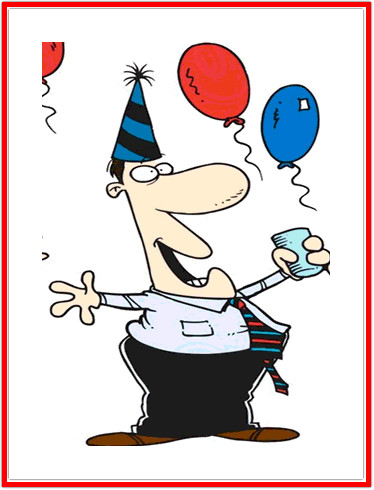
Игры на знакомство и сплочение для корпоративных и дружеских вечеринок.

*Программу любого дружеского или большого банкетного застолья игры на знакомство гостей сделают более оживленной и праздничной. Такие развлечения помогают незнакомым гостям - познакомиться, а знакомым - стать ближе и понятнее друг другу, особенно хороши они в начале праздника для разогрева и создания теплой и дружеской атмосферы на торжестве.*

**Игры на знакомство для корпоративных и дружеских вечеринок** делают из пришедших гостей единую компанию, готовую получить удовольствие от праздника и общения друг с другом. [***Застольные игры на знакомство***](https://serpantinidey.ru/post/71/kak-zastolnie-igri-znakomyat-gostey) опытные ведущие проводят в самом начале праздника, а уже затем устраивают более активные конкурсы для сплочения и развлечения гостей.

**1. Игра на сплочение "Истина в шаре"**

 Эта игра подойдет для тесной компании. Для ее организации заранее пишутся записки с правдивыми (записки с красной меткой) или ложными высказываниями (записки с черной меткой) о каждом из присутствующих гостей, их помещают внутрь воздушных шариков и надувают.

Суть игры: игроки по очереди подходят к связке с шарами, лопают один из них, читают вслух «добытую» таким образом записку и пытаются догадаться о ком в ней идет речь, чья это правда или ложь. Если самостоятельно не может, то просит «помощь зала».

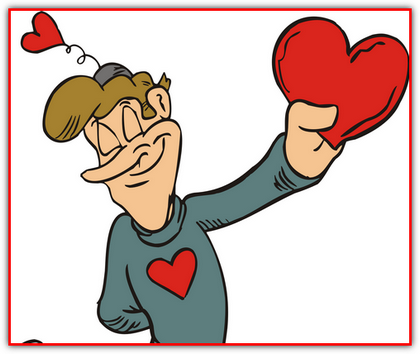
Сами правила игры традиционные, но шарики придают особый праздничный антураж и шум. Победителей в затее нет, это просто повод стать ближе друг другу и немного развлечься.

**2. Игра на знакомство "Зип-зэп – обнимашки"**

 Игра дает возможность запомнить имена всех собравшихся гостей, преодолеть тактильный барьер и просто зарядиться праздничным настроением.

Условия игры: гости встают в круг, сложив свои руки на плечи своих соседей, по знаку ведущего, который стоит в центре круга, они начинают двигаться по часовой стрелке, при этом громко выкрикивая свое имя и фамилию. По знаку ведущего: «стоп» - хоровод останавливается. Если ведущий указывает на кого-то из гостей и говорит «Зип», то гость должен быстро обнять соседа справа и назвать его по имени, а, если ведущий говорит «Зэп» - соседа слева. Тот, кто ошибся, становится водящим и уже он продолжает игру. Так хоровод останавливается много раз, пока гостям не надоест и они немного не запомнят друг друга.

**3. Игра на знакомство "Тайный поклонник"**

В шляпу собираются  и перемешиваются бумажки с именами гостей, и каждый вытягивает себе одну, не показывая никому, что написано.   Если участнику досталось его собственное имя, то заменяем бумажку.  Так гости узнали, чьим тайным поклонником он стал и начинает тайно за ним ухаживать (приглашение на танец, комплимент, презент и прочие знаки внимания), при этом, не разглашая своего имени, т.е. оставаясь именно «тайным поклонником или поклонницей». Ведущий в какой-то момент объявляет: «стоп-игра» и предлагает угадать, кто чьим был поклонником.

[***Игра для корпоративной вечеринки***](https://serpantinidey.ru/post/355/scenariy-korporativnoy-vecherinki-davayte-govorit-drug-drugu-komplimenti-)может продолжаться  нескольких дней, например, начать игру в рабочей обстановке и продолжить на корпоративе.

Очень  интересен вариант игры,  когда жеребьевка проводится отдельно между женской и мужской половиной, тогда каждому игроку достанется  тайный поклонник противоположного пола.

**4. Игра "Общая мечта"**

 Какое бы количество человек ни собралось на вечеринку, у каждого есть свои мечты.  Нам иногда кажется, что мы очень хорошо знаем человека, но, тем не менее, бывает трудно  угадать его желания. Предложите присутствующим гостям написать на лист бумаги три своих заветных желания, и  никому их не показывать.

 Игра проходит так:каждый озвучивает одну за другой свои мечты и, если у кого-то из гостей на листе есть подобная запись - поднимает руку и  "товарищи по мечте" находят друг друга.

Очень интересно будет узнать не те желания, которые могут сбыться в ближайшем будущем, а несбыточные мечты, желанные с детства. В любом случае это отличная возможность ближе узнать человека и подружиться. Закончить игру можно произнесением  тоста: " За то чтобы сбылись мечты!!"

**5. Командная игра "Театр японской пантомимы"**

Такое развлечение можно устроить во время танцевального перерыва. Набираются две равные команды, им дается три минуты для того, чтобы они четко договорились, как будут изображать трех традиционных персонажей японских пантомим: Дракона, Гейшу и Самурая. Движения и мимика должны быть одинаковыми и четкими и желательно, яркими и выразительными.

Команды выстраиваются лицом к зрителям, и ведущий в произвольном порядке дает командам знак или просто произносит имя одного из персонажей. Выигрывает команда, в которой все участники будут изображать фигуру артистично и синхронно, любые отклонения подсчитываются и суммируются как штрафные баллы. Соответственно, какая команда наберет их меньше,  та и победила.

Другие игры во время танцев на вечеринках смотреть [***тут.***](https://serpantinidey.ru/post/137/igri-vo-vremya-tancev)

**6. Необычное знакомство "Разрешите представиться..."**

В знакомство гостей можно внести творческую нотку, для этого заранее приготовить несколько карточек с различными персонажами (по количеству участников). Прочитав имя своего героя,  участники должны  представиться залу, как бы от его лица, не забыв назвать свое реальное имя.  Например, если это мушкетер, то поклон и снятие воображаемой шляпы и представление: «Мушкетер гвардии его Величества – Василий». Персонажи на карточках самые разные:

- гусар

- принцесса

- иностранец, не знающий русского языка

- танцовщица

- инопланетянин

- звезда эстрады

- пионерка и т.п.

**7. Конкурс "Вспомнить все"**

|  |
| --- |
|  |

Вызываются несколько пар, партнеры перемешиваются, всех ставят спиной друг к другу и предлагают вспомнить все о том, кто стоит к тебе спиной, представив его себе во всех деталях (подглядывать нельзя).

 Затем ведущий ведет подсчет верных и неверных ответов на самые разные вопросы:

**1.** сколько пуговиц на блузке партнерши;

2. какого цвета брюки;

3. как зовут;

4. какая обувь;

5. цвет глаз;

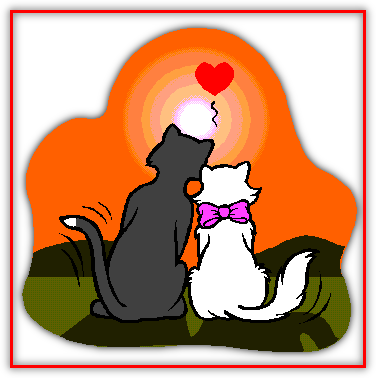
6. есть ли украшения на шее и какие именно;

7. сколько колец надето на руках;

8.носит ли часы и т.п.

Тот, кто вспомнит своего партнера лучше других, получает приз.

**8. Развлечение "Романтическая фотография"**

В молодежной компании, такая игра придется по вкусу. Сначала нужно выбрать того, кто будет фотографировать. Потом объяснить правила: наедине с фотографом в комнате остается влюбленная пара, желающая сделать очень романтическое фото.

Когда они решат, как это будет выглядеть, к ним подошлют как бы помощника, который скорректирует позы по своему вкусу, а лучше займет место парня. Затем в комнаты впускают девушку, и уже она смотрит, чтобы исправить в позе влюбленной, занимает ее место. Каждый раз после «исправлений» фотограф делает снимок. Таких фотографий должно получиться много – тем интереснее потом будет их разглядывать.

Как правило, молодежь отличается высокой степенью изобретательности и не боится откровенных поз, что значительно оживляет снимки. Участие в такой забавной и спонтанной фотосессии сближает, к тому же останутся фото на память, что тоже приятно.

**9. "Запеленговать заговорщиков"**

Все игроки сидят на расстоянии друг от друга, но так, чтобы всех видеть. Условия этой [***игры на знакомство***](https://serpantinidey.ru/post/29/igri-na-znakomstvo-gostey-volshebnie-klyuchi-k-uspehu-vecherinki) такие: организатор тайком от «голящего» образует условные пары (просто показывает, кто с кем). По сигналу организатора «голящий» с закрытыми глазами (повязка) должен по шуму и сути диалога между назначенными партнерами определить, что они в паре.

Сложность игры в том, что говорить все начинают одновременно, и кто именно с кем, а главное, о чем, «запеленговать» не так просто. За время игры «голящего» меняют и в финале игры выбирают из них самого-самого.

**10. Игра "Самый симпатичный во дворе"**

Суть игры в том, чтобы определить самого популярного гостя и самую популярную гостью. А критерием будет число собранных симпатий. Каждый гость получает вырезанное сердечко и маркер тили фломастер и, за две минуты (если большая компания, то увеличить время) собирает подписи на «свое» сердечко - кто больше успеет. На время игры можно поставить музыкальное сопровождение.

**11. Игра на сближение "Узелок развяжется".**

Для этой игры нужно заранее приготовить три длинных веревки (от пяти до десяти метров) и сделать не ней несколько слабо затянутых узлов.

Вызываем для участия в соревнованиях три пары из дам и кавалеров. Один конец веревки привязываем к запястью девушки, другой – к руке мужчины. Поскольку веревки привязаны им к рукам, игрокам придется пролезать в эти узлы, именно поэтому веревка должна быть очень длинной.

В качестве музыкального сопровождения идеально подойдет песня Алены Апиной «Узелок завяжется, узелок развяжется».

**12. Игра на знакомство "Родственные души"**

**Игра на знакомство** похожая на предыдущую, но без записок.

Играя, даже в малознакомой компании, мы можем найти человека, наиболее близкого по духу. Итак, присутствующие зажимают кулаки. Участник, который решил первым найти единомышленника, начинает рассказ о себе в форме "люблю-не люблю" Например: "Я не люблю шумные города. Я люблю мчаться на машине с огромной скоростью. Я не люблю, когда заглядывают через плечо" и т.п. После каждого предложения участники, которые тоже это не любят или любят, один палец разжимают. Рассказ продолжается до того момента, пока кто-то из присутствующих разожмет все пальцы. Этот человек и будет  самым близким по духу рассказчику. И по окончании тост: "За родственность душ всех собравшихся гостей"

**13. Игра для тесной компании "Жертва интриги".**

|  |
| --- |
|  |

«Жертвой интриги» выбирается кто-нибудь из гостей. «Жертва» выходит за дверь, но прежде ей объявляют, что сейчас муж/ жена, друг или сослуживец расскажут всему честному народу что-то очень интригующее из его биографии, а вернувшись обратно, она  (жертва) должна будет с помощью наводящих вопросов узнать, в чем же таком ее рассекретили.

На самом же деле никто рассказывать ни о чем не будет, а просто все договорятся, что, когда вопрос «жертвы» будет заканчиваться на гласную букву, все будут отвечать «да». Если это будет согласная – «нет», на буквы «й» или «ь» отвечаем - «не важно».

У «жертвы» создается ощущение, что речь идет о чем-то конкретном, «выдает» один свой секрет за другим.  Выходит это так:

- Это случилось под новый год?

- Нет!

- На 8 марта?

- Да!

- Все случилось в туалете?

- Да! – и так далее.

**14. Игра "Выдающаяся личность".**

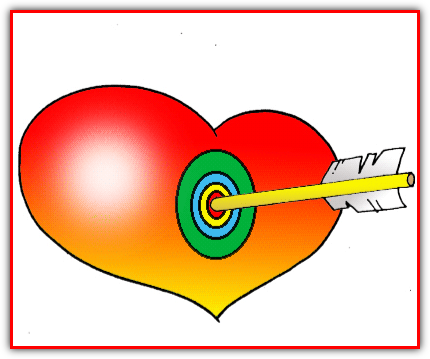
Эта игра, как и большинство других, родом из детских[***игр на знакомство.***](https://serpantinidey.ru/post/314/igri-na-znakomstvo-dlya-detey-i-vzroslih-)

Правила игры: Один из гостей загадывает про себя какую-нибудь популярную личность и «выдает» себя за нее, а задача других собравшихся – с помощью наводящих вопросов понять, кого же он загадал.

Перед началом игры народу объясняется, что спрашивать, например, «Какие песни вы поете?» запрещено. Следует сформулировать вопрос иначе – «Имеете ли вы отношение к эстраде?» или «Вы предпочитаете попсу или классику?». Тот, кто загадал выдающуюся личность, имеет право отвечать только «да» и «нет».

Всего наводящих вопросов можно задать двадцать, если так никто и не догадается, то голящий выиграл.

**15. "Психологическая мишень".**

 Такая игра больше подойдет для дружеской вечеринки. Одновременно в ней могут участвовать четыре или пять человек. Им выдаются листы бумаги и фломастеры. Ведущий просит игроков разделить лист на четыре сектора двумя перпендикулярными чертами, пересекающимися в центре листка. Потом, отталкиваясь от этого центра, игроки должны будут нарисовать пять кругов, чтобы получилось, как на мишени.

В каждом из четырех секторов нужно написать: в первом, самом маленьком круге, буквы «Р», «П», «С», «Л» в любой последовательности. Во втором от центра круге пишем цифры от одного до четырех в каждом секторе, также в любом порядке.  В третьем – по одному на каждый сектор названию птиц, рыб, зверей. В четвертом пишем по одному прилагательному, например, пьяный, нежный, стройный, умный. И в последнем круге – пословицы.

Подписанные (чтобы не запутаться) мишени передают ведущему, который накалывает их на один большой мольберт. Далее следует «расшифровка».

Оказывается, что сектор, помеченный буквой «Р», отражает все, что игрок думает о своей работе, «П» - о постельных отношениях, «Л» - о любви и «С» - о семье. Расставленные цифры означают место, которое игрок отводит в своей жизни работе, сексу, любви и семье. Прилагательное в сочетании с названием животного демонстрирует, кем он чувствует в каждой из этих сфер.  Возможно, что на работе человек ощущает себя тупым верблюдом, зато в постели проворным зайкой.

Пословицу можно трактовать как истинное жизненное кредо относительно каждой из упомянутых сторон жизни.

**16. "На кого похож?"**

В этой игре выбирают голящего, который на короткое время выходит за дверь. За эти минуты все остальные гости договариваются и загадывают одного из присутствующих – именно о нем голящий будет задавать свои вопросы-ассоциации.

Вернувшись в комнату, он начинает:

- Если бы этот человек был автомобилем, то какой марки?

- На какой предмет одежды он похож?

- С каким кушаньем (цветком, животным, элементом архитектуры и так далее) он ассоциируется? И т.п.

Ответы на вопросы дают все желающие. Однако действовать нужно так, чтобы тот, кого загадали, не молчал, а тоже давал свои ответы-ассоциации. Иначе голящий его просто вычислит.

Человек выигрывает в том случае, если верно называет загаданного, причем у голящего есть три попытки. В противном случае он снова выходит из комнаты, и все повторяется снова.

Музыкальные игры и конкурсы для любого праздника.

*Традиционный русский способ веселиться: спеть хором под гармошку (или без нее) любимые песни  - все еще популярен, особенно среди старшего поколения, но добавляются и новые музыкальные развлечения, игры и конкурсы, которые вносят в развлекательные программы праздников разнообразие, теплоту и задор.*

*Самые любимые музыкальные развлечения на празднике это: караоке, различные песни- переделки, музыкальные викторины, песенные перепевки с заданиями или исполнение текста известной песни в другом стиле:* *рэп*,*народный, мюзикл и т.п. Если собирается музыкальная компания, то весь сценарий можно задумать, как шоу, пусть гости весь вечер демонстрируют свои таланты - например, "Стань звездой" (посмотреть можно*[***здесь***](https://serpantinidey.ru/post/233/muzikalnie-igri-i-konkursi-dlya-korporativa)*).*

**Музыкальные игры и конкурсы** из нашей подборки очень разнообразны: абсолютно новые и давно любимые, лирические и веселые, застольные и игровые.

**1. Музыкальная игра  "Шумовые оформители".**

[***Поиграть в «озвучивание кино»***](https://serpantinidey.ru/post/828/noviy-scenariy-dlya-lyubogo-prazdnika-kinovecherinka-v-krugu-druzey) будет интересно и большим, и маленьким. Подводка к этому развлечению может быть такой: «В связи с сокращением штатов все шумовые оформители были уволены, и теперь все звуки и шумы в кино подают все, кто находится на площадке, давайте тоже попробуем оформить одну из историй».

История или сказка может быть известной, а может быть придумана на ходу, например такая: «Жили-были принцесса и нищий. Они страстно полюбили друг друга, но ее родители были против, поэтому влюбленные решили бежать в темную грозовую ночь. Они сели на коня и поскакали по каменистой дороге, потом они переплыли речку вброд. Наступили утро, запели птички. Вдруг они увидели старый-престарый дом…» и т.д.

Все звуки, о которых идет речь, «иллюстрируют» гости. При этом в качестве реквизита для озвучки подойдут буквально любые предметы, находящиеся в помещении, и даже одежда самих игроков. Так с помощью мужских ботинок можно озвучить побег – изобразить звук шагов, скрип дверей – трением вилки о пустую тарелку, конский топот – стуком женских каблуков о пол. Можно в историю о побеге добавить остроты и уронить что-нибудь звонкое (сережку принцессы) – звякнуть бокалом о бокал. Лязг засова будет изображать трение ножа о вилку. Чириканье птичек – резиновая игрушка и т. д., главное – дайте волю фантазии своих гостей, и они все придумают сами.

Ведущему можно записать все это на диктофон или другое удобное устройство. Прослушивание «озвученного кино» доставит дополнительную радость всем собравшимся.

**2. Музыкальный конкурс - викторина "Угадай и допой"**

*(спасибо автору)*

*С помощью этой песенной викторины можно попеть застольные песни. Ведущий задает вопрос, гости должны догадаться, о какой песне идет речь, и запеть именно с этого места хором.*

1. Какие деревья, и в каком количестве стояли на Муромской дорожке? *(3 сосны)- начинают петь слов: «На Муромской дорожке стояли три сосны….»*

2. Это старое дерево не только стучит в окно, но еще и зовет на прогулку?  *(клен) - начинают петь со слов: «Старый клен, старый клен, старый клен стучит в окно…»*

3. Об этом дереве поют, наблюдая, как смуглянка-молдаванка собирает винные ягоды? *(клен) - начинают петь со слов: «Раскудряный клен зеленый, лист резной…»*

4. К каким деревьям обращается парень, который ищет свою любимую? *(ясень, тополь)* - *начинают петь со слов: «Я спросил у ясеня, где моя любимая…»*

5.  Девушка солдата, у которого выходной, живет в городе, где шелестят эти деревья? *(липы) – начинают петь со слов: «Где любимая живет, липы шелестят…»*

6. Девушка вызнала характер своего залёточки, когда вызрел этот кустарник? *(калина) – начинают петь со слов: «Калина красная, калина вызрела…»*

7. Цветение какого дерева обожает героиня песни, которая утверждает, что это лучший момент?*(яблоня) – начинают петь слов:*«Л*учше нету того цвету, когда яблоня цветет..»*

8. Трудолюбивый герой песни называет свою возлюбленную также, как это дерево? *(черешня) – начинают петь со слов: «Из-за вас, моя черешня, ссорюсь я с приятелем..»*

9. Какое дерево растет под окошком у засидевшейся дома девушки? *(вишня) – начинают со слов: «Расцвела под окошком  белоснежная вишня…»*

10. Между какими деревьями случилась несчастная любовь? *(рябина и дуб) – начинают со слов: «Как бы мне, рябине к дубу перебраться..»*

11. В Одессе фонтан покрылся цветом этого дерева? *(черемуха) – начинают со слов: «Фонтан черемухой покрылся, бульвар французский весь в цвету..»*

12. Песня о кустарнике, цветы которого всю ночь сводят с ума? *(белая акация) – «Белой акации гроздья душистые…»*

13. Куда сегодня заведет тропка женскую половину зала, после выпитого коньяка? *(до вишневого сада) – «Довела меня тропка дальняя…»*

**3. Музыкальная игра "Инсценировка песни".**

В компаниях, где любят костюмированные номера, можно устроить инсценировку любой прикольной песни, распределив между гостями, как роли героев песни, так и роли неодушевленных предметов, встречающиеся в тексте песни. Очень смешная сценка получится, например, если взять песню Лебединского "Мохнатый шмель" (спасибо автору этой идеи). Хорошо бы выдать артистам хотя бы элементы костюмов (ободки, ушки, шляпки и прочее), сделать это, кстати, тоже можно в игровой форме, пустив мешок с реквизитом по кругу: каждый достает из мешка, не глядя,  первое, что попадет в руки - так роли для будущей инсценировки и распределяются.

Затем, каждый обыгрывает свою роль, при этом начать лучше с того, что посадить «душистый хмель» на стул, затем по сюжету уже на него сядет «мохнатый шмель» и т.д.

*(Вариант подобной -*[***новогодней музыкальной игры***](https://serpantinidey.ru/post/142/novogodnie-muzikalnie-igri-i-konkursi)*можно найти в новогодней подборке по этой ссылке)*

**4. Музыкальный конкурс на празднике "Внутренний голос".**

Вызываем из числа гостей тех, кто не прочь попеть, человек 10 – 15. К исполнению предлагаем музыкальную игру с песней, слова которой известны всем, например, «Темная ночь», «Я был когда-то странной игрушкой безымянной» и т. д. Объясняем правила: первый куплет поем все вместе, а припев – про себя. Причем, ведущий предупреждает, что взмахом руки он будет подавать знаки, когда хору следует снова запеть вслух или включить свои «внутренние голоса». Таких переключений на «внутренний голос», конечно, должно быть несколько, потому что цель ведущего – сбить поющих. Тот игрок, кто первым выпадет из ритма и не совпадет с тем, что хор поет вслух, выходит вперед, предлагает свой вариант песни и начинает «дирижировать» переключениями всего хора с пения вслух на «внутренний голос».

**5. Музыкальная игра "Песенные хулиганы".**

|  |
| --- |
|  |

Эта музыкальная игра построена на пении хором любимых застольных песен с небольшим сюрпризом. Ее можно провести в самых разных компаниях, на семейных праздниках и даже на детских мероприятиях (туристические слеты, лагеря отдыха и т.п.). Суть игры такая: предложить спеть одну из популярных – желательно всем известных  – песен, поочередно прибавляя к концу каждой строчки простейшие словосочетания: «В штанах!» и «Без штанов!». Столь важную роль выкрикивания почти компрометирующих фраз поручите паре – тройке игроков (чаще они находятся сами), которые и будут справедливо названы «песенными шалунами».

Чтобы музыкальные шалуны «не проспали» ключевые моменты, т. е. концы песенных строк, запаситесь заранее текстом песни на бумаге. Выглядеть подобное исполнение должно примерным образом:

*От улыбки солнечной одной (Без штанов! )*

*Перестанет плакать самый грустный дождик (В штанах!),*

*Темный лес проститься с тишиной (Без штанов!)*

*И захлопает в зеленые ладоши (В штанах!).*

*Припев этой детской песенки с соответствующими «ремарками» звучит еще более уморительно:*

*И тогда наверняка вдруг запляшут облака (Без штанов!) и т.д.*

*(Текст других песен, которые идеально подходят для этой игры можно скачать здесь).*

[***МУЗЫКАЛЬНЫЕ ШАЛУНЫ.docx***](https://serpantinidey.ru/download/144/muzikalnie-shalunidocx)

*(для скачивания - кликните файл)*

**6. Музыкальная разминка.**

Вспомните конкурс «Разминка» КВН, и устройте на празднике такую же импровизацию, только не из шуток, а из песен. Команды должны обмениваться вопросами и ответами из песен, т.е. одна команда вспоминает вопросительную строчку из песен, другая утвердительную, подходящую по смыслу. Затем меняются ролями. Например, вопрос: «Что стоишь, качаясь, тонкая рябина?», ответ: «Напилася я пьяна, не дойду я до дому!». Или: «Где же ты, Маруся, с кем же ты гуляешь?» - «…я по шпалам, опять по шпалам иду домой по привычке».

Играть можно до тех пор, пока не иссякнет фантазия.

**7. Музыкальные комплименты.**

|  |
| --- |
|  |

В программу любого праздника, а особенно корпоративного, можно включить музыкальный обмен комплиментами между мужской и женской половиной зала. Сделать это очень просто: женская команда вспоминает лестные строчки из песен о мужчинах, а мужчины, наоборот, поют отрывки из песен, которые можно расценить как комплименты дамам. И по очереди начинают обмениваться этими музыкальными комплиментами.

В качестве примера похвалы кавалерам ведущий может продекламировать такие строки из песенки А. Свиридовой:

*«Как хорошо! Можно доверять мужчине!*

*Как хорошо! И не думать ни о чем!»*

Как песенный реверанс в сторону прекрасных дам – куплет из хита Ю. Антонова:

*«Внимание, мужчины! Для смеха нет причины!*

*Сегодня в каждом деле нам женщины под стать,*

*А мы по доброй воле чужие учим роли,*

*Коль так пойдет и далее – мы можем и отстать!»*

Побеждает та команда, которая в течение десяти минут назовет больше музыкальных комплиментов, хотя подсчет можно и не вести, пусть победит дружба.

Этот поток песенных комплиментов можно направить и в одну сторону, например, на женский праздник 8 Марта, устроить музыкальное поздравление - попурри , которое будет состоять из отрывков песен-комплиментов.

**8. Песенная энциклопедия.**

Для этой песенной перепевки можно разделить зал на несколько команд (в зависимости от количества гостей) и заранее приготовить карточки с предполагаемыми темами песен: животные, птицы, растения, путешествия, любовь и так далее. Каждая команда вытягивает по три – пять карточек. На раздумья дается пять – семь минут.

Затем методом жеребьевки тем каждая команда представляет свои музыкальные иллюстрации, например, тема «Камни»: «Подари мне лунный камень», «У него гранитный камушек в груди», «Все я сумею, все смогу – сердце мое не камень». Допускается пение как одной строки из песни, так и целого куплета или припева. Главное, чтобы соответствовало смыслу задания.

За каждый в тему данный ответ – очко. Победителей определяют по сумме заработанных баллов.

**9. "Оркестр виртуальных инструментов".**

Из гостей (10 – 15 человек) создаем Оркестр виртуальных инструментов - каждый вытягивает карточку с написанным инструментом, у всех, естественно, разные. Игру на инструментах участники должны изображать очень выразительно, чтобы было понятно, кто - на чем музицирует.

Затем ведущий объясняет, что будет дирижером, но играющим, еще и на барабане. Однако ведущий-дирижер все время будет «переключаться» на любой другой инструмент, и тот игрок, чей инструмент в данный момент изображает ведущий, должен моментально прекратить свои движения.

Таким способом из игры виртуального оркестра постепенно выбывают те «музыканты», кто «проворонил» новое движение ведущего. Побеждает самый внимательный игрок.

**10. Музыкальная азбука.**

Эта [***музыкальная игра для вечеринок***](https://serpantinidey.ru/post/423/novogodniy-muzikalniy-reportaj-korporativ-dlya-rojdennih-v-sssr)в смешанной компании и больших банкетов, ведь по ее условиям каждому отдельному столику можно присвоить одну из букв алфавита и предложить в течение 3 – 4 минут вспомнить как можно больше фраз и строк из разных песен, начинающихся с данной буквы, причем это может быть не только началом фразы или строки. Например, «Е»: «… если женщина просит, бабье лето ее торопить не спеши!» или «Если все не так, если все иначе, если ночь полна цветами» и т.п.

Определять победителей не обязательно, поскольку сам процесс игры довольно захватывающий и доставит гостям настоящее удовольствие.

**11. "Сладкая" песенка.**

В «Сладкую» песенку играют 3 – 4 человека. Сначала ведущий предлагает пропеть куплет из своей любимой песенки, а потом поочередно выдает игрокам три – пять карамелек, просит положить их в рот и снова спеть то же самое, но уже с конфетами за щеками. За каждый куплет участники получают очки по пятибалльной шкале: кто смешнее – тому и больше очков. Перед каждым новым выступлением советуем ведущему добавлять к уже имеющимся, одну – две конфеты, ведь, пока поют их соперники, участники постепенно съедают свой сладкий запас. Таким манером каждый игрок должен пропеть свою любимую песню целиком.

Если найдутся желающие, то вполне возможно повторить игру с новыми участниками.

**12. "Поймайте песенку за хвост"**

Заранее приготовьте карточки, на которых будут написаны последние слова одного куплета из разных лучше хорошо известных песен. Например: из этих строчек: «Полетели сквозь стрелы», «Под обстрелом и под огнем», «Чтобы ты не сгорела», «Я буду твоим плащом» надо сделать такие карточки: «стрелы», «огнем», «не сгорела», «дождем». По карточке, т.е. последнему слову игрок должен вспомнить всю строчку песни. Перед началом игры лучше показать на примере, чтобы было всем понятно.

Эта[***музыкальная игра для встречи друзей***](https://serpantinidey.ru/post/43/kak-ustroit-vecher-vstrechi-vipusknikov-idei-scenariev) и для других поводов, при этом она может быть командной или индивидуальной, а с количеством песен для угадывания – можно сориентироваться на месте (по степени интереса к игре).

**13. "Покажи свою песню!"**

Набираются две команды, которые по очереди подходят к ведущему и достают из ящичка заранее заготовленные записки с ключевыми строчками из разных песен. Это могут быть: «Я на тебе никогда не женюсь», «Не сыпь мне соль на рану». «Я готов целовать песок, по которому ты ходила» и пр.

Вытянувший бумажку игрок за две минуты должен показать своей команде пантомиму, объясняющую содержание песни. Если участники его команды не угадывают, то право ответа переходит их противникам.

В случае правильного ответа звучит фонограмма загаданной песни. Побеждает та команда, кто угадает большее количество музыкальных композиций.

**14. "Песенный пазл"**

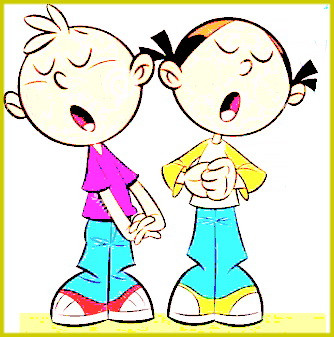
Эта **музыкальная игра** очень хороша для семейного или дружеского застолья. Правила таковы: выбираете «голящего», и он уходит в другую комнату. Команда из 10 человек загадывает песню, выделяя из нее самую популярную строку, например, «Смотрю в озера синие, в полях ромашки рву». Каждый член команды «берет» себе по одному слову из этой фразы, причем может оказаться так, что кому-то и вовсе не достанется слова.

Вернувшись, голящий имеет право обратиться только к шести игрокам с вопросом «Что у вас за слово?». Ответы: «В озера», «Рву», «Смотрю» и т.д. Участник без заветного слова отвечает: «Слов нет!». Из всех полученных разрозненных слов «голящий» должен сложить в голове пазл, и произнести или пропеть загаданную строчку из песни.

**15. "Угадай мелодию" с конфетами.**

Для игры понадобится стол и кулек конфет. Вызываются два игрока. Задание: слушаем фонограмму популярной песни, кто первым догадался, тот хватает конфету со стола, музыка останавливается, а игрок называет название композиции. Если ответ верный, то конфета его, в противном случае он возвращает лакомство на место. Подобных туров можно разыграть до десяти, победитель определяется по количеству заработанных конфет.

**16. "Зайка моя!"**

Под "минусовку" куплета хита Ф.Киркорова (припев лучше сохранить в оригинальном исполнении) предложите всем гостям вечера или нескольким добровольцам продолжить строчки:

*Зайка моя! Я ..................*

*Ручка моя! Я .................*

*Рыбка моя! Я...................*

*Банька моя! Я ...............*

*Солнце мое! Я ..............*

|  |
| --- |
|  |

*Дверца моя! Я ..............*

*Зайка моя!*

Если участники игры-караоке хорошо знают текст песни, после очередного припева им нужно пофантазировать и продолжить в рифму своими (сделайте паузы в минусовке!), например:

*Котик я твой! Ты... МОЯ КОШКА.*

*Столик я твой! Ты... МОЯ НОЖКА.*

*Танчик я твой! Ты... МОЯ ПУШКА.*

*Я хоккеист! Ты... МОЯ КЛЮШКА.*

*Шайба моя!*

Все вместе пропевают удачные попадания в текст песни или просто в рифму, если нет - подсказки ведущего. Возможны очень смешные находки! И вообще - веселое караоке обеспечено, важно не затягивать раздумья:

*Карта моя! Я... ПОДТАСОВКА.*

*Мышка моя! Я... МЫШЕЛОВКА.*

*Ты хали-гали! Я...ПАРАТРУППЕР.*

*Ты хороша, а я... СУПЕР!*

*Вместе споем!*

*Я ночами...*

**17. "Книга музыкальных рекордов".**

Эта [***музыкальная игра для выпускного вечера***](https://serpantinidey.ru/post/175/scenariy-vipusknogo-vechera-dlya-9-h-klassov-shou-rekordov-ginnesa) или любой другой молодежной вечеринки.

Составить книгу музыкальных рекордов можно, соревнуясь, а можно и просто так. Если соревнуясь, то одна команда гостей может называться «Общество максималистов», другая — «Общество минималистов», или проще — «Макси» и «Мини».

Первые исполняют песни про все самое большое, многочисленное, высокое и т. п., вторые — про самое маленькое, низкое и т. д. Например:

*- громкая - тихая*

*- страстная - скромная*

*- женская - мужская*

*- детская - взрослая*

*- умная - глупая*

*- веселая - грустная*

Исполнять, конечно, можно не всю песню целиком, а как договоритесь: куплет и припев, или только припев, или только куплет, или как пойдет.

Игра «Зачем я сюда пришел»

Ведущий по очереди подходит к гостям и задает им один и тот же вопрос: «Зачем вы пришли на праздник?» Игроки достают наугад карточки с шуточными ответами и зачитывают вслух. Игра обычно вызывает море смеха и положительных эмоций.

Источник: https://fanibani.ru/35-samyh-smeshnyh-igr-dlya-kompanii-vzroslyh