровые лестницы; веревка

Заполните прочный пластиковый мешок (прозрачные мешки сделают игру более красочной) шарами, наполненными воздухом и наполненными гелием – поровну первых и вторых. Мешок должен быть достаточно тяжелым, чтобы не улетать, но и достаточно легким, чтобы пролетать большое расстояние при ударе. Отрегулировать это можно, добавив или изъяв несколько шаров, наполненных гелием. Затем завяжите мешок и залепите его скотчем.

Попробуйте сыграть с воздушным мешком в такие прикольные игры:

- **Воздушный футбол.** Разделите игроков на две футбольные команды. Поставьте на каждом конце поля ворота, установив две лестницы приблизительно в двух метрах друг от друга и натянув между их верхними концами веревку. Играют в воздушный футбол так: нужно ударять по гигантскому воздушному мешку головами и плечами,

пытаясь перебросить его над воротами (веревкой) команды противника.

- **Воздушные броски.** Команды соревнуются в том, кто сумеет послать мешок выше в воздух. Можно использовать любые опоры, какие найдут игроки, и любой метод «запуска», если только он безопасен для членов команды. Определяйте достигнутую высоту, оценивая положение мешка относительно дерева, столба или здания. Побеждает команда, которая выше послала мешок.
- **Воздушное погребение.** Пойдите к местному бассейну или озеру. Команды соревнуются в том, кто первый погрузит мешок под воду, не повредив его.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.95*

## **Перетягивание каната в четыре стороны**

- **Игроки:** 12 или более
- **Инвентарь:** две веревки равной длины, песок

Разбейте игроков на четыре команды. Возьмите веревки и свяжите их вместе посередине в форме буквы «X». Дайте каждой из команд по одному концу «четырёхглавой» веревки.

По команде «Начали!» игроки из всех сил тянут веревку на себя. Побеждает команда, упавшая на песок последней.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.85*

## **Поиски клада**

- **Игроки:** 30 и более
- **Инвентарь:** несколько листов бумаги, карандаши

В этой игре участвует весь лагерь. До начала игры надо начертить точную карту лагеря и сделать 4 копии. Потом следует разделить одну из карт на 4 части, спрятать их на территории лагеря, а тайники указать на остальных четырех картах. Всех участников нужно разделить на 4 команды. Каждой команде выдается полная карта с указанием, где искать свою часть. Когда игроки одной команды находят свою часть общей карты, они видят на ней какую-то точку. Когда свои части нашли все 4 команды, то они должны

догадаться соединить обозначенные точки, т.к. на пересечении этих линий спрятан клад. Тогда все бегут искать это место. Вам потребуется 5 карт: одна разрезается и прячется, остальные четыре – выдаются командам.

*Лагерь «Евангельское служение», г.Харьков*

## **Пойми меня**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Разбейте игроков на команды из двух-четырех человек. По одному игроку из каждой команды встанут на одном конце большого поля. Это – «получатели». Остальные члены команды становятся на противоположном конце поля, на расстоянии не меньше 15 метро. Они – «отправители».

Объясните цель игры: «отправители» должны передать короткое сообщение «получателям», а «получатели» – как можно быстрее выполнить полученное задание.

Задания могут быть любыми: от «щелкать» до «кричать». Каждое задание должно состоять не более чем из трех слов. Задания для разных команд должны быть разными.

«Отправители» не могут называть требуемое действие словами или исполнять его сами; они должны изображать из себя буквы и «диктовать» свое сообщение по буквам, чтобы «получатели» могли его «прочитать». «Отправители» могут делать это хоть стоя, хоть лежа на земле. Когда «получатель» поймет сообщение, он должен сразу выполнить требуемое задание. Если действие было выполнено правильно, команда выигрывает раунд.

Сыграйте столько раундов, чтобы каждый игрок имел возможность быть «получателем».

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.81*

## **Полет по приборам**

- **Игроки:** 5 и более
- **Инвентарь:** повязки для глаз

Определите «аэродром назначения» – какой-то заметный предмет, например, стоящее метрах в 20-30 дерево. Выберите «летчика» и завяжите ему глаза. Все остальные участники стоят вместе. Вы посылаете слепого летчика «в полет» по направлению к дереву, а все молчат. Хихикают, но главное – не мешают ему. Летчик слепой, он, конечно, сбивается с верного направления. Все хлопают, а он в это время медленно поворачивается вокруг себя. Когда он повернется лицом к цели, все перестают хлопать. Так группа все время направляет слепого летчика, пока он «по приборам» не доберется до выбранного предмета и не дотронется до него рукой.

Играйте до тех пор, пока каждый участник не побывает «летчиком».

**Совет ведущему:** вам следует первым начинать и прекращать хлопать, чтобы направлять остальных. Можно усложнить задачу и отправить в полет двух «летчиков».

*Лагерь «Лучи света», г.Железногорск-Илимский (Иркутская обл.)*

## **Распространение Библии**

- **Игроки:** 30 и более
- **Инвентарь:** карточки, маркер, ручки, карандаши

Общая игра для всего лагеря. Разбейте участников на 5-7 одинаковых групп. Одна группа – это фарисеи и римляне. Остальные – церкви. Номера групп – номера церквей. Задача церквей состоит в том, чтобы передать библейские стихи из одной церкви в другую. Библейские стихи нужно написать на карточках заранее тонким маркером. Стихи нужно передавать по одному. Возможны несколько способов передачи стихов:

- участники несут сам оригинал;
- участники несут несколько копий оригинала, которые пишут сами ручкой или карандашом;
- участники заучивают стих наизусть и при этом несут копию или оригинал;
- участники просто заучивают стихи.

Каждая церковь обозначает (чертит на земле, отмечает лентой и т.п.) круг радиусом три метра, внутри которого члены церкви находятся в безопасности. В начале игры все оригиналы находятся у первой церкви.

Посланники первой церкви несут стихи во вторую церковь, второй – в третью, и так по кругу, пока последняя церковь не принесет все стихи в первую. Играют до тех пор, пока не закончатся оригиналы. Оригиналы, полученные из последней церкви в первую, откладываются в сторону для того, чтобы сосчитать их в дальнейшем. Задача фарисеев и римлян – в том, чтобы перехватить как можно больше библейских стихов. Если они схватили «христианина», тот не должен сопротивляться, он обязан отдать стих, который нес. Допускается передача и запись выученного стиха по памяти.

Вам понадобятся беспристрастные судьи, бумага и карандаши.

*Лагерь «Голубое озеро», Санкт-Петербург*

## **Рукобол**

- **Игроки:** 10-15
- **Инвентарь:** мяч

Участники встают в круг, широко расставив ноги, чтобы касаться своей ногой ноги соседа. Цель – катая мяч по земле, забить гол любому игроку, кроме соседа. Отбивать мяч можно только руками. Важно стараться, чтобы мяч не поднимался в воздух. Если мяч начал летать, ведущий кричит: «Стоп!» и вбрасывает мяч заново.

*Лагерь «Лучи света», г.Железногорск-Илимский (Иркутская обл.)*

## **Стрельба из катапульты**

- **Игроки:** 2 или более
- **Инвентарь:** два шеста; хирургическая трубка (ее можно достать в любой больнице или аптеке); старый футбольный мяч (или мяч для регби); большая картонная коробка (из-под телевизора или холодильника); водяные шарики

На одном конце открытого поля положите большую картонную коробку. Приблизительно в десяти-пятнадцати метрах от нее вкопайте в землю на расстоянии примерно полутора метров друг от друга два шеста.

Разрежьте старый футбольный мяч (или мяч для регби) пополам и сделайте в «макушке» одной половины два отверстия. Сохраните вторую половину как запасную. Проденьте длинный отрезок хирургической трубки

через отверстия. Затем укрепите концы трубки на шестах – и ваша циклопическая рогатка готова к стрельбе.

Проведите соревнование по стрельбе, чтобы выяснить, кто сможет добиться большего количества попаданий в коробку при ограниченном числе водяных шариков. Играющие стреляют шариками, помещая их в футбольное «гнездо», оттягивая резинку назад и затем отпуская ее. Чтобы привыкнуть к катапulte, потребуется несколько попыток, поэтому позвольте каждому сделать несколько пробных выстрелов.

Попадание шариком в коробку оценивается в 10 очков. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков после пяти выстрелов.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.74*

## **Трубные олимпийские игры**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** несколько прочных трубок (типа чертежных туб) длиной метр-полтора; несколько ножовок и маркеры

Разбейте игроков на команды по четыре человека и выдайте каждой команде одну трубку.

Объясните, что игра состоит из трех этапов:

- **Эстафета трубных дуэтов.** Два игрока становятся друг против друга и помещают трубку между собой (удерживая ее только животами). Каждая пара должна пройти короткую трассу с препятствиями, не уронив трубку и не поддерживая ее руками. Если трубка падает, все начинается сначала. Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.
- **Турбо-катушка.** В этой эстафете члены команды по очереди прокатывают трубку по определенной трассе. Первый делает это с помощью головы; второй использует только колени; третий – только локти и четвертый – пятки.
- **Повороты с трубкой на макушке.** Каждый из четырех членов команды должен поместить трубку себе на голову и обернуться вокруг своей оси три раза.

Команда, одержавшая больше побед, становится трубным олимпийским чемпионом. После этого игроки помогут вам разрезать трубки ножовками

на четыре части. Каждый получит часть трубки своей команды. Остальные игроки напишут на ней пожелания, которые они хотели бы ему адресовать.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.92*

## **Футбол летающей тарелкой**

- **Игроки:** 10 и более
- **Инвентарь:** одна «летающая тарелка», футбольная площадка (размеченная), 2 каната

Разбейте участников на две команды. Воротами будут растянутые на земле и закрепленные канаты. Играйте так же, как в футбол, но вместо мяча – «тарелка». Нельзя передавать «тарелку» в движении, бегущий игрок не может нести «тарелку», нельзя вырывать ее у стоящего игрока. За нарушение этих правил назначается штрафной бросок в ворота противника-нарушителя.

*Лагерь «Ихтус», г.Южно-Сахалинск*

## **Футбол мусорным мешком**

- **Игроки:** 20 или более
- **Инвентарь:** несколько больших прочных мешков для мусора, воздушные шарики

Игра идет на футбольном поле. Разбейте игроков на две футбольные команды. Играйте как в обычный футбол, но с некоторыми изменениями:

- вместо футбольного мяча используется полиэтиленовый мешок, наполненный воздушными шариками;
- нельзя пинать «мяч» ногами, вместо ног следует использовать колени, тело или голову;
- гол засчитывается, когда мяч пролетел над линией ворот.

Чем больше набит мешок, тем проще с ним играть. В случае разрыва мешка быстро замените его на запасной. Побеждает, как и обычно, команда, забившая к концу игры больше голов.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.91*

## Хвост гусеницы

- **Игроки:** 15 или более
- **Инвентарь:** не требуется

Выберите трех-четырех водящих. Когда водящий запятнал кого-либо, тот должен прицепиться к нему сзади, взяв его руками за талию, образуя цепочку. После этого оба игрока пытаются запятнать кого-то еще. Когда каждый игрок будет присоединен к одной из цепочек, со словами: «Хвост гусеницы!» укажите на одну из них. Эта цепочка становится «гусеницей». «Гусеница» пытается запятнать любого человека из других цепочек. Если это удалось, все игроки той цепочки должны соединиться с «гусеницей» и начать преследовать оставшиеся цепочки. Игра закончена, когда каждый стал частью «гусеницы».

**Совет ведущему:** в качестве веселой разновидности этой игры, в конце пусть «гусеница» преследует собственный хвост. В этом случае игра будет закончена, когда «гусеница» превратится в кольцо.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.75*

## «Хочу луну!»

- **Игроки:** несколько команд по 8-12 человек
- **Инвентарь:** как можно больше мелких вещей

Перед началом игры все участники должны принести столько вещей, сколько может поместиться в карманах и в руках. Команды становятся на одинаковом расстоянии от ведущего и кладут все свои вещи на пол (на землю) перед собой.

Капитаны команд подходят к ведущему, он тихо говорит им какое-то задание, например: принесите мне то, что очень приятно пахнет. Капитаны бегут к своим командам и передают им поручение. Когда более-менее подходящая вещь найдена, капитан быстро приносит ее ведущему. Выигрывает та команда, которая быстрее отдала предмет и при этом предмет больше всего соответствует определению ведущего.

*Лагерь «Новая жизнь», г.Дунаевцы (Черновицкая обл.)*

## Четырехголовый футбол

- **Игроки:** 48 или более
- **Инвентарь:** веревки; футбольный мяч; цветные нарукавные повязки, чтобы различать команды

Это отличная игра для большой площадки типа футбольного поля. Разбейте игроков на две команды и выдайте каждой команде нарукавные повязки одного цвета. Внутри каждой команды игроки должны разбиться на группы по четыре человека. Выдайте каждой четверке веревку, которой они свяжут лодыжки, чтобы образовать квадрат, вершины которого – игроки, стоящие спиной в круг.

В четырехголовый футбол играют как в обычный, причем каждая четверка играет как один футболист. Попросите игроков каждой четверки во время игры держаться за руки. Это позволит им сохранять большую устойчивость. Действуют все правила обычного футбола.

Побеждает, как и в футболе, команда, забившая больше голов.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.78*

## Эстафета «Найди то, не знаю что»

- **Игроки:** 10 и более
- **Инвентарь:** не требуется

Разбейте участников на команды (две или более, в зависимости от количества участников) и постройте их на старте в колонны. Ведущий громко выкрикивает название какого-либо объекта, например: «Палатка». Первый номер из каждой колонны бежит и ищет названный объект, прикасается к нему рукой и возвращается к своей команде. Ведущий записывает, в каком порядке первые номера вернулись обратно. Когда все первые номера вернулись в строй, ведущий называет второй объект, например: «Повар», который будут искать вторые номера, и т.п. Объявите заранее, сколько баллов присуждается первому, второму и т.д. прибежавшему в каждом задании. В конце подсчитайте сумму очков, набранных каждой командой, и объявите победителя.

*Лагерь «Лучи света», г.Железногорск-Илимский (Иркутская обл.)*

## Эстафета с гасильщиками

- **Игроки:** 12 или более
- **Инвентарь:** четыре ведра с водой, 24 губки, «летающая тарелка» для каждого игрока; стулья

Устройте трассу эстафеты со стартовой линией минимум в тридцати метрах от эстафетной линии. На эстафетной линии поместите стулья, вокруг которых участники должны будут обежать перед тем, как направиться обратно к стартовой линии. В ходе игры нужно будет пополнять запас воды, что необходимо учесть при выборе места ее проведения.

Установите четыре ведра с водой, по два на каждой стороне трассы. Положите в каждое ведро шесть губок. Разбейте игроков на команды по четыре человека. Одна команда начинает игру как «гасильщики», а остальные выстраиваются на стартовой линии, причем каждый игрок получает «летающую тарелку», которую он будет носить на голове как шляпу.

По команде «Начали!» первый номер каждой команды бежит к эстафетной линии, огибает стул, возвращается обратно к старту и передает эстафету следующему игроку. «Гасильщики» пытаются сбить тарелки с голов участников губками, пропитанными водой. Во время бега нельзя придерживать «шляпы» руками.

Команда «гасильщиков» получает по 2 очка за каждый сбитую тарелку. Команды «бегунков» получают по 1 очку за каждого человека, вернувшегося на старт с тарелкой на голове. Команда, закончившая эстафету первой, получает дополнительные 2 очка.

Проведите несколько раундов, чтобы каждая команда один раз выступила в роли «гасильщиков». Побеждает команда, набравшая к концу игры наибольшее количество очков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.76*

# ИГРЫ ДЛЯ ЛЮБОЙ ПОГОДЫ

## Гонки на картонных санях

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** большие картонные коробки (из-под телевизора или монитора), прочный скотч, веревка и цветные маркеры

После обильного снегопада соберите группу на поле для гонок на картонных санях. Выдайте каждой команде из четырех человек большую картонную коробку. Это и будут их сани.

Команды укрепляют картонные сани с помощью скотча и украшают их с помощью маркеров. Затем нужно вырезать в стенке своего творения небольшое отверстие. Выберите двух игроков – «бурлаков». Пусть они проденут через отверстие один конец двухметровой веревки, который должны держать другие члены команды, сидящие в коробке. «Бурлаки» будут тянуть картонные сани через поле. Предварительно обозначьте на нем старт и финиш – и отправляйте картонные сани в путь. Как только «бурлаки» потянут сани по целине, станет понятно, как трудно в них удержаться.

Вариант: можно найти пологий заснеженный холм, с которого сани будут съезжать по снегу под действием собственной тяжести. Теперь это уже бобслей.

**Совет ведущему:** чтобы провести игру еще веселее, дайте командам неделю на подготовку. Пусть они проявят весь свой творческий потенциал, мастера сани из картона. В день состязаний вручите призы: за самые красивые картонные сани, за самое необычное творение и за такие картонные сани, которые смогут перенести снежную бурю.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.104*

## Дождеуловители

- **Игроки:** 6 или более

- **Инвентарь:** большой пластиковый мешок для каждого человека; «летающая тарелка» и ведро для каждой команды из трех или более человек

Когда обильные весенние или летние дожди грозят испортить вашим воспитанникам настроение на день, попробуйте для поднятия их духа эту игру.

Разбейте игроков на две или три команды. Выдайте каждой команде «летающую тарелку» и каждому игроку – большой пластиковый мешок, из которого он сделает накидку от дождя. Распределите ведра между командами и поставьте их где-нибудь не под дождем.

По команде «Начали!» игроки каждой команды по очереди выбегают наружу, держа «летающую тарелку» «вверх дном» у себя на макушке. Они ходят под дождем, чтобы собрать в свои «тарелки» как можно больше воды, затем возвращаются и выливают воду в ведро своей команды. Через некоторое время сравните ведра, чтобы выяснить, какая команда собрала больше дождевой воды.

**Совет ведущему:** не стоит играть в эту игру во время грозы с молнией. И никаких стычек!

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.102*

## **Жмурки в потемках**

- **Игроки:** 8 или более
- **Инвентарь:** бумага, скотч, маркеры, фонарики

Совершенно незаменимая игра на случай неожиданного отключения света во время молодежного общения.

Скотчем прикрепите к спине каждого игрока лист бумаги. Дайте каждому маркер и полностью затемните комнату. Объясните, что цель игры – разбредись по комнате и узнать людей, с которыми вы сталкиваетесь, одновременно пытаясь скрыть собственную личность. Этого можно добиться, изменяя голос, отказываясь говорить, изменяя траекторию своего передвижения по комнате, не позволяя никому касаться себя.

На спине каждого человека, с которым он сталкивается, играющий должен написать, кто, по его мнению, этот человек. Игра продолжается до тех пор,

пока вы не почувствуете, что большинство игроков имели возможность написать что-нибудь на каждой спине.

Затем с помощью фонарика проверьте спину каждого участника, чтобы выяснить, сколько человек были введены в заблуждение, приняв его за кого-то другого. За каждое неправильное имя, написанное на спине игрока, присуждайте одно очко. Побеждает тот, кто ввел в заблуждение больше всего игроков.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.98*

## **Мокрые пятнашки**

- **Игроки:** 6 или более
- **Инвентарь:** четыре мяча из губки (легких и очень мягких) – по два мяча одного цвета

В дождливый летний день, когда воспитанники все-таки хотят играть на воздухе, выведите их наружу для игры в мокрые пятнашки.

Обозначьте игровое пространство и разбейте игроков на две команды. Выдайте каждой команде по два пенных мяча одного цвета.

Цель игры – «заморозить» другую команду, поражая ее членов своими мячами. Можно бросать мячи только своего цвета. Целиться следует обязательно ниже талии. Каждый раз, когда кто-то поражен мячом противоположной команды, он должен замереть на месте – «заморозиться». Если в «замороженного» игрока попадает мяч его собственной команды, он «размораживается».

Игра идет до тех пор, пока все игроки одной команды не будут «заморожены» или пока участники игры не промокнут насковзь.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.105*

## **Не туши свою свечу**

- **Игроки:** 3 или более
- **Инвентарь:** свечи, спички

Если ваши занятия на воздухе были прерваны из-за дождя, попробуйте эту азартную, но не соревновательную игру.

Проверьте, чтобы у каждого был плащ или куртка, и сделайте тем, у кого их нет, накидку из большого пластикового мешка. Дайте каждому свечу.

Зажгите свечи и пошлите участников игры наружу под дождь. Пусть они посмотрят, как долго смогут сохранить свои свечи горящими. Если чья-то свеча гаснет, лидер, у которого находятся спички, снова зажигает ее. Игра продолжается в течение трех-пяти минут или пока каждая свеча не погаснет хотя бы один раз.

**Совет ведущему:** после игры соберите игроков в помещении при горящих свечах для братского общения «у костра». Обсудите Матфея 5:14-16. Спросите: «Как могут христиане сиять в мире, который стремится погасить их свет?»

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.99*

## **Сбей воздушного змея**

- **Игроки:** 6 или более
- **Инвентарь:** два недорогих пластиковых воздушных змея, бечевка и теннисные мячи

В ветреный день разбейте игроков на две команды, и пусть каждая команда поднимет в воздух на высоту десять-пятнадцать метров воздушного змея. Затем выдайте каждой команде два или три теннисных мяча. Цель игры – попав в змея противоположной команды теннисным мячом, получить за это очко. Снижение воздушного змея стоит 10 очков.

По команде «Начали!» начинается «стрельба». Пилоты воздушных змеев могут пытаться маневрировать, уводя своих змеев от ударов, но должны удерживать их в воздухе до команды «Стоп!» Через пять минут игра останавливается и в каждой команде назначается новый пилот воздушного змея.

Играют до тех пор, пока у игроков не заболят руки или пока оба змея не опустятся на землю.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.100*

## **Тебе не холодно?**

- **Игроки:** 10 или более

- **Инвентарь:** не требуется

Эта веселая игра хороша для холодного снежного вечера, когда на играющих много одежды. Разбейте игроков на две команды, и пусть каждая команда выберет своего капитана. Соберите у всех куртки, пальто, рукавицы, шарфы и другую теплую одежду и сложите все в кучу. По команде группы начинают укутывать своих капитанов в такое количество одежды, какое они смогут на него надеть. Команда, надевшая наибольшее количество предметов, выигрывает первый раунд.

Для второго раунда устройте соревнование укутанных капитанов на трассе с препятствиями – в помещении или на улице, – где им придется бегать, наклоняться, тянуться за чем-нибудь или ползти под чем-нибудь. Например, можно заставить капитанов выбежать наружу, слепить снежок, поразить им мишень, проползти под мишенью и затем вернуться на базу. Капитан, прошедший трассу первым, выигрывает второй раунд.

Для третьего раунда устройте соревнование по сниманию укутывающей капитана одежды. Команда, первой раздевшая своего капитана, выигрывает третий раунд. Команда, победившая в большинстве раундов, выигрывает игру.

*Great Group Games for Youth Ministry, 1994, p.101*

## **Хоккей пляжным мячом**

- **Игроки:** 20 или более
- **Инвентарь:** каток (или замерзшее озеро); коньки для каждого участника; пляжный мяч

Вот вам веселая игра для зимней погоды. Разделите участников на две хоккейные команды. Играют как в обычный хоккей, но вместо шайбы и клюшки используют кулаки и пляжный мяч.

Объясните, что пляжный мяч должен оставаться в воздухе, пока он находится во владении одной команды. Если мяч касается льда, его забирает другая команда – в точке, где он коснулся льда. Если играющие ударяют мяч чем-либо, кроме кулаков или ладоней, объявляется фол, и на том месте, где был допущен фол, мячом овладевает другая команда.

Побеждает команда, забившая к концу игры больше голов.



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b> .....	4
<b>Игры для малых помещений</b> .....	5
Баскетбол вприсядку .....	5
Бой тяни-толкаев .....	5
Внимание и труд все перетрут .....	6
Воздушные гонки .....	6
Гигантская мозаика .....	7
Гонки по восьмерке .....	8
Зараза .....	9
Колобок .....	9
Кто есть кто .....	11
Маскарад .....	11
Мелочная чехарда .....	12
Мицубиси-Паджеро .....	13
Молчание-золото .....	13
Обуй друга .....	14
Павловские шарады .....	14
Пересмешник .....	15
Пока горит свеча .....	16
Попрыгунчики .....	16
Пунктуальность - залог успеха .....	17
Разборки вслепую .....	17
Реставрация скульптур .....	18
Скажи это! .....	18
Скованные одной цепью .....	19
То потухнет, то погаснет .....	20
Хлоп-шарик .....	20
Черный ящик .....	21
<b>Игры для больших помещений</b> .....	23
Бумажная баталия .....	23
Гигантский баскетбол .....	23

Гонки "Чума" .....	24
Медленная шариковая гонка .....	25
Музей восковых фигур .....	25
Наполнитель .....	26
О, капитан, мой капитан .....	27
Ослепленные сыщики .....	28
Пизанские башни .....	29
Пинг-понг для свистунов .....	30
Пурпурные шарики .....	31
Расскажи сказку .....	32
Семейное фото .....	34
Хоккей с метлой .....	35
Эстафета на мячах .....	36
<b>Игры в пути</b> .....	37
Алла Федосеева .....	37
Безымянные смехачи .....	37
В поисках стиха .....	38
Горячий банан .....	38
Музыкальные шляпы .....	39
Отдохни и захвати .....	39
Пассажир, наденьте шляпу! .....	40
Посигнальте, если вам нравится .....	41
Секретное послание на карте .....	41
Сказительство в пути .....	42
Словесная эстафета .....	42
Суматошные дуэлянты .....	43
У меня есть проблема .....	44
Угадай номерной знак .....	44
Угадай расстояние .....	45
Фотоконкурс .....	46
Царская небрежность .....	47
<b>Игры на открытом воздухе</b> .....	48
Бейсбол с сиропом .....	48

Биология .....	48
Воздушные налетчики .....	49
Выбивала в кругу .....	50
Выйди сухим из воды .....	50
Гигантский настольный футбол .....	51
Гонки по квадратам .....	52
Двуглавые черепахи .....	53
Дрессировка мячей .....	54
Кенгуру-спасатели .....	55
Контрнаступление .....	55
Муравьиная битва .....	56
Надавай мне тумачков .....	57
Неуловимая прача .....	57
Ниндзя .....	58
Новые приключения колечка на крылечке .....	58
Ночные шпионы .....	59
Олимпийские игры с воздушным мешком .....	60
Перетягивание каната в четыре стороны .....	61
Поиски клада .....	61
Пойми меня .....	61
Полет по приборам .....	62
Распространение Библии .....	63
Рукобол .....	64
Стрельба из катапульты .....	65
Трубные олимпийские игры .....	66
Футбол летающей тарелкой .....	66
Футбол мусорным мешком .....	67
Хвост гусеницы .....	67
"Хочу луну!" .....	68
Четырехголовый футбол .....	68
Эстафета "Найди то, не знаю что" .....	69
Эстафета с гасильщиками .....	70
<b>Игры для любой погоды .....</b>	<b>71</b>

Гонки на картонных санях .....	71
Дождеуловители .....	72
Жмурки в потемках .....	73
Мокрые пятнашки .....	74
Не туши свою свечу .....	75
Сбей воздушного змея .....	75
Тебе не холодно? .....	76
Хоккей пляжным мячом .....	76



Ассоциация **ХРИСТИАНСКИЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ЛАГЕРЯ** объединяет лидеров и сотрудников христианских молодежных лагерей республик бывшего Советского Союза (Российской Федерации, Белоруссии, Украины, Молдавии, Латвии, Эстонии, Литвы, Грузии, Азербайджана, Армении, Казахстана и Узбекистана) для обмена опытом, обучения и братского общения. Если вы хотите получить более подробную информацию о целях и формах служения Ассоциации и условиях вступления в число ее членов, пишите по адресу:

*197342, Россия, Санкт-Петербург, ул.Белоостровская, 25-3*

*Телефон/факс: (812) 245-9065*

*Электронная почта: [cci@ccirussia.org](mailto:cci@ccirussia.org)*

*Интернет: [www.ccirussia.org](http://www.ccirussia.org)*