

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования детей
Центр внешкольной работы Кировского района «Крылатый»
Молодёжное объединение «БС»

Сборник коллективных творческих дел



РАДУГА

*(Сборник коллективных творческих дел
из опыта работы
в летних лагерях «Карусель»,
на сборах по лидерской программе «Успех»
Автор Каледа Г. В. - методист ЦВР Кировского района
и творческая группа молодёжного объединения «БС».*

*В сборник вошли коллективные творческие дела,
разработанные членами молодёжного объединения
«Беспокойные сердца».*

*Мы предлагаем деловые игры, интеллектуальные, приключенческие
игры, марафоны; тропы приключений; вечера-экспромты..*

*Все сценарии, в основном, рассчитаны на работу со
старшеклассниками.*



Содержание:

1. Коллективное творческое дело. Продуктивные игры (Рекомендации для старшеклассников)	стр. 3
2. Игра на взаимодействие «Шахматная партия»	стр. 6
3. Интеллектуальная игра «Лабиринт»	стр. 7
4. Тропа приключений	стр. 9
5. Сокровища Индиана Джонса (развлекательная игра).....	стр. 13
6. Комбинированная игра «Интеллектуальный марафон».....	стр.15
7. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?».....	стр. 21
8. Интеллектуальная игра «Пирамида»	стр.22
9. Ринг - позиция	стр. 25
10. Марафон «Весёлая компания»	стр. 26
11. Интеллектуальная игра «Азимут»	стр. 28
12. Интеллектуальная игра «Детектив».....	стр.30
13. Шуточная, спортивная эстафета	стр.34
14. Экологическая игра «Барлы»	стр. 37
15. Вечер импровизаций	стр.38
16. «Радуга» - импровизация на тему спектра цветовой гаммы..	стр.43
17.«Спектр» - сценическое воплощение цветов	стр.44
18.«Я бы выбрал тебя» - конкурсная программа	стр. 45
19. «Камертон» - танцевально-развлекательная программа...	стр. 52
20.Импровизации	стр. 55
21. Вечер юмора	стр. 56
22. Вечер в кабачке «Ба, какая знаменитость»	стр. 57

КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО



*То, чего нельзя добиться в одиночку,
можно достигнуть объединёнными усилиями.
Даниель Уэбстер*

(Рекомендации для старшеклассников)

Большая сессия.

Мы собрались, чтобы поговорить на тему организации коллективных творческих дел (КТД). Для начала давайте вспомним о том, как ведётся творческая работа у нас в школах. Зачастую, те, для кого проводятся мероприятия, мало принимают участие в их организации и реализации. Бывает так, что ребятам порой не интересно находиться на мероприятии, т.к. оно полностью готовится взрослыми людьми, без учёта интересов самих ребят. Сегодня остаётся актуальной тема о искусстве организации самих мероприятий, которые могли бы заинтересовать тех, для кого они планируются. Для этого и служит «наука» о КТД.

В каждом КТД проявляется сущность методики коммунарского воспитания. Сущность её состоит в заботе о своём коллективе, о друг друге, об окружающих людях, о далёких друзьях.

Дело это - коллективное, потому что совершается вместе ребятами и старшими товарищами как их общая забота.

Дело это - творческое коллективное, потому что представляет собой совместный поиск лучших решений жизненно важной задачи, потому что творится сообща - не только выполняется, но и организуется: Задумывается, планируется, оценивается. Оно творческое ещё и потому, что не может превратиться в догму (делаться по шаблону), а всегда выступает в разных вариантах, всегда выявляет новые свои возможности, ведь оно - частица жизни.

Вот несколько условий успешного решения задач:

1 условие - Общая забота. (Необходимо включать каждого воспитанника в совместные действия. Новые взаимоотношения со взрослыми, т.е. сотрудничество, воспитание добротой. Воспитывать, значит действовать заодно в качестве сотрудников по общей творческой заботе.

2 условие - Взаимное уважение, требовательность: вера в творческие силы, возможности человека. Стремление раскрывать, развивать лучшие стороны, преодолевать недостатки, слабости.

3 условие - Единство мыслей и действий, воли и чувств. Развивать в единстве три стороны личности растущего человека: познавательную - мировоззренческую, эмоциональную - волевою и действенную.

4 условие - Творчество, а не шаблон. Главная задача - не увести ребят от трудных проблем, а вместе с ними искать пути их решения.

(Вопрос к ребятам) Как вы считаете, чем отличаются КТД от других мероприятий, таких как - беседа, экскурсия, занятия кружка?

А сейчас мы попробуем поговорить о том, как же строится КТД.

Предварительная работа:

- определяются задачи КТД
- намечаются исходные направляющие действия
- рассказываются какие КТД можно провести, для кого, с кем вместе. (стартовая беседа)
- Увлекают перспективой интересного и полезного дела, поиском оптимального решения нескольких жизненно важных задач.

Затем идёт обсуждение:

- Что лучше сделать?
- Для кого?
- Когда, где?
- Кто будет участвовать?

При этом создаётся совет дела.:

Подготовка КТД:

- совет дела + педагог - корректируют, конкретизируют.

Несколько советов как включить каждого в практическую работу:

- увлечь добрым сюрпризом,
- дружеским советом,
- оказать особое доверие,
- обратиться за помощью,
- требование от имени коллектива, напоминание.

Проведение КТД:

Самое важное - настрой, умение не растеряться в любой ситуации.

Даже хорошо, если будет что - то введено экспромтом.

Приучать к самостоятельным коллективным действиям в подобных ситуациях.

Одно из правил - это: необходимо подвести итоги по окончанию КТД:

начать с хороших, удавшихся моментов

- Что у нас было хорошо и почему?
- Что не удалось осуществить и почему?
- Что предлагаем на будущее?

Вопросов можно подготовить на анализ больше. Итоги подвести в форме анкет или общего разговора.

Для непосредственной работы по организации КТД предлагаются несколько продуктивных игр, с помощью которых можно определить, какие КТД нам нужны, как их разработать, подготовить и реализовать.

Продуктивная игра

Продуктивная игра создана как средство решения различных проблем, значимых для жизнедеятельности коллективов. Данная игра представляет собой методику организации коллективного творческого мыслительного процесса.

Ведущий метод игры - «мозговой штурм», в который включаются все участники на разных этапах работы.

1 этап - «Постановка проблем». Работа организуется по микро группам. Цель данного этапа - методом «мозгового штурма» определить проблемы в рамках предложенной темы.

По окончании 1 этапа с помощью «инструмента достижения цели» (ИДЦ) проанализировать перечень проблем, выдвинутых микро группами и выбрать наиболее значимые для последующего решения.

2 этап - «Выработка идей». Работа вновь организуется по микро группам. Микро группа из актуальных проблем выбирает 1 - 2 для решения. Цель этапа - найти решения избранной проблемы на уровне «идеи», пока без детальной конкретизации последней.

С помощью ИДЦ анализируются предложенные идеи и выбираются из них наиболее продуктивные для последующей разработки.

Следующий этап - «Моделирование». На данном этапе создаются творческие мастерские для разработки выбранных идей. Мастерские создаются по принципу свободного объединения участников игры вокруг выбранной идеи. Руководит работой - эксперт (старшеклассник, педагог). Количество мастерских определяется количеством выбранных идей.

Заключительный этап- «Защита моделей». Этот этап организуется как открытое заседание совета, в ходе которого представители мастерских защищают выработанные модели. Процедура защиты выбирается самими участниками. Прошедшие защиту и утверждённые модели рекомендуются для внедрения в практику.

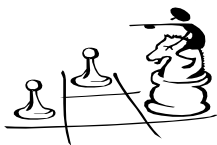
Для того, чтобы разработка отвечала требованиям и пожеланиям всех участников и в целях оказания помощи группе разработчиков идеи можно использовать игру **«Вертушка»**.

После того, как мы отобрали необходимые нам идеи (4 - 5), берём 4 - 5 листов бумаги, в центре чертится круг, в нём вписывается идея, от круга в виде лучей проводятся линии, разделяющие лист на 4 - 5 секторов.

Присутствующие делятся на соответствующее количество групп. Группа выбирает себе лист с идеей и в одном из секторов набрасывает свои предложения по разработке идеи. Работа продолжается 7 минут, затем листы передаются по кругу и группы работают по 5 минут, и так до тех пор пока идея не придёт к «хозяину». Эта

группа перечитывает все предложения, объединяет схожие идеи, подчёркивает самые интересные, с их точки зрения, затем публично зачитываются все предложения по выбранным идеям. Этот лист передаётся на детальную разработку в «мастерскую».

Внимание! Игра!



«Шахматы»

Вид: Ролевая игра - шахматная партия (сражение)

Цели и задачи: изучение шахмат, развитие навыка работы в команде.

Участниками могут стать: подростки, старшеклассники, имеющие первоначальные знания шахматной игры.

Игра проводится для большой группы ребят - более 50 человек, на природе или в большом помещении.

Вместо «шахматной доски» расчерчивается мелом, или обозначается веревками квадрат 8 на 8 клеток, каждая клетка 0,5 м² (размер зависит от имеющейся территории, но так чтобы в клетке могли свободно стоять два человека, не задевая друг друга).

Ход игры

I этап. Все желающие принять участие в игре делятся на две команды по жребию. В командах должно быть одинаковое количество участников, не менее 16 человек.

II этап. Подготовка: ребятам предлагается придумать соответствующие костюмы, традиции (согласно ситуациям возможным на шахматной доске), правила этикета для своей команды.

Например: 1) Пешки при встрече с Офицерами противника должны приветствовать их поклоном головы или своим своеобразным приветствием;

2) Офицеры при встрече с Королевой должны поцеловать ей руку.

Также команде предлагается выбрать себе Короля, Королеву (Ферзя) и распределить остальные шахматные роли (всего 16 человек).

Все присутствующие смогут стать болельщиками, они должны придумать, как будут уносить с поля поверженные фигуры.

На подготовку к шахматной партии дается 20-30 минут.

III этап. Игра: командам предлагается занять свои места на «шахматной доске».

Королям обеих команд выдается по набору дорожных шахмат для продумывания ходов, также все ходы команд дублируются на шахматах, прикрепленных на щите

вертикально. Как и в обычной игре в шахматы все фигуры имеют те же возможности по форме ходов, но за один ход команда может делать три:

- 1) Ход главных фигур - Короля или Королевы (Ферзя) (только одной из них).
- 2) Правый фланг – все фигуры находящиеся на правой стороне от Короля.

Одна из них может сделать свой ход.

- 3) Левый фланг – все фигуры находящиеся на левой стороне от Короля.

Одна из них может сделать свой ход.

Решения по ходам принимаются сообща, но Король и Королева имеют решающее слово.



Роли игры:

Король (черный и белый) – главный стратег, он обдумывает общую стратегию битвы, человек, хорошо разбирающийся в шахматах.

Королева (Ферзь) – самая мощная и быстрая фигура, облеченная полным доверием короля.

Офицеры (Слоны) – офицеры королевской рати.

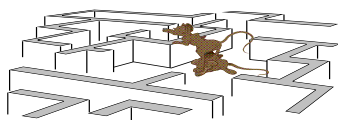
Кони

Военноначальники (Туры - Ладьи) – командующие своими флангами

Солдаты (Пешки) - верные подданные своего Короля.

Игра продолжается, как и в шахматах до мата или пата.

(Игру подготовил Воробьев Сергей)



Интеллектуальная игра **ЛАБИРИНТ**

Цели: Развить у ребят «нестандартное мышление», научить находить выходы из сложных ситуаций нестандартными способами.

Участники: Игра предназначена для ребят в возрасте от 14 до 17 лет.

Общее описание игры.

Эта игра может проводиться как в помещении, со множеством комнат и закоулков) так и на природе - а это гораздо лучше. В «Лабиринт» можно играть командой и индивидуально.

Эта игра построена на основе **лабиринта**. Как и во всяком лабиринте, здесь есть «вход» и «выход», надо лишь найти правильный путь - путь наиболее простых загадок, которые можно разгадать, не прилагая особых усилий и «тупики» - это путь

сложных вопросов, для ответа на которые требуется время и усилия. При затруднениях в ответе на вопросы группа может приобрести подсказку.

Этапы

I этап: «Вход»

У «Лабиринта» 2 входа, которыми можно воспользоваться, приобретя «пропуск».

Ведущий загадывает загадку и та команда, которая отвечает первой, получает пропуск на вход в «Лабиринт». Таким образом, рано или поздно все команды попадут в «Лабиринт».

На этом этапе игры команда, ответившая с первого раза на вопрос, получает 40 «баттерфляев» (местная валюта); если загадку отгадывают со второго раза - получают 20 «баттерфляев», с третьего раза - 10 «баттерфляев».

Когда первая команда уходит на этап в «Лабиринт», оставшимся командам задают ещё загадки. В этом случае, если команда отгадывает загадку с первого раза, то она получает 20 «баттерфляев», со второго - 10 «баттерфляев», с третьего - 5 «баттерфляев».

II этап: «Загадки»

Когда команда вошла в лабиринт, она выбирает любое направление, в котором будет двигаться по лабиринту. Когда направление выбрано, то команда идёт к первой точке - вопросу. После того, как группа разгадала загадку, ведущий этапа указывает следующие пути, а за группой право выбора.

Если у команды возникают трудности на пути или в процессе поиска ответа на вопросы, то группа может купить подсказку или вернуться и пойти другим путём.

Подсказка на сложный вопрос стоит 3 «баттерфляя», на лёгкий - 6 «баттерфляев», так как загадка простая, можно обойтись без подсказки.

III этап «Выход»

У «Лабиринта» только один выход - одна загадка на выходе.

Если к выходу одновременно подходят несколько команд, то им задаётся одна загадка и та команда, которая первой ответит, первой выйдет из лабиринта. Оставшейся команде задаётся ещё один вопрос и т. д...

Команду, которая вышла из лабиринта, встречает мудрец. Рассказывает легенду о спрятанных сокровищах. («Мудрец» может воспользоваться легендой из энциклопедии о кладах и кладоискательстве).

Поэтому команда, первой вышедшая из лабиринта имеет шанс первой найти клад.

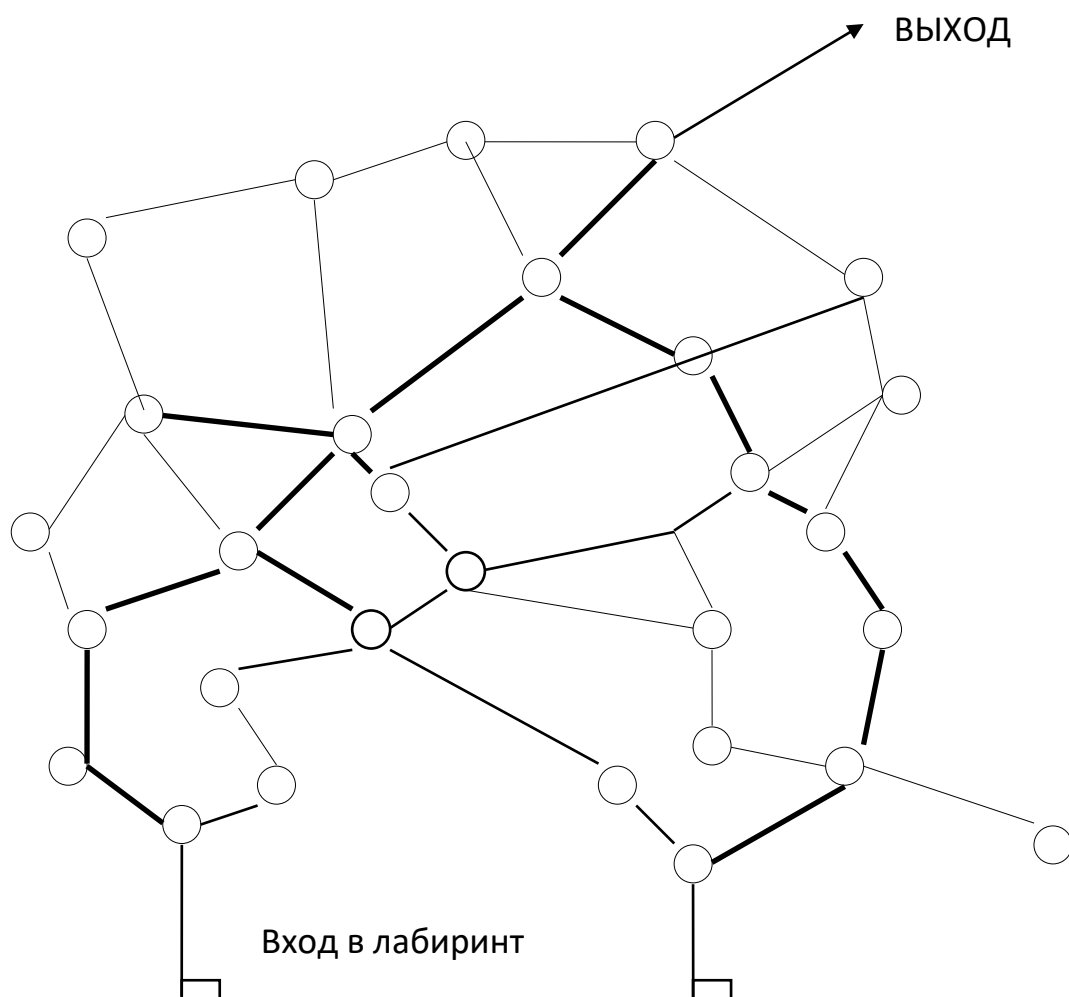
Подготовка

- Подготовить 25 загадок - 10 лёгких, 10 сложных, 5 средней сложности. Их можно взять в книгах:

П. Слоун «Загадки для нестандартно мыслящих», «Попурри», Минск.1998г.

Ч. Б. Тоунсенд «Самые лучшие в мире загадки», «Попурри», Минск. 1998г.

- Баттерфляи на сумму 160ед.
- Верёвки разной толщины или трёх цветов (по сложности вопросов).
Можно обойтись двумя путями: лёгким и сложным.



Тропа приключений

*(По ней можно отправиться сразу же, выйдя из лабиринта
или через некоторое время)*

На выходе из лабиринта ребята попадают в **таверну**, здесь они могут приобрести напитки, перекусить, поговорить о происшедшем, здесь они встречают мудреца и он им рассказывает легенду о спрятанных сокровищах, говорит о существовании карты, по которой можно найти их, но, к сожалению, она порвана и развеяна по всему свету.

(Используется легенда из энциклопедии о кладах и кладоискательстве).

Мудрец предлагает сочинить заклинание тем, кто решил продолжить путь по тропе приключений, которое будет помогать в поисках клада.

Мудрец взамен за заклинание отдаёт фрагмент карты, по которому можно продолжить путь. Он говорит, что его помощники будут помогать и указывать дальнейший путь, во время которого можно собрать карту по кусочкам.

Если повезёт, то можно поменять или купить кусочки карты. (Использовать деньги, заработанные в лабиринте).

Передвигаясь от этапа к этапу и выполняя задания, группы преодолевают препятствия и при успешном прохождении тропы соберут обрывки карты, сложив которые, обнаружат место захоронения клада.

Обрывки карты можно сделать на бересте или «состарить» бумагу.

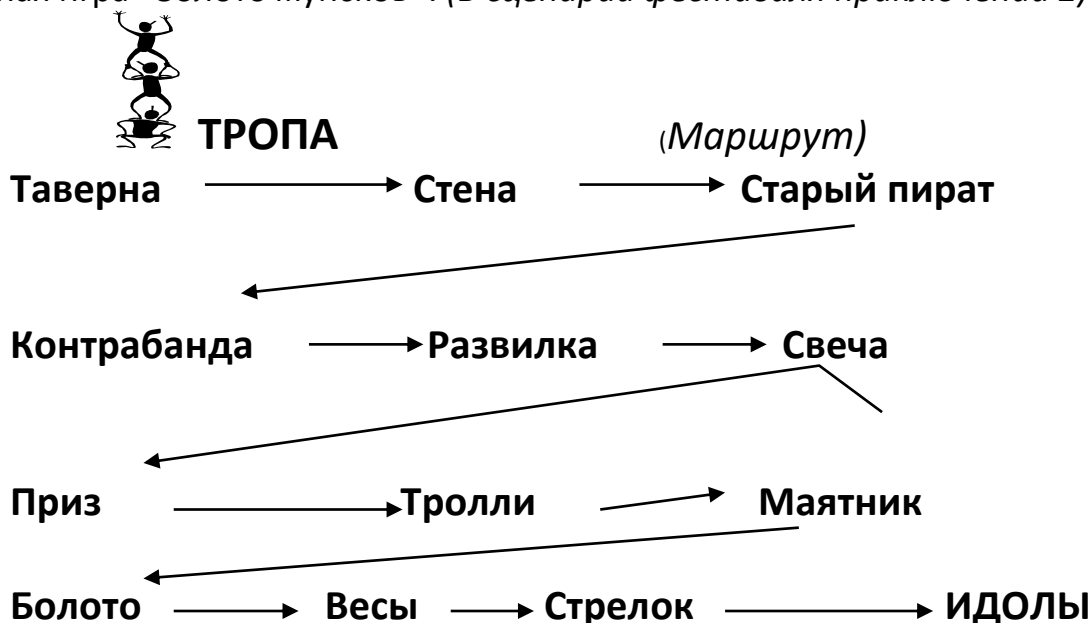


Кому повезёт и он найдет сундук с кладом, то, к сожалению, он обнаружит только часть сокровищ и записку, в которой будет сказано, что клад пришлось перезахоронить из-за боязни, что его найдут разбойники.

Лишь вечером после праздника на костёр забредёт странник и расскажет легенду о Гордоне и сокровищах, которые надо искать у древних племён индейцев муисков. Но для этого необходимо совершить переход во времени и пространстве.

(В процессе телепортации, все разделятся на группы индейцев и конкистадоров - охотников за золотом.)

Ночная игра «Золото муисков». *(В сценарии фестиваля приключений 2)*



Клад бы найти! Только путь не прост.

Хлынет река в разворот межей,

Встанут скелеты вместо берёз,

Ветер засвищет: «Лови, держи!»

Филин разбойно ухнет в лого,

Спутает ноги разрыв-трава.

Нет, не осилю, не добегу.

Надо, видать, подрасти сперва.

ТРОПА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

№	Этап	Место	Эксперт	Содержание	Обеспечение
1.	Старт - заклинание			Посвящается хранителю легенды заклинание в стихах.	Бумага, ручки
2.	Стена			Команда проходит через электроцепь. Высота - 1,5 м	Резинка
3.	Сюрприз			С огороженной территории достать послание. Взять его может только девушка, хотя ступить на эту территорию ей нельзя.	Волчатник
4.	Весы			2 ведра прикреплены как весы. Одно ведро нужно загрузить шишками так, чтобы второе поднялось на уровне глаз, на внешней стороне его дна часть карты.	2 ведра Часть карты Верёвка
5.	Болото			Команда проходит по «болоту» минуя ложные кочки, иначе штраф -1бат	Бумага
6.	Паутина			Команде пройти через паутину, не задевая за верёвки 1 раз	Верёвки, резинки.
7.	Таверна			Сбор нескольких команд. Рассказ приключенческих историй на 1 минуту.	Бумага в форме свитков
8.	Стрелок			Стрельба из лука по движущейся мишени.	Лук, стрелы, мишень.
9.	Развилка			Старец предлагает выбрать одну из 3-х дорог и ответить на 3 вопроса, если выбрана правильно дорога и правильно ответили на вопросы, то команда получает часть карты.	Вопросы, Часть карты
10.	SOS			Просьба о помощи и если она оказана, команда получает часть карты и маршрут.	Видеокамера Часть карты
11.	Зеркало			Записка в зеркальном отражении. Указан дальнейший путь и часть	Часть карты

				карты.	
12.	Маятник			Переправа через препятствие в 3 метра.	Верёвка

ВИСЯЧИЕ САДЫ

На этот этап даётся определённое время в зависимости от количества препятствий.

В этом этапе участвуют лишь представители от команды, их состав постоянно меняется.

№	Этап	Участники	Эксперт	Содержание	Обеспечение
1.	Воздушная	3 чел		Параллельно натянутые верёвки - одна мостик, вторая - страховка.	Канат
2.	Переправа	3 чел.		Перила. Высота от земли - 1 метр - без страховки, 5 м. - со страховкой.	Канат
3.	Паутина	Группа		Пройти по горизонтально натянутой паутине Высота -1,5 метра	Верёвки.
4.	Качающееся бревно	3 чел		Пройти по бревну, повешенному на верёвках, на высоте 1,5м.	Бревно, Верёвки
5.	Качели	3 чел		Раскачавшись, достать информацию.	Верёвки, Часть карты
6.	Бабочка	3 чел		Одна параллельно натянутая верёвка и одна свисающая.	Верёвка
7.	Скоростной спуск	3 чел.		Поднявшись на заданную высоту, спуститься по канату с помощью карабина	Канат, Страховка

ЛАБИРИНТ - В результате прохождения «висячих садов», команда попадает в лабиринт. Если она сможет выйти из лабиринта, то находит заключительную часть карты, если попадает в тупик, то тоже может овладеть частью карты при условии, что сможет самостоятельно выбраться.

В лесу, где проходят приключения, появляется старец, он может помочь избавиться от штрафных баллов, просто необходимо выполнить его просьбу.

После того, как команды смогут составить карту, то у них появится шанс найти клад. Одновременно в поисках могут участвовать несколько команд, найдя клад, поделить между собой.

Ну, а пока можно отдохнуть и потратить деньги в кабачке у Денки.

(Днём появляется реклама об открытии кабачка и информация о программе, в которой каждая цивилизация может принять участие).

Хозяин встречает гостей, рассаживает, предлагает напитки по доступным ценам. Звучит музыка в стиле кантри, можно потанцевать, пока все соберутся.

Хозяин объявляет номера программы, между номерами - шутки, смешные истории.

Для заклинания можно взять стихи Эдгара По.

Но однажды пред ним
Вдруг предстал пилигрим.
Путник в белом, нездешнем наряде.
«Странник!» - рыцарь сказал -
«Ты нигде не встречал
золотую страну Эльдорадо».
И услышал ответ:
«За вершинами лет,
там в долине Теней, ждёт награда
тех, кто вечно в пути,
кто задумал найти
Золотую страну Эльдорадо.



По следам Индиана Джонса

В процессе игры - путешествия необходимо спасти отбившегося от экспедиции Индиана Джонса. При этом необходимо собрать все вещи, которые И. Джонс оставил на пути как опознавательные знаки, сохранить свой отряд и вернуть экспедиции И. Джонса

Опознавательными вещами И. Джонса могут быть - плётка, шляпа, револьвер, куртка, трубка...

Ход Игры

Все отправляются в путешествие и случайно натыкаются на пустой шалаш, где находят записку, в которой говорится о том, что пропал человек. Дается описание его внешности, его характера и небольшой рассказ о нем.

Группы принимают решение отправиться на поиски И. Джонса.

1 этап:

Горы - Здесь можно приобрести снаряжение, необходимое для путешествия с целью поиска. (С горы скоростной спуск группы с помощью канатов.

У подножья горы группа делится на две. Каждая движется по своему маршруту

2 этап:

Озеро - левая сторона : Группа проходит и находит одну вещь, Индиана Джонса.

Озеро правая сторона: На группу неожиданно нападают разбойники и захватывают их в плен.

Хижина индейца Джо: Первая группа выходит на большую поляну и встречает индейца Джо, который продаёт им карту пути, предположительного следования Индиана Джонса. Следуя по карте группа находит и другие следы И. Джонса.

В это время в **Логове разбойников:** Вторая группа, захваченная врасплох, думает как освободиться из плена и достать карту местности с секретными обозначениями. (Возможные следы пребывания И. Джонса)

После того, как группа освободилась, она продолжает путешествие по карте, но так как в карте хитрые разбойники подстроили западню для путешественников, то по незнанию они в неё и попали.

А это была **трясина**, в которой надолго завязли путешественники двух групп. И только Мастенгит Хапер - местный лесничий может их вывести из этого ужасного места. Но с ним не всё просто, уж очень дорогая цена за услугу.

(Перебираясь с кочки на кочку и отвечая на сложные вопросы, группа достигнет цели - выберется из болота и получит в подарок одну вещь И. Джонса.)

Вот группы подошли к переправе через бурную горную реку.

Переправа: У переправы группу ждёт паромщик. Он говорит, что не перевезёт никого, пока они не отгадают все его загадки. После того, как паромщик получает ответы на загадки, он всё равно просит денег за переправу, а так же компенсацию за каждую неразгаданную загадку. (Группы переправляются по ходу отгадывания загадок).

Переправившись на другой берег, группы храбрецов встречают ещё одно препятствие, которое они могут преодолеть только вместе.

Местный фермер заставляет их наполнить большую ёмкость водой из реки чайными ложками. (Вот такой уж он шутник, правда он им подарил ещё одну вещь И. Джонса)

Ёмкость наполнена, огород полит и теперь стоит задуматься,

Где же Джонс?

Группа встречается с Миком Макнагером - похитителем Индиана Джонса. Он просит все его вещи в обмен на карту с его местонахождением. Группа отдаёт вещи и по карте отправляется искать Индиана Джонса.

Его находят в тёмном лесу, привязанным к дереву, но подойти к нему можно только по канатной дорожке.

Наконец Джонс спасён и возвращён экспедиции, которая в награду за спасённого товарища приглашает спасателей к своему костру и угощает их.

Некоторые правила:

1. На каждом этапе за подсказку группа платит деньги. Сумму назначает хозяин этапа.
2. За невыполненные задания группа платит компенсацию. О размере компенсации можно договориться с хозяином этапа.
3. Группа может действовать только вместе.



Джонс-Банк.

10 Дэнов

Обмен разрешён
с банками корпорации «Б.С»
2002г..н.э.



МАРАФОН

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ

Цель: Повысить интеллектуальный уровень. Расширить кругозор, проверить и закрепить знания, развить творческие способности, ловкость, быстроту мысли, научить слаженной работе коллектива.

Подготовить маршрутные листы, в которых указывается название и место нахождения, ведущим станций подготовить необходимый материал для каждой станции.

Оформление: Вывесить большую надпись: «МАРАФОН-2008», на каждой станции имеется табличка с наименованием.

Форма проведения: Комбинированная игра.

Ход работы: Всем играющим командам объявить о правилах участия в марафоне, получив маршрутные листы, каждая группа начинает прохождение интеллектуального марафона.

СТАНЦИЯ «ФАНТОДРОМ».

Для игры на станции «Фантодром» необходимы карточки с фразами, которые будут использованы при сочинении фантастического рассказа, ручки, фломастеры, листы бумаги. Группе, пришедшей на эту станцию, необходимо составить фантастический рассказ, в котором они должны использовать предложенные ведущим фразы. Максимальное количество баллов - 10.

«Это было поздней весной. Смеркалось. Я вышел на улицу подышать свежим воздухом. Небо было сине-зеленого цвета. И вдруг я увидел перед собой поле. На нем были круги оранжевого цвета. Я подошел поближе. И вдруг яркий свет ослепил мои глаза. Я проснулся и увидел свою комнату, наполненную солнечным светом».

«БУРЕМЕ».

Команде необходимо за 10 мин. сочинить стихи на заданную рифму, на тему « Наш остров и мы». При подведении итогов учитывается:

- размер стиха;
- читабельность;
- раскрытие темы.

Работа оценивается от 1 до 10 баллов.

Для данного конкурса подготовить: бумагу, ручки, карточки с рифмой (рифму можно взять из стихов поэтов).

«ВОЛШЕБНЫЙ КВАДРАТ».

Проведение игры: поле размером 3/3 м, разделенное на 100 клеток, листок с правильными ходами для ведущего.

Описание игры: на прохождение станции дается 10 мин. Задача команды пройти с одной стороны поля на другую, причем пройти по тем клеткам, куда можно наступить (правильные ходы написаны у ведущего). На поле может находиться только один участник команды. Возможны все ходы: вперед, вправо, влево, по диагонали, кроме хода «назад». Если ведущий говорит : «БМП!», то участник ошибся, и он должен вернуться назад, но по тем же клеткам. Ставить какие-либо отметки на клетках нельзя.

Оценка: за каждый неправильный ход у команды снимается 1 мин.

						Х			
					Х				
				Х					
			Х						
				Х					
				Х					
			Х						
		Х							
	Х								
	Х								

Х – Правильный ход

ВЕСЁЛЫЕ БУКВЫ

Описание игры.

На столе лежат карточки с буквами. Карточки перевернуты буквами вниз. Группе предлагается взять любые 10 карточек и составить из них как можно больше слов.

Выполнение задание оценивается максимально в 10 баллов. За неиспользованную букву - штраф 0,5 балла.

Для игры подготовить: карточки с буквами, листы бумаги. Ручки.

МОРСКОЙ БОЙ

Описание игры.

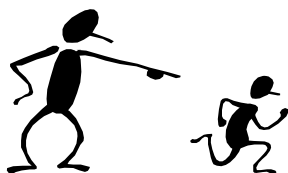
Группа делится на две команды. По жребию одна из команд начинает первой «стрелять». Если команда «подобьёт» корабль противника, она получает столько очков, сколько написано на поле (стоимость этого корабля). Если команда промахнулась, ей необходимо ответить на вопрос. Очки прибавляются или отнимаются в случае результата ответа на вопрос.. Играют до тех пор, пока одна из команд не «уничтожит» корабли противника.

В ответах на вопросы учитывается правильность и полнота ответов. За правильный ответ присуждается столько очков, сколько «стоит» вопрос. За неправильный ответ - очки идут в минус.

Для игры подготовить игровое поле, фломастеры, вопросы.

Игровое поле

	а	б	в	г	д			а	б	в	г	д
1	10	40	30	20	10		1	10	40	30	20	10
2	5	25	15	30	40		2	5	25	15	30	40
3	10	5	15	5	20		3	10	5	15	5	20
4	5	10	25	10	15		4	5	10	25	10	15
5	40	30	5	10	20		5	40	30	5	10	20



«Играем детектив».

Описание игры: группе предлагается составить детективную историю, в которой похищена ленточка, и проинсценировать ее, используя вещи, находящиеся на станции.

Задание оценивается в 10 баллов.

Необходимо: Кусок ленточки, связанный ведущий, следы от санок, перчатка, разбросанные вещи, утюг, нож.

«КРОСВОРД».

Описание игры: Группе дается заготовка кроссворда. Задача группы составить кроссворд по заготовке. Учитывается правильность определения загадываемого слова. За каждый кроссворд присуждается 5 очков.

Необходимо: заготовки кроссвордов, ручки, чистая бумага.

PS Составленные кроссворды можно вывести на общее обозрение. Все желающие могут принять участие в разгадывании кроссвордов(Авторы исключаются). Победителям вручается приз.

«ШИФРОВАЛЬЩИКИ».

Описание игры: группе дается листок с зашифрованной загадкой. Задача команды расшифровать ее, а затем отгадать.

Необходимо: Заготовки зашифрованных загадок, листы бумаги, ручки.

Принцип шифровки: А-1, Б-2, В-3, и т.д. Слова отделяются друг от друга квадратными скобками; зашифрованные цифрами буквы разделены небольшими промежутками. Знаки препинания сохраняются и не шифруются.

Загадки: Есть невидимка: в дом не просится, а прежде людей бежит, торопится.(Воздух).

[6 19 20 30] [15 6 3 10 5 10 14 12 1] : [3] [5 16 14] [15 6] [17 18 16 19 10 20 19 33] ,
[1] [17 18 6 9 5 6] [13 32 5 6 11] [2 6 8 10 20], [20 16 18 16 17 10 20 19 33] .

Маленький, кругленький, а до неба достанет. (Глаз).

[14 1 13 6 30 12 10 11], [12 18 21 4 13 6 15 30 12 10 11], [1] [5 16] [15 6 2 1] [5 16 19 20
1 15 6 20].

Стоит бочка, на бочке - кочка, на кочке - лес. (Человек).

[19 20 16 10 20] [2 16 25 12 1], [15 1] [2 16 25 12 6] - [12 16 25 12 1], [15 1] - [12 16 25
12 6]-[13 6 19].

Оценка: За правильно расшифрованную загадку команда получает 3 очка. За ответ на загадку - 5 очков.

ПОЛЕ ЧУДЕС

На этапе вывешивается поле, составленное из разноцветных геометрических фигур.

Каждый цвет имеет своё значение:

1. Зелёный - открыть последнюю букву, если открыта, то переход хода.
2. Синий - Можно задать вопрос ведущему (наводящий).
3. Красный - вы называете букву и если она есть, то её открывают.
4. Чёрный - переход хода.
5. Знак «+» - открыть любую букву.
6. Зелёный штрих - открыть через одну букву.
7. Слово «СЮРПРИЗ» и есть вручение сюрприза.

Рядом с полем - загаданное слово (перевёрнутые буквы).

Игрокам из группы поочерёдно предоставляется возможность попасть в одну из выбранных фигур дротиком на с расстояния 4 метра и ведущий выполняет требование согласно цвету.

Для проведения игры необходимо подготовить:

- Разноцветное «поле»
- Табло с обозначениями
- Загаданное слово на карточках и приспособление для крепления букв.
- Дротики
- Сюрпризы



Для игры «ТИР» используется мишень, на которой круги обозначены разными цветами: красный, синий, зелёный и жёлтый.

Диаметр самого большого круга - 20 см., самого маленького - 5см..

Выстрел производится с расстояния 10 метров от мишени.

Игрок бросает дротик в мишень и по цвету участка попадания определяется сложность вопроса. Вопрос выбирается по желанию ведущего. Играют до 6-ти очков. Команда играет против ведущего.

Обозначения цветов:

1. Красный - самые простые вопросы, они оцениваются в 1 балл.
2. Синий - посложнее, оцениваются в 3 балла.
3. Зелёный - сложность увеличивается, оценка в 5 баллов.
4. Жёлтый - самые сложные вопросы - 7 баллов.

От сложности вопросов зависит предоставление времени для ответа - на красный цвет отводится 15 секунд, на синий - 20, на зелёный 25, на жёлтый - 30 секунд.

Оценка учитывается при правильности и полноте ответа. За правильный ответ присуждается очко команде, за неправильный ответ - ведущему.

Для проведения игры необходимо приготовить:

1. Мишень
2. Дротики или лук со стрелами.
3. Вопросы разной сложности.
4. Табло для оценки игры в пользу команды и ведущего.

Предлагаем вопросы:

Красный -

1. Что относится к геометрическим телам? (круг, куб, пирамида, конус, призма...)
2. Какие виды спорта предполагают прыжки? (прыжки в длину, в высоту, с шестом, с трамплина, в воду..)
3. Какие музыкальные инструменты считаются духовыми? (трубы, саксофон, валторна, тромбон, гобой...)
4. Какое холодное оружие было на вооружении в армиях прошлого? (меч, сабля, шпага, рапира, шашка...)
5. Как называли себя монархи разных стран? (император, король, царь, шах, султан...)
6. Какие бытовые приборы имеют внутри себя электромоторы? (холодильник, стиральная машина, вентилятор, кофемолка...)

Синий -

1. Из каких молекул состоит любая живая клетка? (белки, жиры, углеводы, нуклеиновые кислоты, вода, соли...)
2. Какие имена носили русские государи из династии Романовых? (Михаил, Алексей, Пётр, Павел, Александр, Николай)
3. Как звали самых знаменитых богатырей в русских былинах? (Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алёша Попович, Микула Сиянинович, Василий Буслаев..)
4. Как называются места в театре? (партер, бенуар, бельэтаж, парадиз, галёрка.)
5. Через территорию каких государств протекает река Дунай? (Германия, Австрия, Словакия, Венгрия, Югославия, Румыния, Болгария, Украина).

6. Какие виды дорожных знаков можно увидеть на дорогах? (предупреждающие, запрещающие, информационно - указательные, приоритета, сервиса....)

Зелёный -

1. В каких азиатских странах численность населения превышает 100 миллионов человек? (Китай, Индия, Индонезия, Бангладеш, Япония.)
2. В названиях каких повестей и романов, созданных русскими писателями 19 века, можно прочесть фамилию и имя главного героя? («Евгений Онегин», «Анна Каренина», «Тарас Бульба», «Фома Гордеев», «Андрей Колосов»....)
3. Названия каких земных горных систем начинаются на букву «А»? (Анды, Альпы, Алтай, Атлас, Апеннины,)
4. Какие драматургические произведения были созданы А. П. Чеховым?. («Дядя Ваня», «Три сестры», «Вишнёвый сад», «Чайка», «Иванов», «Медведь».)
5. Названия каких европейских столиц начинаются на букву «Б»? (Белград, Берлин, Бухарест, Бонн, Будапешт, Берн.)
6. Какие исторические романы принадлежат перу Вальтера Скотта? («Айвенго», «Квентин Дорвард», « Уэверли», « Пуритане», «Роб Рой», «Пират», «Антикварий».

Жёлтый -

1. Кто из литераторов творил в «золотой век римской поэзии»? (Вергилий, Овидий, Гораций, Тибулл, Левий, Проперций.)
2. Какие геологические эры в истории земли выделяют учёные? (Каэнозойская, Мезозойская, Палеозойская, Позднепротерозойская, Раннепротерозойская.)
3. Какие математические формулы известны по именам учёных? (Пифагора, Тейлора, Эйлера, Ферма, Бозу, Коше...)
4. Какие древнегреческие драматурги стояли у истоков театра? (Эсхил, Софокл, Еврипид, Аристофан, Менадр.)
5. Какие фильмы составили творческое наследие А. Тарковского? («Иваново детство», «Андрей Рублёв», «Зеркало», «Сталкер», «Солярис».)
6. Как звали знаменитых Рыцарей Круглого стола?. (Артур, Ланселотт, Тристан, Гавейн, Парцифаль, Кей.)

Дополнительные вопросы -

1. В каком году началась знаменитая «золотая лихорадка»? (1813г., 1848г., 1895г.).
2. Мореплаватель, совершивший второе кругосветное путешествие. (Пират) (Френсис Дрейк, Генри Морган, Христофор Колумб.)
3. В 1803 - 1806 г.г. была предпринята первая кругосветная экспедиция из Кронштадта до Камчатки и Аляски. Кто возглавил эту экспедицию? (Михаил Петрович Лазарев, Геннадий Иванович Невельский, Иван Фёдорович Крузенштерн.)
4. Как звали человека, исследовавшего Северный Ледовитый океан, берега Камчатки, Южной Америки и основавшего Русское географическое общество? (Фёдор Петрович Литке, Георгий Седов, Семён Дежнёв.)
5. Какой город одновременно находился и в Азии, и в Европе? (Стамбул, в 330 году Константинополь, ещё раньше - Византия)

- Вопрос ловушка. Дело в том, что в этом вопросе все ответы правильны и дорога дальше одна.



КЛУБ ЗНАТОКОВ «Что? Где? Когда?»

В игре принимают участие две команды по 7 человек. Команды формируются из представителей групп (по личному желанию или по рекомендации группы) Необходимо, чтобы в первой команде и во второй были ребята из разных групп, например, из чётных и нечётных. Потому что первая команда играет против болельщиков второй и наоборот.

Правила игры

1. Каждая команда занимает свой стол. На нём находятся пакеты под номером с вопросами.
2. Команды поочерёдно отвечают на представленные вопросы.
3. Время на обдумывание 1 минута.
4. В игре задействованы музыкальные паузы, по 2 на каждом столе. Первая лежит на столе вместе с вопросами, вторую можно поставить по желанию команды. Музыкальные паузы выполняют болельщики своей команды.
5. Помощь от болельщиков можно попросить только один раз.
6. Игра идёт до 6 очков.

Ход игры

Звучат позывные игры. Ведущий рассказывает о правилах игры, представляет команды и приглашает их занять свои места. (Ведущий представляет капитана команды и всех игроков поимённо).

Ведущий проводит жеребьёвку и определяет команду, которая должна первой отвечать на вопросы. Игра начинается. Команда крутит волчок, стрелка которого указывает на номер вопроса. Вопрос зачитывается и через минуту команда должна дать ответ. При необходимости ведущий зачитывает правильный ответ. Открывается счёт. Слово предоставляется другой команде....

Подготовка к игре

Заранее вывешивается объявление о проведении игры.

В объявление говорится, что принимаются вопросы от всех желающих. Вопросы могут быть самыми разнообразными как по форме, так и по содержанию, но все они должны удовлетворять следующим требованиям:

- точность формулировки;
- наличие единственного ответа при данных условиях;
- авторитетный источник информации;
- имя, фамилия, номер группы (класса).

Рядом с объявлением повесить конверт для вопросов. Отбираются 24 вопроса, из них формируются пакеты (по 12 вопросов) для команд, при этом имеется ввиду то, что команде чётных групп будут представлены вопросы нечётных групп и наоборот.

Группы заранее готовят по 2 номера для музыкальных пауз. Если не было возможности выступить в паузах, то необходимо включить подготовленный номер в конце игры.

В качестве оформления можно использовать изображение совы, как символа мудрости. По обе стороны - названия команд. Под названиями расположить табло с двумя окошками для ведения счёта в пользу команды и в пользу зрителей. Поставить два столика и стулья по счёту игроков под названиями команд. На столиках 12 конвертов с номерами вопросов. По центру, между командами куб и на нём волчок со стрелкой. На кубе круг с номерами от 1 до 12. Вместо волчка можно использовать навесное табло со стрелкой.

Пирамида **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА**

Цель: Активизировать знания учащихся
в определённых областях.

Мы хотим предложить новую форму интеллектуальной игры или конкурса эрудитов.

В предлагаемой игре тематика вопросов определяется по желанию. Начиная с простых вопросов, мы переходим к более сложным вопросам.

\ В сторону углубления знаний \.

Одновременно могут участвовать в игре 3 - 5 групп \ команды \.

Большее количество команд не желательно, так как это займёт много времени. Если количество участников - 2 команды, то на каждом кругу можно предложить не один, а два вопроса.

Все группы располагаются по кругу, и над каждой группой вывешивается личное ТАБЛО, где отражаются её успехи.

С каждой группой работает посредник, в задачу которого входит отслеживание результатов участия команд в игре.

Участники игры проходят испытания по трём кругам:

- В первом кругу принимают участие все члены команды. В пакет первого круга входят вопросы средней сложности.

Ведущий игры предлагает по 1 вопросу каждой группе по очереди. Правильный ответ группы оценивается в 5 баллов, неполный ответ - в 3 балла.

Другие группы могут принять участие и подготовить ответ в письменной форме, затем вручить своим посредникам. Правильный ответ оценивается в 3 балла.

Посредник выставляет баллы на личное табло команды

(Вместо баллов можно использовать цветные жетоны, символику).

После того, как использован первый пакет вопросов; определены результаты ответов, группам предлагается решить, кто из членов команды будет играть во втором круге в количестве 3 человек.

- Представители команд по три человека располагаются во втором круге. В пакете второго круга - вопросы повышенной сложности. Ведущий программы, по очереди, предлагает по одному вопросу каждой тройке. Правильный ответ оценивается в 7 баллов, неполный ответ - в 5 баллов.

Другие тройки могут письменно ответить на вопросы другой команды и передать своему посреднику. Ответ оценивается, если он правильный, в 4 балла.

Команды первого круга подают письменные ответы посреднику. В первую очередь зачитывается ответ команды, играющей тройки. Правильный ответ оценивается в 3 балла, при этом остальные ответы не рассматриваются. Если ответ играющей команды не верен, то правильные ответы других команд оцениваются по два балла.

Полученный результат отмечается на табло группы. После использования второго пакета вопросов, тройки решают, кто из их числа выйдет в третий финальный круг. В центре зала, на подиуме, в третьем круге располагаются по одному игроку финальной встречи...

- Ведущий предлагает игрокам третьего круга, по очереди, по одному вопросу повышенной сложности. Правильный ответ оценивается в 10 баллов, неточный ответ в 7 баллов. Письменные ответы других игроков оцениваются в 6 баллов. Письменные ответы представителей команды второго круга оцениваются в 5 баллов, первого круга - 3 балла, при этом ответы других команд не рассматриваются. Если ответы не верны, то правильные ответы других команд оцениваются в 4,2 балла соответственно.

После каждого круга подводится итог и результаты сообщаются всем участникам. Призы можно вручить командам по итогам игры в каждом кругу (группе, тройке, 1 игроку) и по итогам всей игры, т.е. по конечному результату.

PS: Для игры предлагается выбрать вопросы на одну тему и конкретизировать по кругам.

Мы предлагаем для этой игры такие темы:

ИСКУССТВО (три музы)

- Музыка
- Театр
- Живопись

ПУТЕШЕСТВИЕ, КЛАДЫ И КЛАДОИСКАТЕЛЬСТВО, ЭТИКЕТ, КИНО, ИСТОРИЯ МОДЫ, происхождение ИМЁН.....

Игра будет проходить интересней, если вопросы прозвучат в нетрадиционной форме, а будут преподнесены в творческой форме (стихи, песня, слайды, сцена из произведения, танец...)

Игра проходит при условии 100% участия всех присутствующих, здесь нет зрителей. Вопросы можно предложить подготовить группе организаторов конкурса

/ Приложение /

Вопросы к игре «Пирамида»

1 этап:

1. Что в переводе означает КАНТРИ? (Деревенская песня)
2. Что в переводе означает ВЕСТЕРН? (Песня Дикого Запада)
3. Назовите одно из легкомысленных направлений в музыке 70-х, 80-х годов.
(Диско)
4. Назовите группы направления ДИСКО. (АББА, Чингисхан, Бони М,
Арабески, Модерн Токинг..)
5. Что в переводе означает слово ПАНК? (Гнильё)
6. В каких годах получила развитие музыка ПАНК РОК ?
(В конце 50-х, начале 60-х)
7. Что в переводе означает БРЕЙК ДАНС? (Низкий танец)
8. Назовите супер группы рок-н-ролла. (Битлз, Ролинг Стоунз)
9. Назовите состав группы Битлз. (Джон Леннон, Ринго Стар,
Пол Маккартни, Джордж Харрисон)

2 этап:

10. Что такое БИГ БИТ; назовите ведущие группы этого направления.
(Большой удар. Группы: Ангелы ада, Калифорнийские бандиты).
11. Откуда появилось направление Брейк Данс? (это танец безработных
негров - низкий танец.)
12. Назовите заслугу «Битлз». (Восприятие их музыки старшим поколением,
музыка вошла в классику современной музыки).
13. Назовите ярчайшего музыканта и певца 50-х годов. (Элвис Пресли).
14. Кто такие рокеры? Их действия? (Молодёжь, разъезжающая
на мотоциклах в ночное время и терроризирующая население).

3 этап:

15. Тема песен Хиппи. (Пацифизм - избавление от гибели, к которой ведёт
старшее поколение).
16. Причины возникновения Рок-н-ролла. (Коммерция, стремление
к самовыражению, резкое повышение эмиграции)
17. Дата начала битломании, полного завоевания публики; где это произошло?
(В 1963 г., лондонский зал «Палладиум»).
18. Назовите направления Биг Бита. (Хард Боб - свободная
импровизация, фантасгармония и Кул Боб - холодный джаз.)
20. Назовите состав группы «Ролинг Стоунз». (Мик Джаггер, Мик
Тейлор (Браен Джонс), Китс Ричард, Чарли Уотс, Бим Уайман.)

РИНГ - ПОЗИЦИЯ

Тема встречи выбирается участниками по мере необходимости.

Тип: Познавательная игра

Форма: Ринг-позиция

Краткое описание: Перед проведением «Ринг - позиции» необходимо вывесить объявление с предложением к старшеклассникам принять участие в этом мероприятии. Затем приглашаются два участника «Ринг - позиции» с противоположными взглядами на выбранную тему. Выпускаются листовки, представляющие собой кредо участника ринга.

Старшеклассники занимают определённую позицию по отношению к участникам «Ринг - позиции». Каждый готовит вопросы для участников (Жюри определяет приз за лучший вопрос).

Педагогические возможности: «Ринг» способствует приобретению опыта отбирать информацию из разных источников знаний, расширяет кругозор, способствует развитию познавательных интересов, развивает логическое мышление и быструю реакцию, активизирует память.

Рекомендации: Участники 2 человека и аудитория - старшеклассники.

«Ринг - позиция» может быть использована во внеклассной работе, по пройденному материалу различных предметов.

Набор ролей: Ведущий, члены жюри, технический помощник, два участника и зрители.

Поэтапное описание: 1. Подготовительный этап.

Приглашаются два участника с различными точками зрения на выбранную тему. Выпускаются листовки с тезисами участников встречи. Готовятся вопросы.

2. Игровое действие.

В начале ринга ведущий называет тему встречи, представляет жюри. В творческой форме даётся визитная карточка участника, в которой он представляет себя и свою позицию. Время представления - 10 минут. Каждому участнику ринга (по очереди) зал задаёт вопросы. На вопросы и ответы на одного участника отводится 10 минут. Ещё 10 минут участники между собой обмениваются вопросами и ответами.

В паузах очередному участнику жюри подводит итог и в то же время можно дать рекламу или музыкальную паузу.

Зал занимает активную позицию - аудитории предлагается подборка вопросов на заданную тему. Болельщики могут заработать дополнительный бал своему участнику ринга.

Предлагается учредить «бал» зрительских симпатий. Для этого необходимо раздать в зал карточка: синие, красные. Синей карточкой зрители отдадут предпочтение одному участнику ринга, а красной - другому.

Краткие советы по проведению: Ведущий должен обладать быстрой реакцией, эрудицией, уметь управлять темпом проведения ринга с учётом интеллекта участников.



Марафон проводится для старшеклассников. Время проведения - 2 часа
В марафон входят маршруты 1 и 2 категории сложности.

Каждая группа сама выбирает маршрут, по которому будет идти.

На 1 категории сложности предлагаются 10 этапов. На каждый этап отводится 10 минут и 3 минуты на переход.

На 2 категории сложности предлагаются 6 этапов. На каждый этап отводится 15 минут и 3 минуты на переход.

У каждого ответственного за этап имеется контрольный лист, на котором отмечаются призовые баллы и штрафные. Можно предложить систему оценок прохождения этапов в придуманной денежной валюте, но при этом необходимо продумать, где можно данную валюту реализовать (кафе на маршруте, аукционы, сувениры, напитки и т.д.)

Группы идут по этапам, выбранного маршрута.

Маршрут 1 категории сложности

№	Название этапа	Содержание
1.	Поле чудес	На листе ватмана изображено поле с разноцветными секторами различной формы и символикой. Группе предложено отгадать слово. Для этого надо бросить дротик с расстояния 10 шагов на поле. Слово открываем по буквам. Каждый сектор на поле имеет свои обозначения: * приз открыть, * букву *Уменьшить или увеличить все баллы и т.д.
2.	Колесо истории	Раскручивается колесо со стрелкой. Стрелка останавливается на вопросе из истории (тему можно выбрать самим). Команде предлагается выбрать один правильный ответ из трёх предложенных
3.	Фантодром	Сочинить фантастический рассказ по предложенным первой и последней строчкам.
4.	Буриме	Сочинить стихи на заданную рифму. (Рифму можно взять из стихов известных поэтов).
5.	Гордеев узел	Предлагается цитата, в которой заключён ответ на поставленный вопрос. Например: « Любовь, - сказал Стендаль, - единственная страсть, которая оплачивается

		той же монетой...» Какой же? (Любовью).
6.	Найти пару	По мимике, позам и жестам актёров догадаться о чём идёт речь. Предлагаются иллюстрации и сопутствующий текст. Подобрать нужное и обосновать
7.	Стадион Гиннеса	Ответить на вопросы: Самое, самое... (Рекорды в разных областях). На обсуждение 1 минута. Играет одна команда до 6 очков против ведущего
8.	Морской бой	Играют 2 команды. Каждой даётся поле, на котором команды рисуют корабли (в одну клетку). По жребию одна из команд начинает «стрелять». Если подобьёт корабль противника, то получает то количество очков, сколько написано на поле. Если промахнётся, ей предстоит ответить на вопрос. Очки прибавляются или отнимаются - зависит от того, ответила ли команда на вопрос
9.	Шифровка	Расшифровать предложенную шифровку.
10.	Экспресс газета	Выпуск листовки форматом А-4 на предложенную тему.

Маршрут 2 категории.

№	Название этапа	Содержание
1.	Кроссворд	Каждой группе предлагается кроссворд средней сложности. (Кроссворд можно придумать самим, можно взять в журналах).
2.	Картинная галерея	Группе предлагается отгадать названия и авторов 5 картин. (Предлагаются репродукции картин определённого направления или времени создания).
3.	Перейти поле	Группа должна перейти поле, которое состоит из квадратов 7х7. Каждый квадрат-это вопрос. Вопросы написаны на обратной стороне квадрата. Ошибка в ответе - возврат всей группы. (По правилам игр на взаимодействие).
4.	Игра в шашки	На поляне чертится шахматное поле. На поле выстраиваются две команды, им выдаются отличительные знаки (чёрные и белые ободки на голову или повязки на руку). Цвет определяется по жребию. Белые делают первый ход....
5.	Афоризм	Умение находить общее в далёких, а то и противоположных вещах. Использовать этот принцип построения афоризма.
6.	Экспресс газета	Выпускается страница газеты по заданному заголовку. Формат А-3.

Вопросы к интеллектуальному марафону может подготовить сам руководитель, но наиболее полезно будет для самих организаторов (ими являются сами старшеклассники), если пакет вопросов будет подобран ответственными за данный этап.

Этот марафон хорошо провести в лесу на фестивале приключений. Каждый этап оформляется особенно. Это зависит от фантазии организатора - ответственного за этап. Для каждой группы готовится маршрутный лист.



Интеллектуальная игра.

Эту форму игры можно использовать для проверки знаний группы школьников в любой области. Возраст участников: 5-11 классы. Всё зависит от сложности вопросов.

Во время участия в данной игре повышается уровень ответственности группы за каждого участника.

Игру готовит совет дела - 5-7 человек.

Необходимо придумать тему игры, творческие задания (вопросы желательно задавать не только устно, но и через слайды, музыкальные произведения, возможна любая творческая подача).

К игре подготовить необходимые технические средства, экран для трансляции слайдов, призы, таблицу штрафов и призов, экран игры, секундомер.

Вопросы для 1 КП, для 2КП.

В игре одновременно могут принять участие 4 группы.

Судейство - члены совета дела:

- Ведущие
- Судья штрафов
- Судья призов
- Судья времени

Работа с техническими средствами -

Все группы располагаются перед экранами полукругом. В центре столик жюри. Каждая группа обсуждает выбранный маршрут 1 или 2 категории сложности.

Каждый маршрут на экране имеет контрольные пункты КП-1, КП-2. На каждом КП находится набор карточек с номером задания.

Вопросы и задания КП -1 категории вдвое проще и легче, чем на КП-2 категории. Но количество вопросов на 1 категории в 2 раза больше. Таким образом шансы команд одинаковы.

После выбора маршрута представитель команды выбирает карточку с вопросом и называет номер. Вопрос может быть написан на карточке или его может зачитать ведущий игры.

С этого момента включается секундомер. Поднята рука представителя группы и секундомер остановлен.

Если получен правильный ответ на вопрос, то можно взять карточку КП-2, если ответ не верен, то группа получает штраф зелёным или синим жетоном, закреплённым на таблице штрафов.

В этом случае ведущий принимает присланные в письменном виде ответы других групп.

За верный ответ - команда награждается призовым жёлтым или красным жетоном, которые прикрепляются на таблицу призов этой группы. Задача групп - набрать больше призовых жетонов. В случае верного ответа команды «А», присланные ответы других команд не рассматриваются.

В процессе игры возможен переход группы с одной категории на другую.

Контрольное игровое время группы у экрана - 10 минут

. Задача группы успешно выполнить задание за данное время и выйти на КП - финиш.

Команда, вышедшая из лимита времени фиксирует место пребывания на экране флажком.

Таблица штрафов и призов

Команда	Призы	Штраф	Итог
А	<i>Жетоны</i>	<i>Жетоны</i>	
Б			
В			

Зелёный жетон - штраф команде, играющей у экрана в игровое для команды время за неверный ответ КП 1-й категории - прибавляет к общему времени, затраченному на прохождение маршрута - 15 секунд.

Синий жетон - штраф за неверный ответ КП 2-й категории - прибавляет 30 секунд.

Жёлтый жетон - призовой жетон команде, играющей не в своё время за верный ответ на КП 1-й категории - отнимается из общего времени 15 секунд.

Красный жетон - на КП 2-й категории отнимается 30 секунд.

ИТОГИ - к общему времени каждой группы, затраченному на маршруте прибавляется или отнимается штраф или приз.

Победитель определяется по игровому наименьшему времени.

КП \ Категория	1	2	3	4	Финиш
1	1 → 2	3 → 4	5 → 6	7 → 8	→
2	1 → 2	2 → 3	3 → 4	4 →	→

Хорошо, если вопросы будут сценически обыграны.

Интеллектуальная игра «Детектив»

Задачи - Развитие у участников игры логики мышления.

Возраст участников - учащиеся 9 - 11 классов

Описание игры

Игра «Детектив» проходит по этапам \станциям\, за которые отвечают ведущие игры. Переход от одного этапа к другому происходит по принципу «карусели», или по часовой стрелке.

Время работы на одном этапе - 5 минут.

Перед началом игры все участники по группам собираются в одной аудитории. Ведущий игры или координатор сообщает, что открывается школа молодого детектива, и что сейчас состоятся вступительные экзамены в эту школу. Затем координатор предлагает представителям групп получить сопроводительные листы для прохождения предложенных этапов. Группы получают маршрутные листы и отправляются на тот этап, который указан первым. На этапах их ждут ведущие. Переход от этапа к этапу длится 1-2 минуты.

Станции или этапы игры

	1.	
1. Перевёртыши	9	2
2. Описание преступника.		
3. Саноскоп.	8	3
4. Скульптурная группа.		
5. Кроссворд.	7	4
6. Узнать героя.		
7. Улика.	6	5
8. Уши - нос - потолок и след.		
9. Рассказ по алфавиту.		

Описание этапов.

1. Перевёртыши. - Правила этой игры очень просты - вместо каждого слова берётся обратное по смыслу. Участникам необходимо разгадать скрытые ведущим фразы или названия детективных кинолент:

- Дело ставят Чебурашки - \ Следствие ведут колобки \.
- Такая земля чёрная - \ Какое небо голубое \.
- Процедура - „Д,, - \ Операция - „Ы,, \
- Креветка - 1 - \ Спрут - 5 \
- Раз-два, они стояли в подворотне. \ Гоп стоп, мы подошли из-за угла.\
- Евгений, мы грустим. - \ Женька, ты дошутишься \
- То заумно, Твистер. - \ Это элементарно, Ватсон. \
- Видишь, часы внизу. - \ Не думай о секундах свысока. \
- Точку разлуки поставить можно. - \ Место встречи изменить нельзя.

- 30 крыс в шкафу живые. - \ 15 человек на сундук мертвеца. \
- Над лесом, над полем, в деревянной грязи. \ По гуще, по тундре, по железной дороге...\

2. Описание преступника -

Чтобы установить личность преступника, великие детективы вживаются в его образ. Тоже самое предлагается и участникам игры. Им зачитываются описания преступника и по ходу чтения их надо изобразить.

для МАЛЬЧИКОВ.

* Первое, что бросалось в глаза при встречи с ним, это то, что он трясся как осина, косил на левый глаз, одна рука была на перевязи, а другая всё время искала точку опоры.

* Он постоянно страдал от насморка и это отразилось на его внешнем облике. Его походку нельзя было спутать ни с какой другой, т. к. он передвигался скачкообразно, а голова всегда была наклонена несколько вправо. И ещё он постоянно напевал в нос, «Подмосковные вечера...»

* Он немного смахивал на слона, когда шёл на четырёх конечностях, причём его хобот, т.е. нос, качался из стороны в сторону со страшной силой. Правое плечо постоянно поддёргивалось. Речь была похожа на кваканье, а одна нога короче другой всего лишь на 15 сантиметров.

для ДЕВОЧЕК.

* Она стройная блондинка. Её тонкая лебединая шея всё время поворачивалась в разные стороны. Огромные голубые стеклянные глаза постоянно вращались, напоминая мигалку милицейской машины. Слабостью её было то, что она периодически расстёгивала и застёгивала молнию на сапоге.

* Старушка 80 лет, скрюченная как её клюка, в резиновых сапогах на босу ногу порхала по январским сугробам, причмокивая и смешно вытягивая губы. С её лица не сходило выражение нашкодившего щенка.

3. Саноскоп -

У детектива должен быть хорошо развитый слух, он должен уметь по одному только звучанию распознать предмет.

За спинами участников, так, чтобы они не видели, ведущий раскладывает предметы - чашку, ложку, книгу, бутылку с водой, линейку и т. д. - всего 10 предметов. Затем он ударяет карандашом по каждому предмету - те, кто догадываются по характеру звука, что был за предмет, поднимают руку и говорят. Без поднятой руки ответ не засчитывается. Группе участников необходимо назвать все предметы.

4. Скульптурная группа -

А сейчас, на этом этапе, молодым детективам предлагается посетить художественную галерею, где проходит выставка скульптур, посвящённых представителям правопорядка.

Ребятам предлагается изобразить скульптурную группу, прославляющую труд:

- следователя,
- постового,

- эксперта - криминалиста,
- группы захвата,
- водителя.

5. Кроссворд -

Молодые детективы \участники игры\, должны уметь пользоваться профессиональной терминологией. Ребятам предлагается разгадать кроссворд на заданную тему.

По горизонтали

2. Что является основой следствия . \ Преступление \.
3. Ручной портрет преступника. \ Отпечаток \.
4. Известный сыщик. \ Холмс \.
5. Браслеты не украшающие дамские ручки. \ Наручники \.
8. Участковый с Дикого Запада. \ Шериф \.
9. Нечто бессмертное. \ Мафия \.
14. Известный борец с Сицилийской мафией. / Катани \.

По вертикали.

1. Полицейский по египетски. \ Фараон \.
2. То, что по нашим понятиям соблюдать не обязательно. \ Закон \.
7. То, что по силам только знатокам. \ Следствие \.
10. Метод расследования, который применял сыщик под номером 4. \ Дедукция \.
11. Если ЭТО имеется у подозреваемого, то он может спать спокойно. \ Алиби \.
12. Тет - а - тет по милицейски. \ Допрос \.
13. Прибор, с помощью которого тайное становится явным . \ Лупа \.

6. Узнать героя

* *Щерлок Шолмс*

- Он имел странную привычку - палить из револьвера по стене. .
- Его имя знало всё государство на Северо - Западе Европы.
- Им восхищались многие, особенно его друг.
- Ему одного взгляда хватало, чтобы узнать о вас всё.

* Комиссар Мегре

- Он не верил в приведения и ведьм.
- Он и Наполеон были земляками.
- Произнося его имя, мы представляем себе человека невысокого роста с тростью, - элегантными усами и обязательно в котелке.
- Он философ.
- Он очень не любил кошек.

* Глеб Жеглов

- Его часто путают с другом, который работал с ним.
- Эту роль в фильме сыграл замечательный актёр и исполнитель своих песен.
- О нём поёт известная группа.

* Штирлиц

- Он служил в разных армиях и всегда был офицером.

- В его «честь» сочинено очень большое количество анекдотов.
- Донесения подписывал именем, начинающимся на вторую с конца букву.
- * Горячев
- Он не является ярким детективом, хотя вокруг него закручивается очень острый сюжет.
- Начав с нуля, он добился большого успеха.
- История фильма с участием нашего героя похожа на мексиканский телесериал.

Ведущий данного этапа перечисляет участникам игры характеристики героев, им необходимо угадать о ком идёт речь.

7. Улики.

Только непосредственно во время расследования преступления, молодые детективы лучше познакомятся с тонкостями своей профессии. Поэтому вся группа выезжает на место «преступления». За одну - две минуты они готовят три версии преступлений и представляют их.

- *карта места нахождения сокровищ и наркотики.*
- *магнитофонная кассета и шнурок от ботинка.*
- *надушенный носовой платок и сторублёвая банкнота с отпечатками пальцев.*

8. Уши - нос - потолок и след.

Детектив всегда собран, его трудно сбить с толку.

Ребятам предлагают встать в круг. Ведущий игры произносит все предложенные слова, показывая пальцем правой руки на объект \ уши - нос - потолок \, ведущий может не согласовывать слова и жесты, но участники должны выполнять произносимые команды, кто ошибается, тот выходит из игры. На всё упражнение даётся 5 минут. Те, кто выигрывает, считаются самыми собранными детективами в группе.

След – его длина – 25 см.

Любому детективу хватает одного взгляда на место преступления, чтобы он мог заметить улики, у него хороший глазомер.

Ребятам показывают вырезанный из бумаги след и предлагают на «глаз» определить его длину. Участники по очереди дают свои варианты. Тот, чья версия более правильно награждается званием самого зоркого.

9. Рассказ по алфавиту.

Совершено злостное преступление, которое постепенно проясняется. Остаётся выяснить только некоторые детали. Ведущий читает свою версию и время от времени делает паузы. Там, где он остановился, участники по порядку вставляют нужные слова. Но есть одно условие - слова должны идти строго в алфавитном порядке.

*На столе в стакане с водой стоял цветок - **астра**. Рядом лежал оставшийся после завтрака **бутерброд**. Гражданин с подозрительной внешностью дрожащей рукой вылил себе в рот лекарство - **валокордин**. Затем он подошёл к зеркалу,*

поправил **галстук** и покачнувшись упал на **диван** попутно наступив на **ежа**, бегавшего под ногами. От всего этого в комнате стало **жутко**. В голове стоял **звон**. Очнувшись, он выбежал на улицу. Стоял жаркий летний месяц **июль**, оглянулся, „хвоста,, не было. Человек спустился к реке, вытащил из укрытия лодку похожую на **каное**, спустил её на воду и поплыл вниз по течению. Во рту пересохло, он достал бутылку, примерно **литр молока** и моментально выпил. Стало легче. Подул **норд ост**, лодку понесло быстрее, но вдруг она покачнулась от столкновения с громадным **осетром**. Человек выкатил на середину лодки **пушку** и заглушил временно пение птиц и биение сердца. **Река** поглотила и осетра, и лодку, напоминаяшую отдалённо каное, и человека с приступом **сердца**

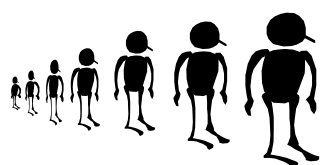
Для тех, кто будет проводить игру

- Подготовить название игры и другое оформление для зала.
- Сделать таблички с названием станций - 9 штук и прикрепить по месту прохождения маршрута.
- Изготовить маршрутные листы по количеству групп.
- Подготовить материалы для ведения станций. \ Материалы указаны в описании станций \.
- Если группа выполнила задание на станции менее, чем за 5 минут, ведущий может задать несколько вопросов или предложить решить логическую задачу. Группа не должна выбиваться из времени, чтобы не мешать работе других групп.
- Переход от станции к станции осуществляется по сигналу координатора игры.

Материал подготовлен и опробован на сборах по программе «Успех», Фёдоровой Л., чл. Молодёжного объединения «Б.С».

Маршрутный лист группы.

№	Наименование станций	Место расположения	Отметка о результатах	Ведущий станции
1.	Перевёртыши			
2.	Описание преступника			
3.	Саноскоп и т.д.			



Шуточная спортивная эстафета

Время проведения - 1,5 часа

Эстафета носит шуточный характер и проводится на лесной поляне. Все этапы можно расположить по кругу для того, чтобы зрители могли наблюдать за происходящим или по тропе, но здесь зрителей не будет. Стартуют группы в 1, 2, 3 очередь по жребию. Это зависит от количества

участников. Одновременно идут 2 группы. Следующие группы стартуют в тот момент, когда впереди идущие находятся на 3 или 4 этапе.

У каждой группы имеется маршрутный лист, где указано время прохождения этапов.

Выигрывает та группа, которая меньше потратила времени на прохождение эстафеты и меньше получила штрафных очков.

Эта эстафета успешно прошла на первом фестивале приключений молодёжных организаций Самарской области.

Этапы эстафеты

№	Наименование этапа	Содержание
1.	Чехарда	Вся группа преодолевает расстояние в 10 метров, перепрыгивая друг через друга.
2.	Монстр	Пройти всей группе одновременно 10 шагов, используя при этом ограниченное количество точек опоры, т.е. количество участников делится пополам и прибавляется ещё одна точка опоры.
3.	Гусеница	Вся группа ложится параллельно рядом друг с другом. Один человек - поперёк группы. Перекаtywаясь, группа двигается вперёд, передвигая игрока. Перекатившись, он ложится впереди группы, а последний с помощью группы передвигается вперёд и так группа двигается на заданное расстояние (10 шагов)
4.	Причуды старого пирата	Каждого члена группы ребята передают на руках с одного конца шеренги по другую. И так по очереди все переправляются на расстояние 10 шагов. Самостоятельно никто шагов не делает. Переправляемый не должен касаться земли.
5.	Кокон	Два человека крутят верёвку не останавливаясь. По очереди запрыгивают все члены команды, затем все вместе прыгают пять раз
6.	Бой на бревне (Старая английская игра).	На бревне сходятся два человека (по одному от команды), каждый держит палку длиной 1,5 м. двумя руками за концы. Отбиваться можно серединой или концами палки. Задача: столкнуть противника с бревна.
7.	Ворота - русская игра	Делаются ворота из трёх палок. На верхней планке на верёвке привязывается мешок с соломой, который свисает почти до земли. За чертой на расстоянии 0,5 м ставят кегли. Игроки должны достать по одной 10 кеглей, отталкивая мешок. При этом мешок не должен ударить игрока.

8.	Идолы	4 человека из команды должны передвинуть деревянную конструкцию, имеющую две точки опоры, высотой 6 метров, с помощью 4 верёвок, привязанных к вершине, (Идол) на 10 м. А
9.	Мамбобол	<i>(Народная альпинистская игра)</i> От команды играют 5 мальчиков. Вратарь привязывается к воротам на коротком поводке. Участники по парам связываются верёвкой длиной 5 метров. Игра по типу РЕГБИ. Вбрасывание как в баскетболе. Мяч в ворота нужно внести и положить руками. <i>Размер площадки 10 x 20 метров. Ширина ворот 3 метра.</i> Нарушения правил: <i>Касание вратаря противника, Касание участника с мячом. Попытка задержать противника руками за верёвку, грубость.</i> Если вратарь коснулся мяча рукой, то игра останавливается. Если мяч ушёл на боковую линию, то вбрасывается с боковой. Если за линию ворот - от вратаря. <i>Оборудование:</i> Протокол, волчатник, 6 кусков прочной верёвки по 5 метров, свисток, мяч, 6 поясов. <i>Судейская бригада:</i> Судья- секретарь, судья на поле. <i>Итоги подводятся по количеству забитых голов.</i> <i>Зрители должны находиться за полем, участники должны быть в брюках и рубашках с длинными рукавами.</i>
10.	Снайпер	От команды играют 5 девочек. Игровое поле размером 20 на 10 метров разделено на две одинаковых зоны. 4 участника от команды находятся в своей зоне, а капитан за спиной команды противника. <i>Игра идёт по правилам детской игры «вышибалы». Если участника команды выбили, то он переходит к капитану и продолжает игру дальше. Если он выбил противника, то может вернуться в зону. Так же, если команда поймала «свечку», то участник тоже может вернуться в зону.</i> Если участника команды выбили, то мяч переходит этой команде. Розыгрыш первого мяча как в баскетболе. Игра оканчивается, когда выбиты все участники зоны. <i>Необходимое оборудование:</i> протокол, мяч, свисток. <i>Судейская бригада - судья-секретарь, судья на поле.</i>

По итогам всей эстафеты судьи этапов подают результаты главному судье, подводится общий итог и награждаются победители.



Экологическая игра «БАРЛЫ»

С ПОМОЩЬЮ ЭТОЙ ИГРЫ МОЖНО ОРГАНИЗОВАТЬ УБОРКУ ТЕРРИТОРИИ

Ход игры:

В игре участвуют все группы.

Одна группа выступает в роли «Загрязнителей».

Остальным группам отводится роль «Чистильщиков».

«Загрязнители» расставляют т.н. «контейнеры» для сбора мусора определённого номинала (от 50 до 100 баллов за наполненный контейнер).

Задача «загрязнителей»: расставить контейнеры и не быть пойманными.

Задача «чистильщиков»: найти «контейнеры», собрать мусор на этот контейнер, сдать его в хранилище утилизации. За это они получают количество очков, указанное на «контейнере».

Контейнер в 50 очков даёт им право захватить в плен «Загрязнителя», который оценивается в 60 очков.

Контейнер с мусором отдаётся в утилизацию всей группой. За реализованный контейнер и за каждого пойманного «Загрязнителя» группа получает жетоны определённого образца. По жетонам подводятся итоги.

Во время игры вывешивается табло, отражающее результаты игры.

У главы центра утилизации существует таблица оценки мусора.

Дрова - 0,5;

Обёртка - 1;

Пластиковая бутылка - 3;

Жестяные банка - 5;

Стеклянная бутылка - 7;

Разбитое стекло - 10.

В игре можно использовать вместо баллов местную валюту и оплачивать труд, желающих работать. Но при этом надо подумать о реализации денежных знаков. Ярмарка детских работ, сувениры, буфет, приглашение на какое-нибудь мероприятие и т. д.



Вечер импровизаций

Цель - Показать умение, слаженно и самостоятельно работать в группе, быстро находить решение на предложенные ситуации и творчески их воплощать, умение импровизировать.

Задания группам даются непосредственно на самом вечере, после чего в распоряжении группы имеется 10 минут на ознакомление с заданием, распределение ролей и определение хода действий.

Начинает вечер группа организаторов

(в данном случае предлагается импровизация по распределению заданий для ведущих - использован текст трагедии В. Шекспира, Король Лир).

Каждый фрагмент заданий организаторы представляют в творческой форме.

Необходимый материал к вечеру:

- карточки с заданиями,
- листы бумаги по количеству групп,
- маркеры,
- музыкальные фрагменты для заданий

Ход вечера

Перед вечером в зале необходимо расставить стулья в форме кругов по количеству групп, но так, чтобы каждая группа имела возможность наблюдать всё происходящее на сцене и работать внутри группы по выполнению задания.

Перед началом вечера на сцену выходят ведущие.

Режиссёр распределяет задания:

Режиссёр: И что я вижу: вот список всех, кто в зале есть.

Подайте ручку мне, ну что же вы стоите?

Ну вот, сейчас я её в список ткну

И мы узнаем имя первого счастлильца.

Ведущий: А мне завидно, тоже я хочу!

Режиссёр: Что слышу я! О, боже, как я рад!

Скажи, а музыку ты знаешь.

Ведущий: Да, милорд!

Режиссёр: Бери, бери. Возьми в помощники кого захочешь

Ты, милый друг, нам первый говори.

Ну что же ты стоишь, что опустил ты очи?

Или не заешь, что сказать?

Я знаю, что задание не очень,

Но кто желание его изъявит взять?

Ведущий: Я знаю, что задание это

Мне делает большую честь.

Но, сударь, дело ведь не в этом!

Режиссёр: Ах, милый друг, ты говоришь от сердца?

Ведущий: Да!

Режиссёр: Ну, раз ты говоришь от сердца

Бери-ка, знаешь что...

О, вот это. Ты знаешь, что даю тебе я.

Ведущий: Нет, милорд!

Режиссёр: Из тайных я источников узнал,
Что любишь ты театр больше жизни.

Веди-ка же театра ты страничку,

И музою побудь на час.

Ведущий: Отлично!

Я знаю - всё это будет впрок,
К экзаменам готова буду в срок.

Ведущий: Как мне сказать, как выразить словами,
что музыку себе хочу я взять...

Режиссёр: Ну, что, никто не изъявил желанья
Себе вот это взять.?

Иль что-нибудь ещё?

Я вижу, что никто не хочет,

Придётся список брать опять!

Пожалуй будешь музой, Ты, искусства.

А что печален вид твой. Всё же решено!

Ведущий: Нет, государь, тебе служить всегда я рада
И сделаю я всё, что надо.

(Вот повезло) Давайте ж мне слова.

Ведущий: Что мне сказать, не знаю.?

Как объяснить мне привязанность мою?

Как объяснить мне неуверенность свою.

О, боже! Как я музыку люблю!

Режиссёр: Елена! Вижу, ты сказать мне что - то хочешь.

Скажи, мой друг, и не томись.

Ведущий: Ну, что ж, решаться надо.

Да, государь, вы всем слова тут раздаёте,

И музыкой заведуй ты.

Ну, что ж! Надеюсь, вы довольны все.

Идите и готовьте вечер.

Ярмо забот сложил я с плеч своих,

Доволен я вполне, душа моя спокойна.

(Калинина Юля)

*(Творческая группа уходит со сцены. Остаются 2 ведущих,
ответственных за театральную страницу).*



Театр

1. Вед. - Сударь, когда вам бездомно и грустно,
Здесь распрягите коней -
Вас приютит и согреет ИСКУССТВО
В этой таверне своей...
2. Вед. - Девушка, двигайся ближе к камину.
Смело бери ананас!
Пейте, милорды, шипучие вина, -
Платит ИСКУССТВО за нас!
1. Вед. - Вновь золотые свои переплёты,
КЛАСИКА, нам отвори!
Мышкин пускай передаст Дон - Кихоту -
Гибнет мадам Бовари!
2. Вед.- Здесь вам покажут бессилье злодея-
Бедненький, весь он в крови.
Здесь опровергнут любую идею,
Если в ней нету любви!

Ведущий: Сейчас мы предлагаем всем посетить театр,
созданный нами. А для этого от каждой группы ко мне пойдёт один человек и выберет карточку с указанием жанра, в котором вам предстоит выступить. И выберет карточку с предложенной фразой, ситуацией или каким - либо описанием.

(Ребята из групп выбирают себе задания и работают над ним с группой в течении 10 минут, по истечении которых ведущий приглашает все группы, по очереди, на сцену. Предварительно зачитывается задание и затем импровизация на заданную тему).



Музыкальная пауза

(На сцене появляются вторые ведущие, Они разыгрывают сцену)

Ведущий: Все мы любили в детстве рисовать, не так ли. Мы пытались изобразить всё, что нас окружало - рисовали маму, папу, природу – всё, что нас окружало... А сейчас мы попробуем нарисовать портрет своей группы.

Мой рисунок

Рисовать будут все. Вот каждой группе большой лист бумаги, маркеры и ... задание, которое вы должны сейчас выбрать. Вам даётся ситуация, в которой необходимо себя изобразить.

(Группы приступают к обсуждению и выполнению задания)

В это время звучит спокойная музыка.

По истечении 10 минут - ведущие приглашают на сцену группы для представления своих работ.

Все картины вывешиваются в зале.



Музыкальная пауза

(На сцене включается подсветка голубого тона, звучит романтическая музыка, на сцене появляется МУЗА).

Ведущая: «... вальс дождевых струй, песня ветра... Музыка вокруг нас и в нас самих. Трудно понять музыку, когда фальшивит инструмент в оркестре. Людям трудно понять друг друга, когда фальшивит хотя бы одно из сердец. У меня не совсем обычная профессия. Я работаю настройщиком человеческих сердец. Вы понимаете - Сердца должны звучать чисто. Музыку жизни каждый из нас пишет без черновых вариантов, только один раз. Только один. Это как клятва - сердца должны звучать чисто.

Стань песней и ты поймёшь, что она не просто несколько строчек в союзе с мелодией. Будь песней, сложенной из красок на холсте художника, звенящей в голосе человека. Будь песней!»

(Исполняется романтический танец)

Ведущий: У нас необычное задание. Мы не настаиваем на том, что вы должны уметь танцевать, но мы предлагаем вам пофантазировать под предложенный музыкальный фрагмент. Представители от групп сейчас выберут предложенную ситуацию, которую необходимо обыграть под музыкальную фразу, которая прозвучит во время вашего выступления.

Даётся 10 минут на выполнение задания. Музыкальную фразу можно прослушать заранее. После подготовки каждая группа демонстрирует своё выступление на сцене.

Ведущий: Мы входим в жизнь...

Однажды мир внезапно расцветает новыми, неведомыми ранее красками.
СТАНЬ СОЛНЦЕМ!

Стань солнцем, поднимись над землёй. Сквозь утренние окна войди в дома, как в маленьких зеркалах, отразись в миллионе улыбок.

(Девушка импровизирует под музыку, создавая романтический танец)

В заключении вечера в каждой группе идёт разговор: Эмоциональное состояние, как мы работали вместе, смогли ли понять друг друга, удалось ли нам выполнить все предложенные задания, что чувствовали при этом..

К данному сценарию прилагаются задания на все страницы:

Приложение - Театр

Жанры:	Водевиль	Мелодрама	Трагедия
	Балет	Опера	Комедия
			Детектив

Все каникулы прогулял,
первый день в школе
зачёт по литературе.
Двойку получать нельзя...

Уходи, не хочу тебя видеть..

А нам всё равно, а нам
всё равно.

Очередь в кассу театра.
Пожилый господин скучает.
Вдруг появилась
симпатичная девушка,
проходя в конец очереди, она
окинула взглядом очередь.
Смутясь, пожилой господин

Дисотека. Молодой человек
спешит пригласить девушку на
танец. И, поскользнувшись на
банановой кожуре, падает на
колени перед ней.
Обратился к ней.....

Маленький пушистый котёнок
после завтрака, мечтая о чём - то
приятном, запрыгнул на занавеску
и тут в замочной скважине ...
сверкнул чей - то глаз.

Я лежал на диване, вдруг
внезапно погас свет, Дверь
скрипнула и ...

Приложение - *Рисунок*

- 1.Моё увлечение
- 2.Счастливый момент жизни
- 3.Домашнее животное,
любимое всей группой.

- 4.Автопортрет
- 5.Подарок мне
6. Каникулы мне хотелось
бы провести

Приложение – *Музыка*

- Я сделал так, как ты велел. На
королевский я попал корабль -
Повсюду там - от носа до кормы,
на палубе и в трюме, и в каютах -
Я сеял ужас - пламенем взвивался
на мачте, на бушприте и на реях.
- Он выходит - и лица детей озаряют
улыбки. Встаёт в позу - в зале
аплодисменты. Двумя пальцами он
способен изобразить полёт птички.
И сам почти взлетает над сценой,
руки - крылья плещутся в движении.
Полная иллюзия пребывания в высоте,
хотя Йорихоро стоит на сцене.
- Тебя друзья пригласили в гости.
Они живут в другом конце города.
Ты везёшь торт... Автобусы
изрядно переполненные, проходят
мимо, но вот ты, наконец – то,
втискиваешься ...

- * Ты пришёл на балет
«Дон Кихот» но изрядно
опоздал. Все двери в зал закрыты
и ты случайно находишь одну
открытой, Но она ведёт на сцену.
И тут занавес неожиданно открывается.

- * Вечер. Мороз. Телефонная
будка. Он звонит ей давно
Очередь Волнуется....

- * Праздничная суета. Кухня.
До приёма гостей 10 мин.
стол не накрыт и тут вы ещё,
так некстати, выливаете
горячий чай папе на ногу

Ах, осень, осень... Печальная пора. Холодный пронзительный ветер, то возьмётся сухие листья по тротуарам гонять, то почти по - зимнему в окно задует, то вдруг смирят свой нор, но до поры, до времени затихнет, чтобы с новой силой напомнить о своём существовании.

И т. д.

В составлении сценария принимали участие -

Воробьёва Катя, Калинина Юлия, Скворцова Лена



Игра на творческое воображение

*Придумана старшеклассниками на сборах в зимнем лагере
ЦВР Кировского района с мечтой о лете.*

Подготовить: жюри - хрматикки,
оформление,
кошарикки - + 4 (это, наверное, баллы)

Перед началом игры звучит легенда:

Давным-давно мир был бесцветный: и луга, и поля, и море, и небо - всё не имело красок. Даже настроение вокруг было таким же однообразным, скучным и серым.

Однажды художник, видя такую скучную жизнь на земле, решил подарить людям радость. Он дал им кисти и разноцветные краски. Но люди не знали как обращаться с красками и красили всё подряд одним цветом, не задумываясь о том, что они делают.

Художник расстроился и отобрал у людей волшебные краски, и сказал всем: «Вы за свою беспечность и неумение думать лишаетесь возможности создавать свой мир. Но, успокоившись, он решил людям помочь и разрисовал мир в 7 цветов радуги: небо стало голубым, трава - зелёной, солнце - жёлтым, вода - синей, восход - розовым, закат - оранжевым, а вечера стали фиолетовыми.

А после дождя над землёй появляется разноцветная радуга. Мир превратился из серого в красочный и полный различных, разноцветных ощущений. Но краски могут пропасть, если им не помочь, потому что в мире ещё много скучных и серых людей.

Каждая группа берёт на сохранение какой-либо определённый цвет и на протяжении всего дня символизирует его в форме защиты как настроение, одежда, общение, поведение.

Группы соревнуются за место в радуге своего цвета и поэтому они придумывают историю возникновения его. Группа в творческой форме представляет свой цвет всем: в танце, миниатюре, песне, решении ситуации и т.д.

Группа может выбрать цвет произвольно или через жребий, но при этом никто не должен знать какой цвет у других.

Группы могут узнать какой цвет у других групп, задав косвенный вопрос (возможны 3 вопроса) и тот кто отгадает, получит воздушный шар.

На творческое представление своего цвета группе даётся время.

За это время необходимо выполнить ещё несколько заданий: сочинить стихи, где как можно больше упоминается их цвет; придумать новое предложение, по которому можно узнать расположение цветов в радуге.

Оценивают представление цветов хаматики (Белый, серый, чёрный)

Победителю вручается самый разноцветный приз.



Вечер импровизаций

рассчитан на проявление творческого воображения, на восприятие цветовой гаммы и умение ассоциировать её с действиями в различных жанрах.

Для вечера необходимо подготовить:

- * Ведущих
- * Продумать и воплотить световое и цветное оформление сцены,
- * Подготовить карточки разных цветов,
- * Подготовить круги диаметром 30 см., окрашенные с одной стороны в разные цвета и пронумерованные и с другой стороны - написаны задания.
- * Музыкальные заставки.
- * Каждой группе иметь бумагу и ручки.
- * Стулья в зале расставить полукругами для каждой группы.

Ход вечера.

В зале звучит музыка, группы занимают свои места.

Перед началом вечера для общего настроения можно провести игру в группах на эмоциональное выражение членами группы различных цветов.

Ведущий: - Добрый вечер, мы приглашаем вас

на необыкновенную встречу. На встречу с цветами радуги. Поэтому наш вечер называется

«СПЕКТР»

Исполняется песня «Художник»

Ведущий: - Цвета в нашей жизни имеют большое значение. Давно известно, что, например, чёрный цвет - цвет печали, горя и разочарования.

Красный - цвет тревоги. Зелёный - цвет жизни.

/ Можно использовать танцевальную композицию. Нота настроения./

Ведущий: - Сегодня у каждой группы будет свой цвет.

Мы попросим вас выбрать одну из карточек, окрашенную в какой - либо цвет, но об этом никому говорить не надо. Вам необходимо за 10 минут придумать, как выразить ваш цвет в миниатюре и предложить залу отгадать, что за цвет вы изображаете.

(Во время подготовки звучит музыка и сцена освещается в разные краски.

Задание выполняется всей группой. Отгадавшим цвет группам, вручается цветок).

Ведущий: - Часто в песнях поётся о цветах. Мы сейчас

попытаемся вспомнить с вами такие песни. Каждой группе даётся 5 минут, за которые необходимо написать как можно больше строчек разных песен и затем каждая группа по очереди напoeт эти песни, повторяться нельзя, выигрывает тот, кто споёт больше песен без пауз.

(Победителям вручается цветок)

Ведущий: - Я хочу пригласить по одному человеку от

группы в центр зала. Здесь по кругу лежат цветные круги с номерами, прошу всех встать по внешнему кругу, вам предстоит двигаться по часовой стрелке под музыку до тех пор, пока она не прервётся и быстро занять место на одном из кругов. Номер круга обозначает очерёдность вашего выступления, а на обратной стороне вы прочитаете задание вашей группе. *(Вам необходимо изобразить события сегодняшнего дня в предложенном жанре или в предложенной эмоции - что предаст особую окраску событиям.)*

Но, имейте ввиду, что вашей группе необходимо будет отгадать, что было выполнено другими группами. У вас в запасе 10 минут на подготовку и 2-3 минуты на демонстрацию задания.

Ведущий: - Ну вот, все задания выполнены и

победители награждены букетами цветов. Но наш вечер будет продолжен в кругу своих групп. Где пройдут различные игры и упражнения, связанные с цветовой гаммой.



Я бы выбрал тебя

Вечер к дню Святого Валентина

В подготовке вечера использованы материалы:

любовная лирика, песни из кинофильмов, сцены из спектаклей о любви.

В программу вечера вошли конкурсы, в которых участвуют юноши и девушки

в парах. За некоторое время до начала вечера участников конкурса знакомят с положением.

Ход вечера.

Все приглашённые и участники вечера входят в зал. Звучат песни о любви из кинофильмов. В зале представлена выставка репродукций с картин художников на тему вечера.

На стене лист бумаги в форме большого «сердца», фломастеры. Каждый желающий может написать свои пожелания, оставить своё послание....

При входе вручаются номерки для почты и «валентинки», в которых можно написать любовное послание и опустить в чашу.

Участникам конкурса вручаются медальоны в форме сердец разного цвета каждой паре.

Ребята проходят в зал и занимают места. Сектора для участников конкурса и групп зрителей расположены в виде лучиков, исходящих от сцены. Перед лучиком стоит столик или куб, на нём ваза для цветов, которые будут служить заработанными баллами.

Сцена оформлена шарами в форме сердец, гирляндами цветов, цветами, которые будут использованы для сцен из спектаклей.

Световое оформление для поэтических пауз.

Итоги конкурса подводит жюри, их столик расположен сбоку от сцены. На столике вазы с цветами, корзины с подарками, которые будут вручаться участникам после каждого конкурса. Жюри готовит карточки с заданиями конкурсов.

Вечер начинается. Свет в зале гаснет.

На сцене в раме девушка в костюме 13 века

исполняет балладу Анжелы («Король олень» К.Гоцы).

Рама обрамлена бегающими огоньками и дана лёгкая подсветка за спиной.

Затем луч света падает на центр сцены, на пару, которая оживает в танцевальном дуэте.

Исполняется танец «Легенда», на фоне музыки звучат стихи.

Ф.Тютчев **Предопределение**

Любовь, любовь - гласит преданье
Союз души с душой родной,
Их соединенье, сочетание,
И... поединок роковой...
И чем одно из них нежнее
В борьбе неравных двух сердец,
Тем неизбежней и вернее,
Любя, страдая, грустно млея,
Оно изнает наконец...

На сцене теневой экран.

Показывается легенда о Святом Валентине.

Под звуки менуэта на сцену выходят парами участники конкурса в костюмах прошлых веков, впереди пара ведущих вечера.

Группа живописно располагается на сцене.

Музыка Па Зефира и все танцуют - это первый конкурс вечера.

После танца пары остаются на сцене.

Ведущие начинают вечер.

Ведущий: Строки любви вечны, как сама жизнь,
нет и не будет им конца, пока жив
на земле человек. «Любовь - это желание жить».

(М. Горький)

Это протест живого трепетного сердца
против всего того, что сулит человеку и
человечеству гибель. Голос истинного чувства
не знает временных границ, он долетает к нам из-за гряды седых веков.

(Лопе де Вега)

Ведущий:

Я знаю. Что любовь была
Любимым первенцем творенья,
Она, я знаю, породила
Всё то, что есть, и то, что было,
Но я не верю, чтоб она
Была ничтожному дана
И в сердце низменном царила.

Ведущий: Во все века воспевали любовь, дарили цветы,
посвящали любимым стихи, пели под балконом серенады.

Ведущий: Сейчас наши пары примут участие во втором конкурсе. Кавалер выбирает задание: вам могут попасть стихи, которые вы прочтёте своей даме, а кто и исполнит серенаду (мы вам поможем и предоставим фонограмму). Пока кавалеры готовят посвящения своим дамам, на сцене появляется «балкон» в окружении свечей, для зрителей показывается

«Сцена из легенды «Сказание о Тристане и Изольде».

Ведущий: Приглашаем на сцену участников конкурса.

Дамы выходят на «балкон» - кавалеры выступают с посвящением.

(Приложение: стихи и фонограмма)

Жюри оглашают результаты 1 и 2 конкурсов и вручают цветы как оценку за выступление, за лучшие - сувениры.

Ведущий:

(Огарёв)

Пусть этот сон мне жизнь сменила
Тревогой шумной пестроты:
Но память верно сохранила
И образ тихой красоты,
И сад, и вечер, и свиданье,

И негу смутную в крови,
И сердца жар, и замиранье-
Всю эту музыку любви.

Ведущий: Сколько прекрасных произведений посвящено
этому прекрасному чувству - любви. У вас сейчас есть возможность
познакомить нас с теми сценами, которые вы подготовили. Через 3 минуты вы
выступаете.

*Показывается фрагмент Зонг – оперы «Орфей и Эвридика»,
фонограмма группа «Поющие гитары».*

Ведущий: Приглашаем на сцену наших участников конкурса.
(Выступления с отрывками из спектаклей).

После выступлений жюри подводит итог конкурса,
в это время звучит сонет.

На сцене в рамках позируют по очереди пары, их фотографируют.

Жюри объявляют итоги конкурсов, пары с наименьшим количеством баллов
в дальнейших конкурсах не участвуют.

У победителей в вазах появляются цветы.

Ведущий:

(Р. Гамзатов) *Стихи читают по одной строке все
организаторы, проходя перед микрофоном.*

- Радость, помедли, куда ты летишь?
- В сердце, которое любит!
- Юность, куда ты вернуться спешишь?
- В сердце, которое любит!
- Сила и смелость, куда вы, куда?
- В сердце, которое любит!
- А вы-то куда, печаль да беда?
- В сердце, которое любит!

Ведущий: Девушки в зале, приглашаем вас принять участие в конкурсе
«Письмо незнакомки».

Вы можете написать любому юноше, но при этом остаться инкогнито. Лучшее
письмо сопровождается призом адресату.

Ведущий: А пары приготовятся к следующему испытанию:

Юношам надо составить букет из предложенных цветов со значением и
объяснить. Девушкам предлагаем рифмы, на которые следует сочинить стихи, как
ответ юноше.

Два этих локона, поверьте,
Связуют нас до самой смерти
Прочней чем все пустые клятвы,
Хоть их услышите стократ вы.
Уж позади все испытанья:
Обеты, слёзы, расставанья.
Зачем же попусту стенать нам,

Зачем друг друга ревновать нам
С одной лишь мыслью фантастической
Любовь представить романтической ?
Есть персонаж у Шеридана,
Как вы, дитя самообмана.
Тут вы могли бы состязаться
В умение пламенно терзаться,
Свой ум опасной пищей потчужа,
Вы пожелали, чтобы ночью я,
Окоченевший на морозе,
Вас долго ждал в смиренной позе.

(Г. Байрон)

Во время подготовки заданий *показывается фрагмент рок оперы «Юнона и Авось».*

Ведущий: Сейчас можно продемонстрировать свои букеты,
а девушки прочитают стихи конкурса буреме.

Жюри подводит итоги и вручает победителям цветы, кто набрал меньше баллов,
тот в дальнейших конкурсах не участвует.

Ведущий: - Скажите: где любви начало?
Вопрос коварный! Сколько раз,
Едва ты чей-то взор встречала,
В нём пламень вспыхивал тотчас.
- А где конец любви? Не скрою:
Всем сердцем знаю наперёд -
Пока я жив, она со мною,
Когда умру - она умрёт.

Не забывай того, кто властно
Сдержал глубокий страсти пыл,
Кто был любим и в миг опасный
Любовь свою не уронил. (Г. Байрон)

Ведущий: Сейчас вы можете продемонстрировать свои знания по этикету
Юноши встают друг за другом в одну линию, девушки в другую.
Перед каждой группой лист бумаги, к которому по очереди подходят юноши
(к своему листу) и девушки (к своему листу) и пишут одно из правил, затем встают в
конец линии, если кто не знает правила, тот выходит из строя. Так до тех пор, пока не
останется одна девушка и один юноша. Они получают по баллу и приз.

Ведущий: (И.- В. Гёте)
Радость и горе, волнение дум,
Сладостной мукой встревоженный ум,
Трепет восторга, грусть тяжкая вновь,
Счастлив лишь тот, кем владеет любовь.

Ведущий: Предлагаем юноше объясниться в любви, но необычно.

Пройдём в зал. Перед вами лист бумаги, на нём надо с помощью рисунка объясниться, при этом ваши глаза будут завязаны. А девушка должна понять, что вы хотите сказать и ответить вам тоже в форме рисунка. На всё даётся 3 минуты. Приступайте.

В это время звучит песня из кинофильма на тему любви.

Ведущий: Объясните, что вы хотели друг другу сказать.

Ведущий: И последнее испытание для вас. Выберите себе ситуации и попробуйте их решить в разном стиле.

(Предлагают выбрать карточки с ситуацией и карточки стиля решения:

Романтический, экзотический, курьёзный, смешной, печальный.)

Во время подготовки предлагается

фрагмент рок оперы «Звезда и смерть Хоакина Мурьетты».

Ведущий: Подготовка закончена, и я прошу пары представить свои варианты решения ситуаций.

Ведущий: Лучшее письмо незнакомки с сувениром мы вручаем _____

(Отдаются все письма адресатам).

Звучит песня

Ведущий: Подошёл к концу наш вечер и сейчас жюри назовёт ту пару, которая выиграла в этом конкурсе. Хотя я знаю, выиграли мы все вместе.

Я предлагаю юношам пригласить на танец дам.

(Звучит мелодия танца, в зале пары танцуют и ведущий читает стихи)

Ведущий: (Ж.-Б. Мольер)

В душе померк бы день, и тьма настала б вновь,

Когда бы из неё изгнали мы любовь.

Лишь тот блаженство знал,

кто страстью сердце нежил,

А кто любви не знал, тот всё равно,

что не жил.

Ведущий: Объявляем белый танец.

Ведущий: Настало время предоставить слово жюри.

(Звучит медленная мелодия, организаторы и участники встанут на сцене и в зале в форме «сердца». При этом девушки и юноши представляют две половинки «сердца». У каждого в руке свеча.

Называют пару, победителей конкурса.

Пара встаёт во внутрь «сердца». Им надевают веночки и вручают приз.

Под музыку они спускаются в зал, сохраняя форму, танцуют.

Ведущий: (Низами)

Бывает, что любовь пройдёт сама,

Ни сердца не затронув, ни ума,
То не любовь, а юности забава.
Нет у любви бесследно сгинуть права.
Она приходит, чтобы жить навек,
Пока не сгинет в землю человек.

Организаторы со свечами встают по краям зала и все гости под затихающую музыку прощаются и покидают зал.

Подготовка к вечеру:

1. Оформить сцену и зал по сценарию
2. Подготовить выставку репродукций
3. Подготовить номерки почты, «валентинки», медальоны.
4. Подготовить чашу для «валентинок»
5. Вазы для цветов, цветы, оформление столиков.
6. Подготовить и распространить положение по конкурсу.
7. Подготовить сцены из спектаклей «Тристан и Изольда», «Орфей и Эвридика», «Юнона и Авось».
8. Фонограмму песен из кинофильмов «Эскадрон гусар летучий», «Гардемарины», «Собака на сене», сонеты Шекспира.
9. Легенду можно изобразить на теновом экране.
10. Подготовить задания на карточках для участников конкурсов:
 - Танец Па Зефир
 - Исполнение серенады и стихи о любви
 - Составление букета, буреме
 - Решить ситуацию.
11. Подготовить сувениры, подарки для награждения, например:
 - Шоколад
 - Яблоки, апельсины
 - Альбом для фотографий
 - Коробки конфет
 - Чайные чашки с конфетами
 - Фотографии на сцене
 - Венки для победителей.

*С рассвета в Валентинов день
Я проберусь к дверям
И у окна согласие дам
Быть Валентиной Вам.*

В. Шекспир



КТД проводится для старшеклассников. Вечер представляет собой комбинированную конкурсную программу, которая носит творческий и развлекательный характер. В основу вечера взяты элементы КВГ и конкурса «стартин».

Вечер "КАМЕРТОН"

Для конкурсной программы необходим зал, по контуру которого располагаются команды. Все выступления проходят в центре.

В конкурсах могут принять участие 4 - 5 команд одновременно.

Программу ведут двое ведущих, в зале работают члены жюри, которые наблюдают за участниками конкурса непосредственно в зале.

Все результаты отражаются на табло.

(Члены жюри после конкурса оставляют свои оценки напротив номера команды, выводится средняя оценка и отмечается на табло под наименованием конкурса. И по окончании конкурсной программы подводится итог по каждой команде. Определяются места и проходит награждение.

Ход вечера

На сцене устанавливается телевизор.

Ведущий подходит к нему, включает и настраивает со словами:

- Вы пока смотрите телевизор, а я познакомлюсь с вами.

(Ходит по залу и знакомится)

Ведущий 1 (с экрана телевизора) - Чем это ты занимаешься?

Ведущий 2 - Как это чем? Ты разве не видишь? Знакомлюсь со всеми.

Ведущий 1- У меня есть способ получше. Идём ко мне, и ты сможешь познакомиться со всеми гораздо быстрее.

(Второй ведущий оборачивается и спрашивает)

Ведущий 2- Ты как туда попал?

Ведущий 1 - (Пожимает плечами) Нравится мне тут. Иди сюда!

(Второй ведущий на экране телевизора):

Вместе: «Добрый вечер. Мы рады начать наш вечер

«Камертон»

Ведущий 2- Слушай, как ты тут умещаешься? Тебе не тесно?

(Пытается раздвинуть экран). Что тебе здесь понравилось, не понимаю.

Тебя видят все, а ты никого. Давай лучше выбираться оттуда.

(Гаснет свет, включается и ведущие на сцене, оглядываются)

Вед.2- Вот так-то лучше. Здравствуйте! Мы начинаем наш вечер и надеемся, что все познакомится не только с нами, но и друг с другом.

Вед.1 - На нашем вечере мы приглашаем вас принять участие в конкурсах, а жюри (представление) будет оценивать и подводить итоги. На протяжении вечера все итоги будут отмечаться на табло, мы определим - какая команда самая весёлая, творческая и оригинальная.

Вед.2 - На протяжении всего вечера вам предлагается написать стихи в честь вечера и в конце его - зачитать. (Бумага, ручки.)

Вед.1 - Нам необходимо познакомиться с группами, которые примут участие в программе вечера «Камертон». Поэтому всем группам надо представить свою визитную карточку.

(Очередность выступления определить по жребию).

Вед.2 - Время истекло, приглашаем группу -----

Вед.1 - Мы продолжаем наш вечер конкурсом -
«разминка» .

Каждой группе необходимо придумать по 2 вопроса за 2 минуты. На вопросы предлагается оригинально ответить другим группам. Итак, время пошло...

...Внимание! Первый вопрос задаёт группа ----- своим соседям.

Если у других будут свои варианты ответов, то самые интересные будут оценены. Время на обдумывание - 30 сек.

(Вопросы задаются по часовой стрелке - 1 круг)

Вед.2 - Сейчас мы немного разомнёмся, потанцуем, но так как вечер наш состоит из конкурсов, то музыка будет не совсем обычной: один ритм будет сменять другой, одна мелодия переходить в другую . При этом будет оцениваться не только оригинальность танца, но и синхронность исполнения.

Итак: конкурс - **перетанцовка**. (фонограмма)

Вед.2 - Предлагаю конкурс
на лучшего ведущего предложенной программы.

Группа должна решить, кто примет участие в этом конкурсе. И ещё одно условие: ведущий должен предстать в соответствующем костюме. Участники конкурса сейчас пройдут в другую комнату и после подготовки, через 10 минут предстанут перед нами.

(Будущие ведущие подходят к организаторам вечера и выбирают карточку с заданием: 1. Ведущий бала; 2. концерта в театре оперы и балета; 3. молодёжной программы; 4. спортивный комментатор; 5. вокруг света; 6. ба, знакомые всё лица. Выбрав задание, ведущий готовится, а затем снимается на видеокамеру в отдельной комнате.)

Вед.1 - А сейчас мы отправимся
в музей восковых фигур.

Каждой группе такое задание: придумать фигуру, которую вы хотели бы представить в этом музее. Имейте ввиду, фигуры должны быть сказочных героев. Но так как вечер называется «Камертон», то через 2 минуты зазвучит музыка и у вас будет несколько минут для того, чтобы вы потанцевали, а по взмаху волшебной

палочки музыка прекратится и группа изобразит свою версию фигуры для музея.
Внимание, музыка! (фонограмма)

Вед.1 - Мы с вами много танцевали и вместе и по группам. А сейчас мне нужен лишь один представитель от каждой команды, так как я объявляю

конкурс на лучшего танцора.!!!

(фонограмма)

Вед.2 - Вернулась группа с выездного задания. Ребятам предстоит выступить в роли ведущих различных программ.

(Включается телевизор и на экране ведущий - 1.....

Показывается клип с выступлением, а затем ведущий сам появляется на сцене).

Вед.2 - И, наконец, мы подошли или подъехали к заключительному и самому приятному для нас конкурсу: стихи в честь нас и нашего знакомства.

(Читают сочинённые стихи)

Вед.1 - Слово жюри.

Жюри: - Мы подвели итоги нашей первой встречи и приняли решение:

Знакомство состоялось!

Вед.2 - День подходит к концу. Конечно, жаль, но завтра новый день и новые встречи.

(Уходит за кулисы. Включается телевизор. На экране первый ведущий.)

Вед.1 - На сегодня наша программа закончена.

Вед.2 - Спасибо за внимание. Хочу напомнить. Вас ждут ваши друзья, ваши родители. До скорой встречи.

ПОДГОТОВКА

Роли: Ведущие - -----

Члены жюри - -----

Работа с табло - -----

Судья времени - -----

Работа с фонограммой - -----

Для конкурса необходимо подготовить: Фонограмму всего вечера,

- Табло оценок
- Бумагу, ручки, фломастеры.
- Жетоны с оценками
- Призы, сувениры, медали.
- Аппаратуру, микрофон
- Расставить стулья по группам, центр зала свободен.



ИМПРОВИЗАЦИИ

Вступление ведущих: что такое импровизация?

В заданиях по импровизации принимают участие все группы.

Чтобы у нас с вами получились настоящие импровизации, мы проведём разминку.

- Я задам вам несколько каверзных загадок, а вы попробуйте их разгадать.

Каверзные загадки задаются всем, кто отвечает первым, получает жетон.

Тот, кто наберёт большее количество жетонов за вечер, получит приз.

- А сейчас всем группам такие задания:

1. **Натюрморт** - Сейчас мы будем рисовать натюрморт на заданную тему. Например: бабочка на распустившемся цветке, фрукты на фарфоровом блюде, вода в прозрачном стакане, цветок в хрустальной вазе, осенние листья на мёрзлой земле. Обычно художники рисуют натюрморты с натуры. В нашем случае мы создадим натуру в своём воображении. Пожалуйста, рисуйте.
2. **Сказка.** Первая группа начинает представлять выбранную сказку. Через 2 минуты представление этой же сказки продолжает другая группа и так далее.
3. **Ожившая картина.** Вы, конечно, были в картинных галереях, на выставках, в музеях и знаете всё о картинах великих художников о картинах наших современников. Вот и мы попробуем создать свою передвижную галерею. Каждая группа выберет себе картину и попробует её «нарисовать», а краски - вместо них используйте себя в качестве персонажей картин или фрагментов природы.
4. **Превращения.** В руках артиста каждый предмет может преобразиться и стать не тем, чем он был вначале. Для этого не надо слов, достаточно жестов, мимики, движения. Сейчас каждая группа с моей помощью выберет себе предмет и изобразит его, а остальные отгадают, что это было.
5. **Домашнее сочинение.** Я давала вам на дом задание - написать сочинение вы можете из зачитать. (Сочинение на 1 страницу по темам: например, «По реке плыла кастрюля», Подари мне рубль на память», Один ум хорошо, полтора лучше»....)
6. **Изобразить** любыми средствами: паутину на стене, коврик на полу, кактус, вешалку, летящее пёрышко, треснутое зеркало...
7. **Музыка.** Под предложенную музыку можно подвигаться, предлагая свой рисунок движений.

Спасибо!

(Для проведения вечера необходимо подготовить импровизированную сцену из полотен ткани, несколько костюмов, бумагу, фломастеры. Аудио кассету с музыкой для сопровождения выступлений.)



ВЕЧЕР ЮМОРА

Ведущий: Да здравствует юмор и улыбка.

Цена улыбки - она ничего не стоит, но много даёт.

Она обогащает тех, кто её получает, не обедняя при этом тех, кто ею одаривает.

Она длится мгновение, а в памяти остаётся навсегда.

Она - отдохновение для уставших, дневной свет для тех, кто пал духом, солнечный луч для опечаленных, а также противоядие, созданное природой от неприятностей.

И, тем не менее, её нельзя купить, нельзя выпросить, нельзя ни одолжить, ни украсть, поскольку она сама по себе ни на что не годится, пока её не отдали!

А если в суматохе, вызванной наплывом разных скучных дел и обязанностей, вы так устанете, что не будете в состоянии одарить улыбкой друзей, то разрешите попросить оставить одну из ваших улыбок на память.

Ведь никто не нуждается так в улыбке, как те, у кого уже не осталось, что можно было бы отдать.

Дейл Корнеги (с лирическими отступлениями)

Ведущий: И мы тоже попробуем подарить друг другу улыбку.

Начинаем наш вечер с весёлой песенки.

«Весёлый дождик».

(Во время вечера можно включать шутки великих музыкантов, художников, философов)

Ведущий: Итак, наш весёлый дилижанс отправляется в путь.

(Звучит весёлая музыка. Посадка в дилижанс. Истории из жизни ковбоев, рассказанные в дилижансе во время поездки. Остановка в городе юмористов).

По пути дилижанс останавливают бандиты (фрагмент мультфильма «Мы бандиты...») Поездка в форме театрального представления.

Ведущий: И только юмор может спасти наш дилижанс от скуки в пути.

Сейчас пройдёт самый трудный, самый весёлый и самый серьёзный, ведь смех - дело серьёзное, вы это знаете, ЭКЗАМЕН.

На этом экзамене будет не до слёз, так как высшая оценка - это смех!

Представителям групп предлагаю выбрать свой билетик и надеюсь, что все они счастливые. Время на подготовку - 10 минут.

Содержание билетов - задания изобразить:

- Клоунов
- Скоморохов
- Слабо

- Скрытая камера
- Музыкальное поурри
- Дрессированных собачек.
- Пародии.
- Анекдоты

Ведущий: А сейчас, контрольная для всех. И она состоит из двух вопросов:

1. **Пантомима.** Изобразить мимикой и движениями:

проколотый воздушный шарик, мигающую лампочку, яблоко с червяком, попугая в клетке, распускающую розу, завядший цветок,....

2. **Миманс.** Изобразить человека, который: ест огромную дольку арбуза; девушку, у которой сломался каблук, юношу, несущего сетку, из которой всё время падают яблоки....

Ведущий: У нас в гостях известный кутюрье _____ и он привёз с собой коллекцию изумительных нарядов, после показа возможна распродажа моделей.

(Демонстрация моделей, подготовленных заранее с представлением их) -

- Вашему вниманию мы представляем модель вечернего платья, получившую гран при на фестивале в Ганалулу.

Автор и исполнитель модели _____

и т. д.

Ведущий: **Выбираем самого весёлого человека на нашем острове.** И венчаем его в короли юмора со всеми полномочиями сегодняшнего вечера.

(Наряжают короля и венчают короной и титрой)

Король вручит награды победителям. И в честь короля каждая делегация исполнит свой национальный танец или гимн. Ура!

(В качестве приза можно каждому вручить по банану).

Продолжить вечер можно весёлыми танцами.

«БА, КАКАЯ ЗНАМЕНИТОСТЬ...»

Кабачок



Ребята группы должны друг друга хорошо знать и ценить: уметь оценить умения и знания, способности и талант членов своей группы.

Заранее группа обдумывает, кого в качестве знаменитости они будут представлять, т.е. человека в чём-то отличившегося.

В кабачке главные действующие лица - это ведущие, официантки.

Журналисты.

Звучит весёлая музыка, все рассаживаются за «столиками». Перед входом в кабачок висят колокольчики.

Появляются ведущие в экзотической одежде и с гитарой - поют.

Ведущий: к концу смены мы узнали друг друга и с приятным удивлением обнаружили, что у нас много знаменитостей. Но где же они, а вот появилась первая звезда. Ба, какая знаменитость. Представьтесь, пожалуйста.
(Ребята из групп представляют своих претендентов на роль знаменитости - можно с юмором или серьёзно, можно творчески.
Входящая знаменитость обязательно обращается какой-либо фразой ко всем.
Знаменитость может рассказать о курьёзном случае произошедшем с ним.
Ведущие ведут с ними диалоги.
Знаменитости дают журналистам интервью, отвечают на блиц-анкету).
На них можно изобразить дружеский шарж или пародию.
(Официантки накрывают на столы, рассказывают какие - либо истории о прошлых знаменитостях, обсуждают, осуждают.).
(Журналисты задают различные вопросы, проводят блиц анкету, снимают...)
От каждой группы в концертную программу кабачка подготовить любой художественный номер.
Можно приготовить портрет знаменитости для картинной галереи кабачка.
(Нарисовать в шутку или всерьёз)
Знаменитостям вручают грамоты кабачка в память о посещении его.
(В концерте можно использовать пародии, инсценировки настоящих Знаменитостей, миниатюры, сценки, джаз негритянский...)

Весёлого настроения и успехов в творческой деятельности.

(Сборник подготовлен)

М. О. «БС»