



**Новый год** — яркий и по-детски радостный праздник, когда мы ждем подарков, чудес и особенного веселья. Новогодние игры, конкурсы и сценки — такой же обязательный атрибут праздника, как елка, шампанское и подарки.

### **Перевертыш**

Перевертыш — это название книги (фильма), передачи, пословицы или строчки из известного стихотворения, где все слова заменены антонимами (слова противоположные по смыслу). Например, высказывание-перевертыш из кинофильма «Ирония судьбы, или С легким паром!» — «Что за прелесть то мое жареное мясо! (Какая гадость эта ваша заливная рыба!). Гости делятся на две команды, ведущий загадывает

перевертыши, побеждает та команда, которая быстрее и больше отгадает значений.

### **Угадай, кто ты?**

Нужно заготовить несколько белых листов, на которых написаны персонажи и место, где они находятся. Например, «миллионер в бане» или «доктор в самолете». Ведущий вызывает одного игрока, который садится на стул спиной к остальным. Ему на спину прикрепляют один из листков с персонажем, так чтобы он не видел надписи. Далее ведущий и остальные участники задают ему наводящие вопросы:

Где ты сейчас?

Что ты там делаешь?

Как ты туда попал?

Кто рядом с тобой?

Кто ты?

Когда игрок невпопад отвечает на вопросы, а все гости видят надпись на его спине, получится очень смешно. Такая игра может развеселить любую компанию.

### **Новогодний квест**

Принимающая сторона готовит заранее мешок с подарками и задания-загадки. Гостям сообщается, что мешок с подарками таинственно исчез, но его можно отыскать. Все делятся на две команды, и ведущий дает первую подсказку-задание, справившись с которым, участники получают ключ к следующей. Сами задания могут быть любыми, в их основе словесные игры ( в том числе слова с перестановкой букв, мини-кроссворды, ребусы, зашифрованные картинки), которые больше рассчитаны на смекалку и сообразительность, чем на конкретные знания. Команда, которая первой добралась до мешка, выбирает первыми подарки из мешка Штрихи к портрету

Принцип игры заключается в следующем. Игроки каждой команды (не менее 4-х человек

в каждой) строятся в затылок друг к другу. Перед первыми игроками в колоннах кладется лист бумаги и ручка. А к последним подходит ведущий и показывает картинку с изображением (оно должно быть простым), которую игрок должен нарисовать рукой на спине у стоящего впереди. Потом тот, которому рисовали на спине, пытается понять, что же ему так коряво нарисовали, и изображает аналогичную картину на спине следующего. Первые в колонне игроки изображают то, что до них дошло на листке бумаги в окончательном варианте. Выигрывает та команда, чей рисунок хотя бы отдаленно напоминает оригинал.

### **История**

Выбирается один участник, которому сообщается, что остальные придумывают историю в его отсутствие (тему можно сообщить заранее, что-нибудь связанное с зимой, праздником, Новым годом). Потом участник возвращается, его задача восстановить события истории, задавая вопросы, на которые можно отвечать «да», «нет», «не знаю». После того как водящий уходит, оставшиеся договариваются о дополнительных условиях:

Если вопрос водящего заканчивается на гласную букву — все отвечают «да»

Если на согласную — отвечают «нет»

Если на мягкий, твердый знак, букву «ы» — отвечают «не знаю»

Получаются очень необычные и смешные истории. В конце игры водящему можно открыть секрет.

### **Новогодние обещания**

Многие хотят с Нового года начать жить с чистого листа, поэтому составляют список планов и обещаний. Игра заключается в следующем: каждый из гостей составляет свой список, затем все они перемешиваются, и ведущий предлагает каждому по очереди вытянуть один из них, зачитать вслух и угадать, кому он принадлежит. Чтобы было смешнее, можно писать в список не всю правду.

### **Сказка**

Все участники, кроме одного, выходят из комнаты. Оставшийся получает текст (может быть любой, например, несколько строк про Деда Мороза) и пытается объяснить его без слов следующему участнику (участники вызываются по одному). Главное, чтобы каждый последующий игрок видел объяснение только предыдущего игрока. В конце игры участники в обратном порядке рассказывают то, что показали и поняли.

### **Что делать, если**

Ведущий выбирает шуточный вопрос, который начинается фразой «Что делать, если». Например, что делать, если я хочу спать? Остальные по кругу предлагают как можно более нестандартные варианты вроде «превратиться в медведя, впасть в спячку и наконец выспаться». Тот, кто не может придумать вариант, становится ведущим и меняет вопрос.

Тэги: [как](#) , [же](#) , [такой](#) , [чудес](#) , [новогодние](#) , [подарки](#) , [игры](#) , [шампанское](#) , [елка](#) , [сценки](#)

,  
[конкурсы](#)

,  
[особенного](#)

,  
[обязательный](#)

,  
[веселья](#)