

ИГРЫ НА ДИСКОТЕКЕ

АВТОГРАФ

Конкурс проводится в течение в сего вечера. Человек (или команда), получивший больше всего автографов с пожеланиями, награждается.

АЗБУКА

Каждый участник получает букву алфавита. По сигналу ведущего, произносящего то или иное слово, буквы собираются в слова или даже в целые предложения.

АССОЦИАЦИЯ ФРАЗ-ПОЗДРАВЛЕНИЙ

От пары к паре передается поздравление, каждая фраза которого начинается с последнего слова. Например: мы рады вас видеть. Видеть хорошее можно во всем. Во всем помогаем друг другу и т.п.

В ШЛЯПЕ НЕ ТАНЦУЮТ

Требуются 4 шляпы, желательно красивые (можно из плотной бумаги- 2 на девочек и 2 на мальчиков). Перед началом танца ведущий объявляет правила игры: “Со мной рядом стоят мальчики и девочки, у которых на головах надеты шляпы, они тоже хотят танцевать, но... в шляпе не танцуют. Чтобы принять участие в танце, они должны надеть шляпу на голову любого танцующего – только в этом случае они получают право танцевать с его партнером. Девочки будут надевать девочкам, а мальчики – мальчикам.

Если вам наденут на голову шляпу, уступите своего партнера и не огорчайтесь. Выбирайте другого, пользуясь своим правом надеть шляпу. Если вам надели шляпу, не снимайте ее, пока не выберете себе нового партнера”.

ВЕЗУЧЕГО ВЫБЕРЕТ ЗВОНОК

Ведущий объявляет, что победителя, вернее, самого везучего, выберет звонок заведенного на несколько минут будильника. Танцоры, или пары выходят в круг по очереди, танцуют с условием: как только выходит следующий - ему уступают место. Тот, кто танцует в кругу в момент, когда зазвонит звонок, считается самым везучим и получает приз.

ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.

Игра проводится с детьми младшего возраста.

ВЕСЕЛЫЙ ДВОРНИК

Танец-игра с метлой сопровождается любой ритмичной музыкой. Все танцуют парами, один кавалер - с метлой. В любой момент он может три раза стукнуть метлой об пол, и все мужчины должны отпустить своих дам, а он быстро приглашает любую из них. Все кавалеры так же быстро приглашают дам. Тот, кто остался без партнерши, берет метлу и начинает танцевать с ней. Игра повторяется.

ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ!

Все участники образуют два круга: один внутри другого, стоя лицом друг к другу. Игрет музыка. Внешний круг двигается вправо, внутренний - влево. Как только музыка останавливается, образовавшиеся пары знакомятся (называют друг другу свои имена). Музыка играет дальше, все продолжают двигаться. При остановке музыки снова знакомятся в парах. Во время музыки. Если мимо проходит человек, с которым вы уже знакомы, то вы машете ему рукой. После игры практически все участники будут знакомы.

ЗЕРКАЛО

В кресло спиной ко всем усаживается девушка с зеркалом и платком в руках. Она разглядывает в зеркале подходящих к ней по очереди мужчин. Если партнер ее не устраивает, она как бы «стирает» его изображение. «Неудачник» должен уступить место другому кавалеру. Если партнер приглянулся, она оставляет платок и зеркало для другой участницы и идет со своим избранником танцевать. По завершении танца условия обязывают мужчину поцеловать партнершу.

ЗЕРКАЛО - 2

В течение 15 минут участники, разбившись на пары и встав лицом к друг другу, повторяют движения под музыку, меняясь через определенное время.

ЗНАКОМСТВО НА ДИСКОТЕКЕ

Отряд разбивается на пары в ограниченном пространстве. Каждая пара выбирает себе сигнал – звук какого-либо животного. Затем все расходятся в разные стороны, выключается свет и ... издавая звуки пары должны найти друг друга.

ЗОЛОТЫЕ КЛЮЧИКИ

Эта красивая старинная игра требует незатейливого реквизита. Девушки садятся на стулья и приковываются бутафорскими цепями из бумаги и большими картонными замками. «Пленник» нужно выручить, подобрав к замку подходящий ключик. Но дело в том, что ключики разной формы и величины, каждый подходит только к единственному замку. К какому? Это и надо выяснить как можно быстрее. Тот, кто раньше других «освободит» партнершу из «плена» и уведет танцевать, получает приз. Партнеры выбраны. Предлагаем несколько танцев-игр.

ИМЯ В ЦЕНТРЕ

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызывают, например, вес Саши или Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в круге. Таким образом, каждый получает возможность представиться и узнать имена других.

КАРТОШКА ШАРИКОМ

Условно круг танцующих делится на две половины. Отпускаются 1-3 воздушных шарика, которые игроки перебрасывают друг другу в танце. Выигрывает та половина, на которой к моменту окончания музыки окажется меньше шариков.

КОНКУРСЫ НА ТАНЦЕВАЛЬНЫХ ВЕЧЕРАХ

(Сборник "Чем развлечь гостей", выпуск 12, стр. 12.)

1. Выявить самого молодого участника вечера и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Киндерсюрприз".
2. Выявить самого старшего по возрасту участника вечера и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Мои года - моё богатство".

3. Выявить девушку с самой тонкой талией и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Осиная талия".
4. Выявить девушку в самой короткой юбке и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Набедренная повязка".
5. Выявить девушку на самых высоких каблуках и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Мне сверху видно всё".
6. Выявить самого загорелого человека и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Шоколадка".
7. Выявить девушку со множеством различных украшений и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Сокровищница".
8. Выявить именинника и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Ангел мой".
9. Выявить самого веснушчатого человека и вручить рисованную "медаль" ("Звезду") в номинации "Солнечный поцелуй".

При проведении подобных мини-конкурсов задача ведущего: пригласить на сцену несколько претендентов, с юмором, с помощью зрителей выбрать победителя и повесить ему на шею рисованную "медаль" ("Звезду") с соответствующими рисунком номинации.

ЛАВАТА

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец – это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талиия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

ЛЕНТЫ ПРИГЛАШЕНИЯ НА МЕДЛЕННЫЙ ТАНЕЦ

Ведущий просит встать отдельно группу девушек и юношей. Он берет в руку несколько лент (по середине ленты). С одного конца за ленты берутся девушки, а с другого - юноши. Ведущий отпускает ленты и отходит. Юноши и девушки сматывают ленты и встречаются, образуя пары для медленного танца.

ЛИСТЫ КАЛЕНДАРЯ

Каждому подходящему на вечер вручается листок календаря. Девушкам – с четными числами, юношам – с нечетными. По ходу вечера его участники выполняют следующие задания:

- Собраться по месяцам, выполнить задание – продекламировать свой месяц. Все слова в рекламе должны начинаться с буквы месяца. Например: «декабрь» - долгожданный, детский, домашний и т.д.
- Собраться по дням недели, выполнить задание – вспомнить песни (как можно больше) о своем дне недели; если таких нет, то придумать один куплет;
- Сформировать команду из 12 сред, 12 четвергов, 12 пятниц. Познакомиться друг с другом и представить живую картину на тему: «У природы нет плохой погоды»
- Составить сложное число, например, 17 12 465
- Найти «вчерашний день»
- Собраться по числам – четным и нечетным.

МОЛЕКУЛА

Во время дискотеки ведущий объявляет в микрофон: Молекула 3. Все танцующие должны объединиться по трое и продолжать танец. Те, кто не смог встать в тройку, покидают середину зала. Далее ведущий говорит: Молекула 4. Снова танцующие объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит до тех пор, пока в центре зала

не останется минимум участников. Им вручается приз. Важное условие: во время объединения в молекулы не должен происходить повтор в выборе партнеров. Во время танцев происходит знакомство.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ГОНКИ

Участвуют 2-3 команды любой численности. Участники команды образуют цепочку. А первый из них встает на линию старта. После включения фонограммы команды двигаются через зал до противоположной стенки, выполняя при этом условленное танцевальное движение. Например, из положения боком друг к другу: полуоборот на пятках в одну сторону. Т.о. происходит постоянное передвижение вперед. Руки при этом лежат на плечах ближайших участников.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ РУЧЕЕК

В зале организуется ручеек под быструю мелодию. Как только заканчивается мелодия, ее продолжает другая – медленная или опять быстрая. Если мелодия медленная, то пары в ручейке танцуют до ее окончания. Условие обязательно для всех участников ручейка, т.к. в этом случае юношам будет неудобно выбирать и танцевать с юношами, а девушкам – с девушками.

Оказавшиеся без пары участники ручейка образуют пары между собой и продолжают игру по окончании медленной мелодии.

НА НЕОБИТАЕМОМ ОСТРОВЕ

Играют две пары - он и она. Каждой паре дается лист бумаги, размером с газетный лист и объясняются правила игры: Представьте, что кругом вода, а вам надо спастись на маленьком острове. Для начала пары становятся на лист, затем дается команда свернуть лист вдвое и т.д. Кто из играющих ошибется первым и не устоит на листе и коснется пола после команды ведущих, тот проиграл.

НАСТУПАШКИ

Игроки становятся в круг, водящий - в центр, включается музыка, и водящий начинает танцевать, а игроки должны повторять все его движения. При этом водящий старается неожиданно и незаметно наступить кому-нибудь на ногу, а игроки должны всячески увертываться. Кому наступили, становится водящим, и игра начинается заново.

ОБНИМАЛОЧКИ

Играет музыка. Дети танцуют. Но вдруг музыка обрывается, и ведущий дает команду: "По двое". Это значит, что дети должны плотно стать по двое. Затем опять играет музыка, дети танцуют, но уже по двое. После того, как музыка обрывается, ведущий дает команду: "По трое" (впятером, вшестером, по десять и т.д.). Дети должны быстро сориентироваться и встать в плотные круги по трое (впятером, вшестером, по десять и т.д.).

Заканчивается игра одним общим кругом. Дети танцуют все вместе.

ПЕРО ЖАР-ПТИЦЫ

При входе на вечер каждый может вытянуть перо, приносящее счастливый билет (приз, лотерею, подарок), перо-задание, которое нужно выполнить по ходу вечера, перо-фант, т.е. нужно отдать для розыгрыша какую-нибудь вещь или предмет.

ПЕТУШИНЫЙ БОЙ (НОМЕРКИ)

3-4 участникам конкурса закрепляют на спине небольшие карточки с двух-, трехзначными номерами, да так, чтобы остальные участник конкурса не видели этих номеров. Игроки складывают руки за спиной и не могут их использовать. Ведущий

включает быструю фонограмму, под которую игроки, танцуя, стараются заглянуть друг другу за спину и подсмотреть номер соперника. Как только кому-либо из участников удастся это сделать, он поднимает руку, и музыка останавливается. Если названный им номер верен, то соперник с этим номером выбывает из игры. Если же будет допущена ошибка, то остановивший игру сам выбывает из игры.

Обычно когда остаются 2 игрока, их борьба затягивается, если они при этом проявляют свою находчивость и танцевальные способности, то могут быть объявлены победителями вдвоем.

ПЛАТОЧЕК

Во время танца в центр танцующего круга выходит водящий юноша с платком в руке. Он закрывает глаза, вытягивает вперед руку и кружится вокруг себя. Как только он остановился, девушка, на которую он показал рукой, выходит в центр круга. Платок стелют на землю, девушка и юноша встают на него на колени и целуются. После этого юноша возвращается в круг, а девушка становится водящим.

ПОД СЧАСТЛИВОЙ ЗВЕЗДОЙ

Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала, так и для проведения различных конкурсов. Например, таких:

1. После окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, либо награждается, либо заказывает любую танцевальную композицию.
2. После окончания танца объявляются номера звезд, и партнеры с партнерами меняются друг с другом или меняются все пары.
3. На некоторых звездах могут быть изображены знаки Зодиака. По сигналу ведущего люди, родившиеся под тем или иным знаком, собираются вместе и исполняют коллективный танец.
4. На некоторых звездах наклеены фотографии известных звезд – оказавшиеся под такими звездами пары могут получить приз или заказать музыку для следующего танца, если правильно ответят на вопрос, касающийся творчества той или иной «звезды».

ПОТАНЦУЕМ

Вызываются по одному участнику от команды. Танец на стуле:

1. Вальс
2. Рок-н-рол
3. Русский перепляс

ПОЧТА

Определите место для подачи телеграмм, поздравлений. Положите там листы бумаги и ручки. Блок телеграмм и поздравлений зачитывается периодически между танцевальными композициями.

ПРИГЛАШЕНИЕ

Один водящий в кругу. Он танцует под музыку и зовет за собой других. Все за ним повторяют. Музыка кончается – все встают в круг. Кто не успел – тот и водит.

ПРИГЛАШЕНИЕ С КОРОБКОЙ КОНФЕТ

Перед тем как объявить очередной танец, ведущий ставит на середину зала стул, на который садится девочка. В руках у нее коробка конфет. Затем называется танец и руководитель вечера говорит: «На этот танец обычная форма приглашения отменяется. Приглашать можно только того, кто сидит на этом стуле. Сейчас на нем сидит девочка, приглашать ее будут два мальчика, с одним из них она пойдет танцевать, а другому отдаст

конфеты, и он займет ее место на стуле. Приглашать пойдут мальчика две девочки, и опять повторится то же самое: с одной он пойдет танцевать, а другой отдаст конфеты, и она сядет на стул, ожидая приглашения. Тот, кто окажется сидящим на стуле в момент окончания танца, получает эту коробку конфет в качестве приза”.

ПРИГЛАШЕНИЕ С ЛЕНТАМИ

Для игры приготовить разноцветные ленты. Их нужно разрезать на куски по 1,5 м и сшить в различных сочетания (синюю с красной, желтую с зеленой).. Т.о., получатся двухцветные ленты длиной 3 м каждая. Таких лент должно быть 6-8 шт.

Ведущий выходит на середину зала и выносит все ленты. Концы их свободны, а место, где они сшиты, зажато в кулаке, чтобы участники вечера не знали, что ленты состоят из двух разных кусков.

Ведущий называет танец, но предупреждает, что первыми танцевать его начнут пары - участники игры. Затем он просит подойти к нему восемь мальчиков и каждому взять в руки один конец любой ленты. Когда они это сделают, приглашаются восемь девочек.

“Вы можете себе выбрать партнера, - говорит руководитель, - для этого каждая из вас должна взяться за свободный конец ленты”. После того как девочки возьмут в руки концы лент, руководитель объявляет, что пару будут составлять мальчик и девочка, которые держатся за одну и ту же ленту. Он разжимает кулак, и оказывается, что все получилось не так, как предполагали зрители и участники игры.

Ведущий просит пары, держась за ленты, пройти за ним круг по залу. По окончании этого “шествия” музыка играет объявленный ранее танец. Участники игры первыми начинают его танцевать. Постепенно к ним присоединяются все желающие.

ПУТАНИЦА

Парам необходимо исполнить танец под другую музыку, мелодии по ходу исполнения могут меняться несколько раз.

РУЧЕЕК

Это известная игра, когда выстаивается колонна из пар. Водящий проходит под поднятыми руками и берет себе в пару любого из стоящих игроков, оставшийся без пары игрок становится водящим, и игра продолжается. Под музыку, когда игроки пританцовывают в такт, игра приобретает больше динамики и задора.

СТЕНОЧКА

Одинаковое количество девушек и юношей встают друг напротив друга. Девушки, задумав жест, хлопают в такт музыке и подходят к юношам, показывая его, разворачиваются и уходят на место. Юноши демонстрируют свой жест в ответ. Выигрывает та команда, которая последней до окончания мелодии продемонстрирует свой жест. Варианты жестов: задеть кончик носа игроков противоположной команды, послать воздушный поцелуй, подмигнуть и др.

СУДЬЯ-ЗВОНОК

Ведущий заводит будильник на определенное время и предлагает участникам вечера принять участие в разнообразных конкурсах. Например: в танцевальном, песенном, художественном и т.д. Если во время исполнения прозвучит звонок будильника, этот участник объявляется победителем.

ТАНЕЦ ЖИВОТНОГО

Участники разбиваются на группы, а каждой из них задается какое-либо животное. Под одну фонограмму каждая группа придумывает танцевальные движения,

подражающие этому животному. Оценивается оригинальность движений и сплоченность действий группы.

ТАНЕЦ ЗА ЛИДЕРОМ

Участники образуют любое количество команд одинаковой численности. У каждой команды д.б. “лидер” или “худрук”, а также “арбитр”. Арбитры имеют карточки с номерами. Выполнять задание команды могут одновременно, либо по очереди. Включается быстрая фонограмма. Лидер, располагаясь напротив участников команды, начинает показывать танцевальное движение, которое старается подхватить его команда. Как только движение разучено всеми членами, арбитр поднимает карточку с номером 1, сигнализируя, что движение засчитано. Лидер придумывает и предлагает команде следующее движение. Фонограмма останавливается через 3 мин (или др. время), а арбитра показывает карточку с итоговым количеством движений, разученных командой. Выигрывает, у кого больше очков.

ТАНЕЦ КОМАНДОЙ

Станцевать всей командой танец разгневанных поросят, восторженных кроликов и т.п.

ТАНЕЦ МОЕЙ МЕЧТЫ

Помните, в детстве разрезали открытки и писали на одной половинке «Ромео», а на другой - «Джульетта» и заставляли искать друг друга? А почему бы нам не станцевать «Танец моей мечты!»? Девушкам раздаются записки примерно такого содержания: «Всю жизнь мечтаю станцевать с А.Шварценеггером», «Умру, если не станцую с космонавтом», «Танцевать с инопланетянином, что может быть интереснее!» и т.п. А юноши, соответственно, получают записки, где указано, кем они являются. Девушки читают записки вслух. Образуются пары... Ну, где еще вы станцуете со знаменитостью?!

ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ - 1

Несколько участников получают одну газету и кладут ее на пол. Под быструю фонограмму в течение одной минуты они танцуют на газете и стараются разорвать ее на как можно больше количество частей. По окончании времени подсчитывается количество клочков газеты и определяется победитель.

ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ - 2

Участвуют 8-10 пар. Надо 8-10 газет. Каждой паре дается газета. Под медленную музыку все пары начинают танцевать соблюдая одно условие – не сходить со своей газеты. Если один из партнеров нарушил это условие, пара выбывает из соревнования. Музыка играет 20-30 с., после чего газета складывается пополам, и танец продолжается. Газета складывается до тех пор, пока не останется одна пара, сумевшая удержаться на маленьком газетном островке. Руководитель должен следить, чтобы ребята танцевали, а не стояли, и фиксировать сошедших с газеты.

ТАНЕЦ ПРИЛИПАЛ

Все участники по парам. Задача станцевать танец под музыку, соприкасаясь теми частями тела, которые называет ведущий (руки, нос, уши, ноги).

ТАНЕЦ С ШАРИКАМИ

Участники - несколько пар (м-ж). К ноге девушки привязывается надувной шарик (не очень большой). Задача пар - под медленный танец лопнуть шарик другой пары и сохранить свой. Победители, понятно, последняя пара, оставшаяся с шариком.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ЗНАКОМСТВА

Участники образуют 2 круга: круг девушек в центре и вокруг круг юношей примерно равного количества. По команде ведущего круги двигаются в разных направлениях под музыку. Как только прерывается мелодия, участники игры останавливаются и поворачиваются лицом к другому кругу. Стоящие в этот момент друг напротив друга девушка и юноша представляются и задают друг другу любые вопросы. Как только музыка включается вновь, круги продолжают движение. В одну из следующих остановок ведущий включает медленную композицию и предлагает парам потанцевать и познакомиться лучше.

Можно ввести правило, по которому столкнувшиеся во время очередной остановки музыки повторно юноша и девушка образуют пару и выбывают из игры, готовясь к следующему конкурсу для пар.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ МАРАФОН

Желающим участвовать в конкурсе дамам предлагается выбрать себе крепких и надежных кавалеров. Кавалеры берут дам на руки и танцуют с ними медленный танец, не опуская их на пол. Побеждает пара, выдержавшая весь танец.

ТАНЦОР ДИСКО

Среди танцующих выбираются несколько человек, которые будут показывать «Мастер-класс по танцам». Задача мастеров - сделать так, чтобы его танец, его движения повторяло как можно больше участников, т.е. собрать как можно больше людей в свой мастер-класс.

ТАНЦУЮЩАЯ КЕПКА

Танцор в центре круга снимает со своей головы кепку и одевает её на голову любого из танцующих детей. Танцор в кепке должен выйти в круг и показать несколько движений, которые за ним повторяют все танцующие в круге ребята. Затем передает кепку другому танцору, и все повторяется.

ТАНЦУЮЩАЯ СОРОКОНОЖКА

Участники дискотеки выстраиваются друг за другом «паровозиком». Первый идущий показывает движение, а все остальные повторяют за ним. Желающие подстраиваются к «сороконожке», но впереди всех, с условием, что каждый вновь вставший показывает свое движение, которое все повторяют. Таким образом, движения меняются очень быстро. Задача «хвоста сороконожки» - успевать за новыми движениями.

ТАНЦЫ С ВЕРЕВОЧКОЙ

Для игры выбираются двое водящих, которые будут держать веревочку. Звучит музыка, и все играющие начинают танцевать. Водящие натягивают веревочку над головой. Все играющие должны пройти под веревочкой, не задев ее. Затем водящие опускают веревочку до уровня плеч, и игроки вновь проходят под веревочкой. Так постепенно веревочка опускается все ниже и ниже. Игроки также должны проходить, а потом и проползать под веревочкой, не задевая ее. Игрок, который задевает ее, выбывает из игры.

Победителем становится самый ловкий игрок, который продержался в игре дольше всех.

ТАНЦЫ С МУЗЫКАЛЬНЫМИ УЗОРАМИ

Играющие делятся произвольно на команды. Играет музыка. Все танцуют, прыгают, ходят - словом, делают, что хотят, но только до тех пор, пока играет музыка. Как только она замолкает, ведущий называет какую-нибудь фигуру. Каждая команда должна

образовать фигуру, названную ведущим. Сначала лучше задавать легкие фигуры, например: круг, квадрат, треугольник, а уже потом более сложные, такие, например, как буквы алфавита. Выигрывает та команда, которая быстрее и оригинальнее выполнила задание.

ТЕЗКИ - В КРУГ

Во время общего танца в центр круга приглашаются ребята с одинаковыми именами, они хором скандируют свое имя, потом их сменяют ребята с редким именами. Таким образом, все ребята побывают в центре круга.

ТРОПИНКА

Группа делится на две команды. Все движутся под музыку. При остановке музыки звучит команда: «Озеро!» - команды должны взяться за руки, образуя широкий круг. Если: «Тропинка!» - положить руки на плечи друг другу и присесть. «Пригорок!» - встать тесным кругом и поднять руки вверх. Побеждает команда, сделавшая меньше ошибок.

ХРУПКОЕ СЧАСТЬЕ

При помощи жребия или по симпатиям образуются пары. Каждая пара получает воздушный шарик, надувает его, зажимает и удерживает его на уровне груди, так, чтоб он не упал и не лопнул. Руками касаться шарика нельзя. В таком положении нужно пройти определенную дистанцию или станцевать танец. Та пара, которая уронит, раздавит, или коснется шарика руками, выбывает из соревнования. Побеждают те, которые первыми пришли к условленному финишу, или те, кто протанцевал дольше всех.

ШУТОЧНЫЕ ТАНЦЫ

Участникам предлагается разучить один из известных шуточных танцев под быструю мелодию и, встав в круг вместе, исполнить его. Предлагаемые танцы: танец сидя, стирка, матросский танец.

ЯБЛОЧНЫЙ ТАНЕЦ

Танцуют несколько пар. Каждая пара прижимает лбами крупное яблоко. Если яблоко падает, пара выбывает из соревнования. Яблоко отдается жюри. Побеждают самые ловкие. Они и получают в качестве приза яблоки. Не забудьте после конкурса их вымыть.

КОНКУРСЫ С ШАРИКАМИ

КАРТОШКА ШАРИКОМ

Условно круг танцующих делится на две половины. Отпускаются 1-3 воздушных шарика, которые игроки перебрасывают друг другу в танце. Выигрывает та половина, на которой к моменту окончания музыки окажется меньше шариков.

КОНКУРС МЕТАТЕЛЕЙ

По три желающих из зала получают одинаково надутые шары и, встав в одну линию, кидают их по команде вперед. В следующий круг выходит участник, шарик которого улетел дальше других.

ЛОПНИ ШАР ПАРТНЕРШИ СОПЕРНИКА

Шарик привязывается к ноге партнерши, а во время танца партнер оберегает шарик своей партнерши и старается лопнуть шар партнерши соперника. В конкурсе принимают участие две или несколько пар.

С ПАРТНЕРШЕЙ И ШАРИКОМ

Партнеры берут партнерш на руки, а к их ноге привязывается шарик. Не уронив своей партнерши, они стараются лопнуть шарики у конкурентов.

ШАРИК МЕЖДУ НАМИ

Пары зажимают воздушные шарики между спинами, лбами или животами и, не держась за руки, танцуют под быструю мелодию, стараясь не уронить и не лопнуть свои шары. Побеждает пара, удержавшая шар до конца танца или, если таких несколько пар, получившая больше аплодисментов от зрителей.

ИГРЫ ПОД МЕДЛЕННЫЕ КОМПОЗИЦИИ:

ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ

Участвуют 8-10 пар. Надо 8-10 газет. Каждой паре дается газета. Под медленную музыку все пары начинают танцевать соблюдая одно условие – не сходить со своей газеты. Если один из партнеров нарушил это условие, пара выбывает из соревнования. Музыка играет 20-30 с., после чего газета складывается пополам, и танец продолжается. Газета складывается до тех пор, пока не останется одна пара, сумевшая удержаться на маленьком газетном островке. Руководитель должен следить, чтобы ребята танцевали, а не стояли, и фиксировать сошедших с газеты.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ МАРАФОН

Желающим участвовать в конкурсе дамам предлагается выбрать себе крепких и надежных кавалеров. Кавалеры берут дам на руки и танцуют с ними медленный танец, не опуская их на пол. Побеждает пара, выдержавшая весь танец.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ:

КАПКАНЧИКИ

Участники берутся за руки и замыкаются в кольцо. Когда их станет мало, они размыкаются.

ПАРОВОЗИКИ

Выбираются 2-3 локомотива из активных участников. Их задача: после включения музыки образовать живой паровозик, двигаясь по залу, и, продолжая набирать новых участников в свой паровозик, не распасться до окончания мелодии. Побеждает паровозик, в котором окажется больше участников, чем в других.

ЗОНТИКИ, ИЛИ ПРЕДМЕТ ПО КРУГУ

Образуется большой круг. Одному передается предмет: мяч, воздушный шарик. Включается быстрая фонограмма, и предмет передается от участника к участнику по кругу. Мелодия неожиданно останавливается, и участник, который в этот момент держит предмет в руках выбывает из игры.

ИГРА СО СТУЛЬЯМИ

В центре зала по кругу поставлены стулья. Участников игры должно быть больше на одного, чем стульев. Под быструю мелодию участники бегут в одну сторону вокруг стульев. Как только мелодия останавливается, они стараются занять свободный стул. Участник, оставшийся без стула, выбывает из игры, а из круга убирается один стул.

СОПРОВОЖДАЮЩИЕ ИГРЫ:

ПОЧТА

Определите место для подачи телеграмм, поздравлений. Положите там листы бумаги и ручки. Блок телеграмм и поздравлений зачитывается периодически между танцевальными композициями.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ:

ЖИВОТНОЕ

Участники разбиваются на группы, а каждой из них задается какое-либо животное. Под одну фонограмму каждая группа придумывает танцевальные движения, подражающие этому животному. Оценивается оригинальность движений и сплоченность действий группы.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ГОНКИ

Участвуют 2-3 команды любой численности. Участники команды образуют цепочку. А первый из них встает на линию старта. После включения фонограммы команды двигаются через зал до противоположной стенки, выполняя при этом условленное танцевальное движение. Например, из положения боком друг к другу: полуоборот на пятках в одну сторону. Т.о. происходит постоянное передвижение вперед. Руки при этом лежат на плечах ближайших участников.

ПЕТУШИНЫЙ БОЙ (НОМЕРКИ)

3-4 участникам конкурса закрепляют на спине небольшие карточки с двух-, трехзначными номерами, да так, чтобы остальные участник конкурса не видели этих номеров. Игроки складывают руки за спиной и не могут их использовать. Ведущий включает быструю фонограмму, под которую игроки, танцуя, стараются заглянуть друг другу за спину и подсмотреть номер соперника. Как только кому-либо из участников удастся это сделать, он поднимает руку, и музыка останавливается. Если названный им номер верен, то соперник с этим номером выбывает из игры. Если же будет допущена ошибка, то остановивший игру сам выбывает из игры.

Обычно когда остаются 2 игрока, их борьба затягивается, если они при этом проявляют свою находчивость и танцевальные способности, то могут быть объявлены победителями вдвоем.

ТАНЕЦ ЗА ЛИДЕРОМ

Участники образуют любое количество команд одинаковой численности. У каждой команды д.б. "лидер" или "худрук", а также "арбитр". Арбитры имеют карточки с номерами. Выполнять задание команды могут одновременно, либо по очереди.

Включается быстрая фонограмма. Лидер, располагаясь напротив участников команды, начинает показывать танцевальное движение, которое старается подхватить его команда. Как только движение разучено всеми членами, арбитр поднимает карточку с номером 1, сигнализируя, что движение засчитано. Лидер придумывает и предлагает команде следующее движение. Фонограмма останавливается через 3 мин (или др. время), а арбитра показывает карточку с итоговым количеством движений, разученных командой. Выигрывает, у кого больше очков.

ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ

Несколько участников получают одну газету и кладут ее на пол. Под быструю фонограмму в течение одной минуты они танцуют на газете и стараются разорвать ее на как можно больше количество частей. По окончании времени подсчитывается количество клочков газеты и определяется победитель.

ШУТОЧНЫЕ ТАНЦЫ

Участникам предлагается разучить один из известных шуточных танцев под быструю мелодию и, встав в круг вместе, исполнить его. Предлагаемые танцы: танец сидя, стирка, матросский танец.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ЗНАКОМСТВА:

ЗНАКОМСТВО ПО КРУГУ

Участники образуют 2 круга: круг девушек в центре и вокруг круг юношей примерно равного количества. По команде ведущего круги двигаются в разных направлениях под музыку. Как только прерывается мелодия, участники игры останавливаются и поворачиваются лицом к другому кругу. Стоящие в этот момент друг напротив друга девушка и юноша представляются и задают друг другу любые вопросы. Как только музыка включается вновь, круги продолжают движение. В одну из следующих остановок ведущий включает медленную композицию и предлагает парам потанцевать и познакомиться лучше.

Можно ввести правило, по которому столкнувшиеся во время очередной остановки музыки повторно юноша и девушка образуют пару и выбывают из игры, готовясь к следующему конкурсу для пар.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ РУЧЕЕК

В зале организуется ручеек под быструю мелодию. Как только заканчивается мелодия, ее продолжает другая – медленная или опять быстрая. Если мелодия медленная, то пары в ручейке танцуют до ее окончания. Условие обязательно для всех участников ручейка, т.к. в этом случае юношам будет неудобно выбирать и танцевать с юношами, а девушкам – с девушками.

Оказавшиеся без пары участники ручейка образуют пары между собой и продолжают игру по окончании медленной мелодии.