**Танцевальные игры**

1. **Игры для выбора партнера**:

**«Танец моей мечты».**

Девушкам раздаются записки примерно такого содержания: «Всю жизнь мечтаю станцевать со Шварценеггером (космонавтом, инопланетянином)». А юноши, соответственно, получают записки, где указано, кем они являются. Девушки читают записки вслух. Образуются пары.

**«Автографы»**

Юноши получают задание собрать за определенное время автографы у девушек. Победитель тот, кто соберет больше автографов. Затем ведущий тактично сообщает, что каждый автограф равен обещанию танца.

**«Зеркало»**

В кресло спиной ко всем усаживается девушка с зеркалом и платком в руках. Она разглядывает в зеркале подходящих к ней по очереди парней.

Если партнер её 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.

**«Два круга».**

Участники образуют два круга: круг девушек в центре и круг юношей примерно равного количества. По команде ведущего они двигаются в разных направлениях под музыку. Как только прерывается мелодия, участники игры останавливаются и поворачиваются лицом к другому кругу. Стоящие в этот момент друг против друга девушка и юноша представляются и задают друг другу любые вопросы. На это у них всего несколько секунд. Когда музыка включается, круги движутся. В одну из остановок ведущий включает медленную композиций и предлагает парам потанцевать и познакомится поближе.

1. **Игровые действия во время танца.**

**«Танец на трех ногах»**

У партнеров по парному танцу (например, танго) связываются ноги – правая нога одного привязывается к левой ноге другого. Вот и получается три ноги. Кто танцует, не сбиваясь и наиболее изящно, получает приз.

**«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.

**«Путаница».**

Конкурс на лучшее исполнение определенного танца под другую мелодию, например, ламбады под музыку танго, или русского танца под лезгинку.

**«Свеча».**

Эту игру лучше проводить на улице в вечернее время под музыку вальса. При формировании пар инициатива предоставляется дамам.

Оставшиеся без пары составляют жюри этого своеобразного соревнования. Пары становятся на линию старта лицом друг к другу и зажигают свечи. Девушки крепко держат свечи обеими руками, а юноши, положив ладони девушкам на плечи, помогают им защитить огонек свечи. Задача - донести огонек до финиша 50-ти метровой дистанции. Если свеча погаснет, пара возвращается на старт, вновь зажигает свечу и предпринимает новую попытку. Побеждает пара, которая первая придет к финишу с горящей свечой.

**«На необитаемом острове»**

Играют несколько пар: он иона. Каждой паре даётся 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 даётся команда свернуть лист вдвое и т.д.

**«Какие мы красивые!»**

Пара садится на стулья, девушка кладет парню голову на плечо и, смотря в зеркало друг на друга, они 5 раз говорят «Какие мы красивые! Какие мы счастливые Давайдружить! и т.д. » Самое главное – не засмеяться. Потом танцуют танец под ту музыку, которая достанется.

**«Животные и танец»**

Правила игры: нужно изобразить животных в танце во время.

**«Танец сидя»**

Танцевать можно не только стоя, а например, сидя. Попробуйте импровизировать в следующих «сидячих» танцах:

1. ламбада
2. твист
3. хип хоп
4. макарена

**«Мумба-Юмба»**

Первые танцы появились еще до н.э. Надо изобразить первобытных людей:

1. перед охотой на зебру
2. перед посадкой бананового дерева
3. перед постройкой бамбуковой хижины
4. перед изготовлением из ствола баобаба палки-копалки
5. перед ловлей крокодила

**«Художественная гимнастика»**

Художественная гимнастика – вид спорта, в котором часто используют различные предметы (мячи, ленты, булавы). А танцевать можно:

1. с мочалкой – губкой
2. с махровым полотенцем
3. с банным венчиком и т.п.

**«Хоровод»**

Древние славяне водили хороводы, т.к. они думали, что круг – это символ Солнца. А как выглядит хоровод:

1. в палате больных «лунатизм»
2. в палате больных с переломом правой ноги
3. в палате больных нервным тиком

-в палате больных радикулитом

**«ПАРОВОЗИКИ».**

Перед началом игры выбирают­ся 2—3 «локомотива» из числа наиболее активных участ­ников вечера. Их задача: после включения музыкальной фонограммы 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. Особый приз получает «локомотив».

Рекомендуем использовать в качестве фонограммы «Тарантеллу» Гаврилина из балета «Анюта» (1 минута 45 секунд).

**«ЗОНТИКИ» или «ПРЕДМЕТ ПО КРУГУ».**

Жела­ющие участвовать в игре образуют в зале большой круг. Одному из участников 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.

Выбывание происходит каждый раз, когда мелодия ос­танавливается, пока не останется последний участник, ко­торый и становится победителем.

**«ИГРА СО СТУЛЬЯМИ».**

Алгоритм игры похож на предложенный в игре «Предмет по кругу». 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.

Так продолжается до тех пор, пока не останется по­следний участник, который и становится победителем.

**«ТАНЕЦ НА ГАЗЕТЕ».**

Несколько участников кон­курса получают одну газету и кладут на пол. Под быструю фонограмму (рок-н-ролл, твист, чарльстон) в течение од­ной минуты они танцуют на газете и стараются разорвать се на как можно большее количество частей. По оконча­нии времени подсчитывается количество клочков газеты и определяется победитель.

**«ПЕТУШИНЫЙ БОЙ» («НОМЕРКИ»)**

Трем-че­тырем участникам конкурса закрепляют на спине неболь­шие карточки с двух-, трехзначными номерами, но так, чтобы остальные участники 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 удается 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. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

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

Эти конкурсы и игры можно проводить, как во время дискотеки, так и как отдельное мероприятие.