**Старинные «хеллоуинские» конкурсы**    
1. Игра со зрителями. Прикрепи хвост ослу.

Заранее на плотном листе бумаги рисуется контур осла — вид сзади с кружком, где должен быть хвост. Из веревочки делается имитация хвоста. Лист бумаги с рисунком прикрепляется к доске. Главная «страшилка» вызывает 3—4 желающих, они по очереди с завязанными глазами пытаются более точно найти расположение хвоста. Победителю вручается приз — «Этот хвост!»

2. Достань яблоко.

На два стула, расположенных в пяти шагах друг от друга, ставятся два ведра с водой, а в них плавают яблоки, желательно с черенками. Необходимо заранее приготовить два полотенца или большие салфетки. «Маг» организует две команды по пять человек. Начинается очень веселое, захватывающие соревнование — кто быстрее без помощи рук достанет яблоки из ведра. Участники «ловят» яблоки губами, зубами, погружаясь лицом в воду. Зрители со смехом их подбадривают! Выловленные яблоки с удовольствием съедаются. Веселье в разгаре!

3. Веселый ринг.

Крюгер с главной «страшилкой» просят всех освободить середину зала. Они вызывают четырех ребят, дают им связанную с двух концов веревку, которую растягивают по четырем углам, имитируя «боксерский ринг». Выносят воздушные шарики и две косынки.   
На «ринг» приглашаются двое ребят. Им завязывают глаза, дают в руки шарики, и начинается «озорной бой». Жюри фиксирует, кто больше нанесет ударов. Победителю вручается «целый» шарик. Бой продолжается с другой парой желающих,   
4. **Игра «Чей нос?».** Игра пойдет, если на вечеринке присутствует довольно много людей, которые хорошо знают друг друга. Поставить в середине зала стул.

Один из зрителей накрывается плотно простыней и просовывает в заранее сделанное отверстие свой нос. Ведущий, убедившись, что ничего, кроме носа, не видно, говорит: «Злая ведьма украла нос одного из учеников (называется класс), а мы его нашли. Давайте догадаемся, чей он».

Угадывающие команды поворачиваются, смотрят на нос, совещаются и называют имя того, кому, по их мнению, этот нос принадлежит. Если угадали – засчитывается один балл.

Затем другая команда отворачивается, а загадывающие готовят к демонстрации новый нос. Носы могут повторяться – это еще больше запутает угадывающих. Загадываются носы определенное количество раз . Сколько раз угадывающие угадали, столько баллов получили. Какая в итоге наберет больше баллов – та и победитель.

5. **Эстафета по скоростному переносу «глаза»** в ложке. В качестве глаз – разрисованные теннисные шарики. Шарик-глаз кладется в ложку и переносится членами команды.

**6. Игра «А у меня в штанишках».** В штаны. у которых завязаны штанины , складываются различные предметы, которые на ощупь могут быть восприняты неоднозначно. Например, губка для мытья посуды, курага, пемза, фигурная макаронина необычной формы, резиновый кистевой эспандер, фрукт киви, сезалевая мочалка, жевательный червячок и т.п.

Участники с завязанными глазами по очереди запускают руку в штаны, нащупывают первый попавшийся предмет, достают его, показывают зрителям и предлагают свою версию, что это за зловещий предмет, откуда он взялся и кому он принадлежал. В общем, фантазируют на ходу, придумывая страшную историю про вещицу из штанов. Каждый участник начинает свое выступление словами : «А у меня в штанишках… »

7. Кровавая Мэри. Парное состязание по поглощению «Кровавой Мэри»: в высоких бокалах делаются коктейли (вода с томатным соком), каждой паре выдают по бокалу и по две трубочки. Какая пара быстрее опустошит бокал через трубочки – той приз.

**8. Игра «Trick-and-treat».**  В игре участвуют мальчик и девочка с каждой команды. Из названия понятно, что нас ожидают «проделки и угощения». Для игры понадобятся призы-угощения. Призы-угощения нужно пронумеровать и сложить в коробку. Отдельно приготовить карточки с номерами этих призов. Кроме того, понадобится еще две стопки карточек. В одной из них – пожелания или предсказания, а в другой – дурацкие, нелепые, смешные задания. Все три стопки карточек раскладываются по отдельности на столе содержимым вниз.

Игра проходит так: участник подходит к столу и тянет карточку с номером приза. Ведущий показывает, какой приз он вытянул, и спрашивает, хочет ли тот получить его. Если участник соглашается, то ведущий предлагает вытянуть карточку с заданием.

Выполнив задание, участник получает свой приз-угощение и тянет карточку с предсказанием. Эта карточка остается у него на память.

**Предсказания** могут быть просто **добрыми** («тебя ждет богатство и успех в предстоящем году», «скоро обретешь свою любовь», «будешь учиться на пятерки» и т.п.) или **прикольными** («берегись парикмахера – он отрежет тебе уши», «не ходи в будущем году на ужастики – от страха будет разрыв сердца», «проверяй скамейку возле своего дома ровно в три часа ночи – однажды найдешь там чемодан с деньгами»и т.п.).

**Возможные задания:**

- изобрази летучую мышь  
- проползи как паук  
- напугай нас: крикни «Бууу!» так громко, как можешь  
- изобрази зомби  
- ухай как ночная сова  
- поцелуй вампирским поцелуем трех человек  
- напугай нас: покажи ужасное лицо  
- изобрази привидение

**9.** «Череп». Игра для зрителей.(Пока участники готовят Парад-конкурс костюмов «страшилок».) Игра с передачей черепа по кругу под музыку. У кого в руках будет находиться предмет в тот момент, когда музыка затихнет, Тот, у кого в руках окажется передаваемый предмет в момент выключения музыки, должен громко закричать, как будто от страха, и покинуть круг. И далее передача предмета продолжается, пока не останется один участник. – первый победитель игры в круге. Затем ведущие называют всех участников по именам, а публика выражает свое одобрение по поводу крика каждого участника гулом. Участник. Которого публика поддержит громче всех остальных, получает приз – это второй победитель

**10.** Наряженные «страшилки» выстраиваются в ряд и под музыку и аплодисменты зрителей проходят круг почета. Жюри комментирует костюмы, отмечая в них «прелестную мерзость», «обаятельную гадость», «очаровательную пошлость» и т.д. Всем вручаются «сладкие» призы. Выбираются 2 самых мерзких костюма - Мистер и миссис Кошмар.

Trick or treat, trick or treat,  
Give us something good to eat.  
Give us candy, give us cake,  
Give us something sweet to take.  
Give us cookies, fruits and gum,  
Hurry up and give us some.  
You had better do it quick  
Or we’ll surely play a trick.  
Trick or treat, trick or treat  
Give us something good to eat.