

Методическая служба МБОУ «ДТ» г. Тула

Сборник сценариев

РАЗВИВАЕМСЯ, ИГРАЯ



Автор-составитель: Соломахина И.Э.

СОДЕРЖАНИЕ

“РЕПКА” - игротерапевтический аттракцион по мотивам русской народной сказки	стр. 3
ВЕСЕЛЫЕ “КРЕСТИКИ-НОЛИКИ” - игра для разновозрастных команд	стр. 5
ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА - Командная игра	стр. 10
ОСЕННИЕ ИМЕНИНЫ	стр. 13
“ОГОНЕК” НА НОВЫЙ ГОД	стр. 15
РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР - конкурс для мальчиков и юношей, а также для семейных команд	стр. 17
«БОЯРЫШНЯ» - конкурс для девочек	стр. 21

ИГРОТЕРАПЕВТИЧЕСКИЙ АТТРАКЦИОН **ПО МОТИВАМ РУССКОЙ НАРОДНОЙ СКАЗКИ “РЕПКА”**

Цели: обобщающее закрепление полученных знаний и навыков опорно-двигательной активности; обогащение игрового опыта со сверстниками и взрослыми, развитие самоконтроля, концентрации внимания, создание условий для самоутверждения.

Костюмы и реквизит: Домик деда с бабкой (ширма с изображением окна, столик и два стула, коврик), огород с овощами (картинки или муляжи в руках огородного пугала: лук, капуста, горох, помидор, репа); костюмы: Репка, Дед, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка; кассеты с фонограммами, призы.

Участники: дети с ОВЗ, ведущий, психолог, педагоги.

Ход аттракциона:

Звучит веселая музыка, дети садятся на стулья, поставленные в зале полукругом к сцене. Выходит ведущий. Музыка смолкает.

ВЕДУЩИЙ: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы все вместе пойдем в сказку “Репка”. Вы все помните героев этой сказки, что с ними приключилось? Да?! Очень хорошо!

А где происходили события сказки? Верно, на огороде. А вы знаете, что растет в огороде? Да?! Вот я сейчас это проверю. Вы слушайте внимательно загадки и постарайтесь назвать овощи, которые в них спрятались. Вам помогут картинки-подсказки в руках Огородного пугала.

Заставит плакать всех вокруг,
Хоть он и не драчун, а... (**ЛУК**).

Голова на ножке
В голове горошки. (**ГОРОХ**)

В огороде вырастаю,
А когда я созреваю,
Варят из меня томат,
В щи кладут и так едят.
(**ПОМИДОР**)

Что за скрип? Что за хруст?
Это что еще за куст?
Как же быть без хруста,
Если я... (**КАПУСТА**)

Круглый бок, желтый бок,
Сидит на грядке колобок,
Врос в землю крепко.
Что это?.. (**РЕПКА**)

Молодцы! Все загадки разгадали. А какие еще овощи вы знаете? (Дети перечисляют: морковь, картофель, свекла, редис, редька, кабачки, тыквы, огурцы и др.)

Мы не случайно заговорили об овощах, ведь сказка “Репка” – это сказка, в которой один из главных героев овощ. Именно поэтому мы сейчас будем выбирать из вас артиста на роль Репки. (Звучит медленная мелодия). Представьте себе, что вы все Семечко Репки, которое дед посадил в землю. Встаньте со стульев, сделайте шаг вперед и сядьте на корточки, сожмитесь в комочек – вы семечко (дети выполняют). Вот пошел дождик и полил семечко в земле. Семя набухает, – вы медленно-медленно поднимаете правую руку, затем левую (дети выполняют и замирают). Над грядкой появился расточек, он тянется к солнышку, которое греет землю – вы тихонечко встаете и тянетесь вверх (дети выполняют). У репки вырастают большие листья, – вы раскачиваете руками с раздвинутыми пальцами, делаете это плавно, словно листики колышет легкий ветерок (дети выполняют). Умницы! Замечательные репки у нас выросли. А вот эта (указывает на ребенка, лучше всех выполнявшего задания) будет участвовать в сказке. Как тебя зовут? (надевает шапочку Репки). Давайте поаплодируем сами себе и Репке. Садитесь, ребята.

Репка наша уже созрела. Надо ее вытянуть из земли. А кто из героев первым стал тянуть Репку в народной сказке, вы помните? Верно, Дед. А кто первым пришел ему на помощь? Конечно, Бабка. А какие они, Дед с Бабкой? Старые, правильно. Давайте попробуем изобразить их.

Сначала мальчишки встанут и покажут нам, как ходит старичок (дети показывают). Он прихрамывает, охает. А теперь покажите, как он землю лопатой копает, как наклоняет-

ся (дети показывают). Молодцы! По-моему, лучше всех играл роль старичка вот этот артист. Представься, пожалуйста. Поаплодируем нашим артистам. (Надевает ему бороду и шапку Деда). Садитесь, мальчики.

Теперь на сцену выходят девочки. Покажите нам, как ходят бабушки (дети показывают). Умницы! А теперь покажите, как бабушка вяжет (дети показывают). Замечательно. Самой артистичной была у нас... Представься (надевает платочек Бабки). Аплодисменты всем участникам. Садитесь, девочки.

А кто был у Деда с Бабкой помощницей? Верно, Внучка. Наверное, она очень хорошо танцевала. Приглашаю 10 девочек для конкурса танцевального. Кто лучше будет танцевать, тот станет Внучкой в нашей сказке. (Звучит веселая мелодия, девочки танцуют). Самой лучшей танцовщицей оказалась... Представься (надевает девочке бантики). Поаплодируем всем девочкам. Садитесь, пожалуйста.

А дальше в нашей сказке появляются животные. Я попрошу вас угадать, о ком идет речь в следующих загадках.

Четыре четверки, две растопырки, Не говорит, не поет,
Седьмой вертун, а сам ворчун. А кто к хозяину идет, она знать дает.
Четверо стелют, двое светят,
Один лежит, никого не пускает.

ВСЕ ЭТИ ЗАГАДКИ О СОБАКЕ.

Приглашаю желающих испытать свои силы на роль Жучки. Покажите нам, как ведет себя собака в разных ситуациях: лает, рычит, радуется, зарывает косточку в землю (дети показывают). Самой лучшей собакой был(а) ...Представься (надевает ушки Жучки). Поаплодируем всем. Садитесь, ребята.

Еще несколько загадок попробуйте разгадать.
На горе на Брынской лежит зверь богатырской,
Усы, как у турка, гладенькая шкурка.

Мохнатенька, усатенька, Лапка мягонька, а коготок востер.
Сядет – песенки поет.

ВСЕ ЭТИ ЗАГАДКИ ПРО КОШКУ.

Приглашаю желающих попробовать себя в роли Кошки. Покажите нам, ребята, как кошечка спит, потягивается, умывается, лакает молочко (дети показывают). Лучшей кошечкой был(а) ... Представься (надевает ушки Кошки). Поаплодируем всем артистам. Садитесь, ребята.

Внимание, последние две загадки.
Под полом-полом шевелит хвостом, Малы, а никому не милы.
В щели глядится, вылезти боится.

ЭТИ ЗАГАДКИ ПРО МЫШЕЙ.

Приглашаю желающих испытать свои силы в роли Мышки. Покажите нам, как мышка бегает, пищит, грызет сыр (дети показывают). Самая лучшая мышка... Представься (надевает ушки мышки).

Вот и выбрали мы всех героев. Пора сказку показывать. Ребята-артисты соберитесь, на сцену выходите, когда я про вашего героя начну говорить, и выполняйте все, о чем услышите.

(Звучит сказочная мелодия)

Решил посадить **Дед** Репку. Выкопал он ямку, положил в нее зернышко и закопал.

Стало прорасти зернышко **Репки**: от дождика распухло, вытянулся из-под земли росточек, потянулся к самому солнцу. Выросли большие листья, стала Репка большая-пребольшая.

Пошел **Дед** в огород, увидел Репку и начал ее вытягивать. Тянет-потянет, вытянуть не может. Устал, вытер пот, сел на грядку, Бабку ждет.

А **Бабка** в избушке вяжет чулок и Деда поджидает. А его все нет и нет. Встала Бабка и пошла сама на огород.

Стали они вместе Репку тянуть. Дедка за Репку, Бабка за Дедку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Сели на грядку, отдыхают.

Бежала мимо огорода **Внучка**, стала она танцевать для Деда с Бабкой. Они ей хлопали.

Стали втроем Репку тянуть. Дедка за Репку, Бабка за Дедку, Внучка за Бабку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Дед с Бабкой сели отдохнуть на грядке, а Внучка побежала домой позвать на помощь Жучку.

Жучка в это время тренировалась лаять и рычать. Увидела она Внучку, стала вокруг нее бегать радостно. Дала ей Внучка косточку. Собака ее зарыла и побежала с девочкой на огород.

Стали вчетвером Репку тянуть. Дедка за Репку, Бабка за Дедку, Внучка за Бабку, Жучка за Внучку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Сели Дед, Бабка и Внучка на грядку отдохнуть, а Жучка побежала за Кошкой.

Кошка в это время спала на печке, свернувшись калачиком. Собака пролаяла, кошка проснулась, потянулась, умылась. Жучка принесла Кошке миску с молоком. Кошка полакала и пошла с Жучкой на огород.

Стали впятером Репку тянуть. Дедка за Репку, Бабка за Дедку, Внучка за Бабку, Жучка за Внучку, Кошка за Жучку, тянут-потянут, вытянуть не могут.

Бежала мимо **Мышка**, попискивала. Все стали ее звать, руками манить.

Стали вшестером Репку тянуть. Дедка за Репку, Бабка за Дедку, Внучка за Бабку, Жучка за Внучку, Кошка за Жучку, Мышка за Кошку, тянут-потянут, вытянули Репку.

Обрадовались все, в ладоши захлопали, ногами затопали, стали все вместе хоро-вод вокруг репки водить и петь:

Ай да репка красота,
И кругла ты и вкусна,
Ай-люли, ай-люли,
И кругла ты и красна!

Какие молодцы! Вот так артисты! Настоящий спектакль нам показали. Давайте им громко-громко поаплодируем (снимает костюмы и благодарит каждого по имени). На этом наш праздник заканчивается, спасибо всем за участие, А теперь вас ждет угощение! До свидания, ребята!

Звучит веселая мелодия, под которую дети уходят в комнату для чаепития.

ВЕСЕЛЫЕ “КРЕСТИКИ-НОЛИКИ”

Игра для разновозрастных команд

ЦЕЛЬ: сплотить коллектив, выявить лидеров, раскрыть творческие способности участников.

ОБОРУДОВАНИЕ: магнитофон, микрофон, игровое поле (на ватмане, на доске, на полу), два толстых фломастера или мелка разного цвета, фонограммы для заполнения пауз и для конкурсов “Потанцуем”, “Споем”, карточки с записанными рифмами и ручки для конкурса “Буриме”, детали костюмов для конкурса “Приходи, сказка”.

УЧАСТНИКИ: ведущий, жюри из 3-5 человек, двое помощников из публики, две разновозрастные команды по 10-15 человек.

ХОД ИГРЫ:

Звучат позывные игры (веселая мелодия).

ВЕДУЩИЙ: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы проводим игру “Веселые “Крестики-нолики””. Вы все, конечно, знаете правила игры в “крестики-нолики”?.. На доске, на листке, на асфальте, на запотевшем окне чертится игровое поле из 9 клеток, в которые игроки по очереди ставят знаки “крестик” или “нолик”; выигрывает тот, кто первым сумеет выстроить диагональ, вертикаль или горизонталь из трех клеточек, заполненных одинаковыми знаками. Правила нашей игры похожи, но имеют свои особенности. У нас тоже есть игровое поле с 9 клетками, есть две команды, “Крестики” и “Нолики”, которые будут стремиться заполнить своими знаками три клетки по горизонтали, по вертикали или по диагонали... Но прежде чем команда получит право поставить свой знак в ту или иную клетку, она должна выполнить задание конкурса, название которого написано в этой клет-

ке, причем, выполнить лучше соперников. Поэтому внимательно слушайте задания каждого конкурса, чтобы выполнить его как можно лучше. Оценивать наших участников будет компетентное жюри, по решению которого после каждого конкурса та или иная команда поставит свой значок на поле (представляются члены жюри). Прежде чем команды начнут выполнение заданий конкурсов, названных на игровом поле, они должны завоевать себе название, ведь в игре “крестики-нолики” первыми всегда начинают “Крестики”. Следовательно, команда, лучше справившаяся с первым конкурсом, получит название “крестики” и будет первой выбирать конкурс с игрового поля.

Конкурс на право называться “Крестиками”

Команды должны быстро и правильно расшифровать пословицу, слова в которой заменены антонимичными понятиями, например,

семеро одного не ждут
одиночка тысячу поджидает.

Тот, кто знает ответ, поднимает руку и только с разрешения ведущего отвечает. За выкрики с мест команда может штрафоваться вычитанием баллов. Набравшие большее количество разгаданных перевертышей становятся “Крестиками”, а их соперники “Ноликами”. Жюри решает, кто первый поднял руку и записывает результаты конкурса.

Перевертыш	Пословица-ответ
Сотня из леса – солдаты	один в поле не воин._
Товар петухи поедают	денег куры не клюют._
Нос из Москвы не вывезет	язык до Киева доведет._
С ленью положишь кита в море	без труда не вынешь рыбки из пруда
Не проси умницу богохульствовать, она пятку заживит	заставь дурака богу молиться, он и лоб прошибет.
Большая железяка и дешева	мал золотник, да дорог.
Мгновенье и отдых что-нибудь спелят	время и труд все перетрут.
Маленькому плоту – маленькое потопление	большому кораблю – большое плавание.
Трусость деревни раздаёт	смелость города берет.
Зайцев пугать – из поля бежать	волков бояться – в лес не ходить
Шибче ползешь – ближе не окажешься	тише едешь – дальше будешь.
Громче огня, выше баобабов	тише воды, ниже травы.
Перед примирением ладонями вертят	после драки кулаками не машут.
Закапывай себе холмик они оттуда вылезут	не рой другому яму – сам в нее попадешь.
Наступать еще есть куда – впереди Нью-Йорк	отступать некуда – позади Москва.
Мгновенье умирай – мгновенье не-	век живи – век учись.

веждой оставайся	
Дуба дать – точно лес перелезть	жизнь прожить – не поле перейти (не море переплыть).
Молчание – ворона: прилетит – схватишь	слово не воробей, вылетит не поймаешь.
Много дураков – плохо и один – еще хуже	один ум – хорошо, а два – лучше.
Траву сажают – бревна приземляются	лес рубят – щепки летят.

ВЕДУЩИЙ: Итак, команда “Крестики” выбирает первую клетку с заданием.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Я + ТЫ	СКОРОГОВОРКА	ЛЯ – ЛЯ – ЛЯ
БУРИМЕ	ПРИХОДИ, СКАЗКА!	ФОНТАН
ДВИГАЙ ТЕЛО!	РЕКЛАМА	ПОЧЕМУ?

Описание конкурсов, обозначенных на игровом поле.

“Я + ТЫ”

Чтобы поставить свой знак в эту клетку, команды должны выполнить три задания на время, при этом будет учитываться сплоченность и умение жертвовать во имя общего дела.

Сначала все участники должны разуться и отвернуться от игровой площадки (в это время помощники ведущего смешивают и раскидывают обувь по всему игровому полю) а по знаку ведущего как можно быстрее обуться и построиться в алфавитном порядке по полным именам (место начала построения указывают помощники ведущего). Засекается лучшее время, проверяется правильность порядка построения.

Затем участники должны на время построиться по цвету глаз (от светлых к темным) и по цвету волос (от темных к светлым).

В заключении этого конкурса все члены команды должны пожертвовать какой-либо вещью, чтобы связать веревку длиннее, чем у соперников (учитывается длина и “признаки самопожертвования”).”

По итогам трех этапов выявляется самая дружная команда.

СКОРОГОВОРКА

Команды, выстроившись в ряд, по очереди быстро и четко произносят заданную скороговорку (каждый по три раза без перерыва)

ШЕЛ С КОЗОЙ КОСОЙ КОЗЕЛ.

КОРОЛЬ ОРЕЛ.

КУПИ КИПУ ПИК.

Выигрывает команда, участники которой допустили меньше ошибок.

ЛЯ – ЛЯ – ЛЯ

Музыкальный конкурс. За одну минуту подготовки команда должна исполнить куплет и припев известной всем песни в образе одной из указанных групп:

ХОР ЯСЕЛЬНОЙ ГРУППЫ ДЕТСКОГО САДА,

ХОРОВАЯ ГРУППА ПАЛАТЫ №6,

ХОР ВАМПИРОВ И ЗОМБИ ИЗ ФИЛЬМОВ УЖАСОВ,

ХОР СУРДОПЕРЕВОДЧИКОВ,

ХОР МАРИОНЕТОК,

ХОР НОВЫХ РУССКИХ,

ХОР ИНОСТРАНЦЕВ, ПЛОХО ГОВОРЯЩИХ ПО-РУССКИ.

Выигрывает команда, спевшая наиболее слаженно, артистично и сохранившая мелодию песни.

БУРИМЕ

Игра в рифмы. Команды получают карточки с рифмующимися словами. В течение музыкального отрывка необходимо сочинить стихотворение с обязательным использованием данных слов в конце строчек. Сами строчки менять местами можно, но данные слова всегда оказываются в конце их.

Например, вот что получилось из слов-рифм: веселился – возвратился,
спал – видал.

Мой котик на диване **спал**
И мышек все во сне **видал:**
Как будто с ними **веселился!**
Ах! Будто в детство **возвратился!**

Целый день я **веселился,**
Домой поздно **возвратился.**
Мой папаша уже **спал** –
Моей двойки не **видал.**

В каникулы я **веселился,**
И по ночам почти не **спал,**
Когда же в школу **возвратился,**
Пятерки лишь во сне **видал.**

Рифмы могут предложить и ведущий, и зрители. Например:

Жить – дружить, Друзьям – нельзя, Цветы – мечты,
солнце – оконце. Приехали – смехом мы. Легка – облака.

Выигрывает команда, чье произведение будет более художественным, содержательным и соответствующим правилам стихосложения.

ПРИХОДИ, СКАЗКА!

Театральный конкурс. Командам необходимо быстро (в течение одной песни) продумать, как показать известную всем сказку на новый лад, то есть, осовременив ее.

Можно использовать сценарии, предложенные ведущим, а можно самим сочинить.

ЖАНРЫ: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ “УЖАСНИК”,
СЕРИЯ “МЫЛЬНОЙ ОПЕРЫ”,
ТРИЛЛЕР,

Побеждают самые артистичные и находчивые.

ФОНТАН

Конкурс пантомимы. Все участники, посоветовавшись минуту, должны придумать композицию и застыть как статуи, украшающие фонтан, набрав в рот воды. И только по сигналу ведущего фонтан должен “заработать”, то есть все одновременно брызгаются водой. (Но важно знать, что команда будет дана не сразу и помощники ведущего будут провоцировать, давая ложные команды, щекоча участников, толкая их). Побеждают самые стойкие и внимательные)

ДВИГАЙ ТЕЛО!

Танцевальный конкурс. Однако танец будет не простой. Все члены команды должны сесть на стулья верхом и танцевать только сидя на стульях. Чтобы танец был слаженным, можно посадить впереди хорошего танцора, за которым все будут повторять движения.

Побеждает команда, участники которой танцевали все до одного дружно, оригинально и в соответствии с ритмом музыки.

РЕКЛАМА

Команды по жребию достают название предмета, который необходимо прорекламировать, не называя его. Важно в рекламе назвать те черты, которые помогли бы соперникам угадать, что это. Каждый член команды называет одно качество.

Побеждают самые артистичные, дружные, оригинальные “рекламодатели”, чей “товар” узнали.

Надо прорекламировать: СНЕГ, ЛЕС, ЛУНА.

ПОЧЕМУ?

Команда, выбравшая этот конкурс должна ответить на 5 вопросов. Соперникам остается ждать своей возможности ответить в случае, если первая команда не дает правильного ответа в течение 10 секунд.

Побеждают самые эрудированные.

Вопрос	Ответ
По чему человек ходит, а черепаха ползает?	По земле
Почему поэты носят шляпы?	Потому что шляпы сами не ходят
Сколько картофелин войдет в кастрюлю?	Ни одна не войдет сама, их надо положить
Есть ли у книг ноги?	Есть, когда их держат вверх ногами
Три теленка, сколько ног?	Четыре, независимо от того, трут его или нет

Дополнения к ведению игры:

1. Чтобы зрители не скучали (во время пауз при подготовке команд к очередному конкурсу) можно включать интересные песни-шутки, показывать концертные номера или проводить игры-конкурсы со зрителями.

2. Если обе команды не справились с заданием, то клетка занимает знаком ведущего.

3. Если обе команды удачно справились с заданием, в одну клетку ставят оба знака. В итоге подсчитываются не занятые линии, а общее количество знаков.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА

Командная игра

ЦЕЛИ: раскрытие творческого и интеллектуального потенциала участников, расширение кругозора детей, сплочение коллектива, выявление лидеров.

ОБОРУДОВАНИЕ: цветные кружки-визитки для различения команд, магнитофон, для большой аудитории – микрофон, кассеты с фонограммой для музыкального и танцевального конкурсов, карточки с вариантами ответов, табло, призы.

УЧАСТНИКИ: от 2-ух до 4-ех команд по 7 человек, ведущий, 2 помощника для ведения счета. (участники игры заранее знакомятся с набором конкурсов, чтобы решить, кто в каком конкурсе будет участвовать)

СПИСОК КОНКУРСОВ:

1. Перевертыши (участвует вся команда).
2. Пиктограмма (участвует по 2 художника от команды)
3. Музыкальный (участвует по 2 знатока музыки от команды).
4. Интеллектуальный (участвуют по 3 эрудита от команды).

ХОД ИГРЫ ПО ТЕМЕ “СКАЗКИ”

ВЕДУЩИЙ: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы проводим игру “Великолепная семерка”.

Почему семерка? Вам станет ясно, если вы посчитаете количество участников каждой команды.

Почему великолепная? Да потому, что в процессе 4 конкурсов каждая из команд должна доказать, что именно она самая дружная, самая интеллектуальная, самая веселая, то есть великолепная.

Жюри в нашей игре нет, но мои помощники будут фиксировать баллы, заработанные каждой командой.

Итак, начинаем!

ПЕРВЫЙ КОНКУРС “ПЕРЕВЕРТЫШИ”.

Как известно сегодняшняя игра посвящена сказкам, поэтому все конкурсы так или иначе будут связаны со сказками. В частности перевертыши – это закодированные названия сказок знаменитых писателей: Ганса Христиана Андерсена, Шарля Перро и Братьев Гримм.

Закодировано название с помощью замены слов противоположными по значению, например: **“Красная шапочка” – Белые ботиночки.**

Отгадав название нельзя его выкрикивать, надо поднять руку и отвечать после разрешения ведущего.

Перевертыш	Название сказки
“Песочная нищенка”	“Снежная королева”
“Проснувшаяся уродина”	“Спящая красавица”

“Принц под гирей”	“Принцесса на горошине”
“Километричек”	“Дюймовочка”
“Мышь из лаптей”	“Кот в сапогах”
“Серебролысик”	“Златовласка”
“Прирученные гуси”	“Дикие лебеди”
“Черномазочка без одного великана”	“Белоснежка и семь гномов”
“Гамбургские поэты”	“Бременские музыканты”
“Старая обувь слуги”	“Новое платье короля”
“Прелестный цыпленок”	“Гадкий утенок”
“Шаткий деревянный генерал”	“Стойкий оловянный солдатик”
“Девочка с кулачище”	“Мальчик с пальчик”
“Прелестный цыпленок”	“Гадкий утенок”
“Шаткий деревянный генерал”	“Стойкий оловянный солдатик”
“Синенькая ягодка	“Аленький цветочек”
“Кляча-прямошпинка”	“Конек-горбунок”
“Головастик – слуга”	“Лягушка-царевна”
“Приживалка бронзовой ямы”	“Хозяйка медной горы”
“Цыпленок Одноцветик”	“Курочка Ряба”
“Цапля домоседка”	“Лягушка путешественница”
“Летний лагерь людей”	“Зимовье зверей”

За каждый правильный ответ по баллу. После окончания конкурса подводятся итоги.

ВТОРОЙ КОНКУРС “ПИКТОГРАММА”

Пиктограмма – это емкое графическое изображение предметов, сообщений, всякого рода информации, не зависимо от языка, так пиктограммами являются дорожные знаки, понятные и иностранцу, все знают пиктограмму больницы – красный крест на белом фоне.

Для участия в этом конкурсе приглашаются по два художника от команды.

Попробуйте свои силы в создании своей пиктограммы (зрители не должны знать тему): “Баба-Яга” и “Кощей Бессмертный” (нельзя использовать письменность, только символический рисунок, понятный всем).

Пока они рисуют, мы проведем следующий конкурс.

ТРЕТИЙ КОНКУРС “МУЗЫКАЛЬНЫЙ”

Приглашается по два знатока сказочной музыки, то есть музыки из мультфильмов. Их задача, прослушав отрывок песни, только по знаку ведущего поднять таблички с названием мультфильма и именем поющего героя.

Прошу учесть, что среди табличек есть лишние.

1. **“Бременские музыканты” - Принцесса**
2. **“Трям! – Здравствуй!” – Ежик и зайка**
3. **“Чебурашка” – Крокодил Гена**
4. **“Летучий корабль” - Царевна**
5. **“Крошка енот” – Енот**
6. **“Незнайка” - Коротышки**
(“38 попугаев” – Обезьянка)

Подводятся итоги: за каждый правильный ответ прибавляется по баллу.

Затем оцениваются ПИКТОГРАММЫ юных художников по трехбалльной системе: 1 балл за понятность смысла (зрители отгадали героя) + 1 балл за лаконизм + 1 балл за художественность

ЧЕТВЕРТЫЙ КОНКУРС “ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ”

В этом конкурсе участвует по три эрудита от команды. Их цель, прослушав вопрос, записать название сказки, о которой говорится. Всего 10 вопросов, значит, максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.

1. В какой сказке говорится о концерте одного музыкального коллектива, до смерти напугавшего целую шайку разбойников? (**“Бременские музыканты”**)
2. В какой сказке говорится о том, как муха помогла королевскому слуге жениться на красавице принцессе? (**“Златовласка”**)
3. В какой сказке говорится о том, как солдат удачно провел следствие и узнал тайну двенадцати королевских дочерей? (**“Стоптаные башмачки”**)
4. В какой сказке говорится о совершенно неизвестном современной медицине способе появления на свет – из ячменного зерна? (**“Дюймовочка”**)
5. В какой сказке говорится о весьма успешном методе проверки принадлежности девушки к королевской фамилии? (**“Принцесса на горошине”**)
6. В какой сказке говорится о необычном брачном союзе человека и существа из класса земноводных, повлекшем за собой тяжкие испытания для обеих сторон? (**“Царевна-лягушка”**)
7. В какой сказке содержится рецепт приготовления диковинного, неповторимого по своим вкусовым качествам блюда из столярного инструмента? (**“Каша из топора”**)
8. В какой сказке говорится о криминальной обстановке в лесном массиве, в частности, об опасностях, которым подвергаются несовершеннолетние граждане, отправляющиеся без сопровождения родителей в гости к своим бабушкам? (**“Красная шапочка”**)
9. В какой сказке говорится об уникальном спортивном состязании по прыжкам в высоту, победителя которого ожидал ценный приз – поцелуй царевны и женитьба на ней? (**“Сивка-Бурка”**)

- 10.** В какой сказке говорится о далеко идущих последствиях нарушения техники безопасности при обращении с устаревшим оборудованием по прядению нитей? (*“Спящая красавица”*)
Подсчет баллов за каждый правильный ответ.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ: побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Ей вручается свидетельство “ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА”

ОСЕННИЕ ИМЕНИНЫ **праздник для осенних именинников**

ЦЕЛИ: создание традиций детского коллектива, сплочение учащихся, воспитание гуманистических взглядов на окружающий мир, развитие творческих способностей детей, привитие интереса к общению с разными людьми.

УЧАСТНИКИ: именинники и их друзья, педагоги и родители, ведущие, аккомпаниатор.

ОБОРУДОВАНИЕ: магнитофон и фонограммы к конкурсам, музыкальные инструменты, 2-3 повязки на глаза, элементы одежды: куртки, шапки, шарфа, ботинки; карточки с названиями животных; “портрет Иа”, “хвост” Иа (веревка с пластилином); 2-3 карандаша на веревочках, 2-3 пустые пластиковые бутылки, 2-3 блюдца с конфетами, засыпанными мукой.

ХОД ПРАЗДНИКА

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Вы, конечно, знаете, что такое Зодиак? Я вам напомню: это двенадцать созвездий, появляющиеся на небосводе в течение года. Каждому лунному месяцу соответствует конкретное созвездие.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: В глубокой древности люди заметили, что рожденные под тем или иным знаком Зодиака люди похожи друг на друга по характеру и по судьбе. Появились гороскопы – книги, рассказывающие о том, как влияют звезды на жизнь человека.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Мы решили воспользоваться древними предсказаниями и проверить их правдивость на примере одноклассников.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Начнем мы с осенних знаков Зодиака. Итак, под влиянием созвездия Девы находятся те, кто родились с 22 августа по 21 сентября. Есть ли среди нас такие? Да! Мы приглашаем их на сценическую площадку.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Познакомимся с нашими “девами”. Представьтесь, пожалуйста. (Дети представляются).

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: А теперь посмотрим, что говорится о характере дев в древнем гороскопе.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Девы сдержанные, очень осторожные, пунктуальные, очень хорошие и добрые друзья, понимающие, трудолюбивые и артистичные.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Давайте проверим, действительно ли рожденные под созвездием Девы аккуратные. Для участия в первом конкурсе на сцене остается не менее 2 человек. Аккуратный и осторожный человек делает все, не спеша, но точно.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Вот и проверим, сможете ли вы одеться аккуратно с завязанными глазами. На стульях лежат курточка, шарф, шапка и ботинки. Ваша задача, не глядя (на ощупь) одеться как можно быстрее и аккуратнее. Как только зазвучит музыка, начинайте одеваться, а как только она смолкнет, сразу останавливайтесь.

Хитрость заключается в том, что пока участникам завязывают глаза, ведущие выворачивают одежду наизнанку, меняют по одному ботинку или подкладывают лишние, вместо шарфов кладут полотенца или штаны.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Музыка смолкла, посмотрим, как оделись наши аккуратисты. Ну что же, в таких сложных условиях одеться аккуратнее просто невозможно. Молодцы! Правда в гороскопе про вас сказана.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: А еще про рожденных под знаком Девы сказано, что они артистичные. Правда ли это, нам поможет доказать следующий конкурс, в котором должно участвовать не менее 10 человек. Приглашаются “девы” и все желающие.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Вот это артисты! Встаньте в шеренгу лицом к зрителям и, маршируя на месте, попробуйте изобразить того, о ком я буду говорить. Итак, просто шагаем на месте, как обыкновенные мальчишки и девчонки,

- а теперь превращаемся в старушку, она хромяя, ее разбил радикулит,
- теперь вы толстый новый русский, он разговаривает по "могильнику", не
- забывает про "распальцовку",
- теперь вы фотомодель в длинном вечернем платье, вы очень нравитесь себе,
- последняя роль – вы малыш, который только-только научился ходить,
- постоянно боится упасть.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Молодцы! А теперь возьмите карточки с названиями животных. Подумайте немного и сыграйте так, чтобы зрители угадали, кого вы изображаете. Начали.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Действительно, очень артистичны люди, рожденные под знаком Девы.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Теперь проверим их умение дружить. На площадку приглашаются две команды по 10-15 человек. Их задача быстро связать прочную веревку из собственных вещей. Победит та команда, которая во имя общего дела сумеет пожертвовать больше вещей, а значит, веревка получится длиннее. Начало и окончание конкурса обозначает музыка.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Проверим длину веревок и определим более дружную команду. (Объявляется команда-победитель)

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Следующее осеннее созвездие – Весы, под влияние этого знака Зодиака попадают все рожденные с 22 сентября по 21 октября. Среди нас есть ребята – весы, мы приглашаем их на сцену.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: В гороскопе сказано: Весы по характеру обычно общительны, чувствительны, организованы, обладают высоко развитой интуицией, любят все красивое и тоже артистичны.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: Для проверки интуиции “весов” мы приглашаем 2-3 человек. Им предстоит использовать свой талант при выполнении следующего задания: им завяжут глаза, дадут в руку хвост Иа, раскрутят и направят в сторону портрета Иа, ребятам надо постараться прилепить хвост на место, указанное точкой.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: (раскручивает первого участника, завязав ему глаза) Надувала кошка шар, а котенок ей мешал: когтем шарик шлепнул – шарик сразу лопнул. Вперед! (выигрывает тот, кто точнее прикрепит хвост)

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: А артистичность проверим с помощью танца. Приглашаются 5-10 желающих. Мы записали три музыкальных отрывка. Задача конкурсантов танцевать в образе сказочного героя.

Фонограммы: *Частушки бабок-ежек из м/ф “Летучий корабль”*
Песня Шапокляк из м/ф “Чебурашка”
Песня красной шапочки из к/ф “Красная шапочка”

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: У вас очень хорошо все получается! Остается узнать, каковы люди, рожденные под созвездием Скорпиона. Приглашаем всех рожденных с 22 октября по 21 ноября.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: По гороскопу, в их характере есть следующие черты: решительность, мудрость, недоверчивость, скрытность, энергичность и целеустремленность.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Проверим решительность “скорпионов”. Для этого приглашаются 2-3 человека. Их цель быстро достать конфету, присыпанную мукой без использования рук.

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: А теперь проверим, действительно ли “скорпионы” целеустремленные люди. Вызываются 2-4 участника. К поясу вам привяжут карандаш, так, чтобы он свисал сзади на уровне колен. Ваша задача: по сигналу ведущего присесть и постараться опустить карандаш в бутылку, при этом контролировать свои движения можно только, глядя спереди (не поворачивая туловища в сторону)

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Замечательно! Вы доказали, что “скорпионы” всегда добиваются поставленной цели. В заключении проведем конкурс для всех осенних именинников. Эта игра называется “музыкальный словарь” Делимся на 2 команды. Я вам называю слово, а вы по очереди хором поете куплет песни, в котором есть это слово. В случае затруднения наш аккомпаниатор подскажет вам с помощью мелодии.

ДРУГ – “Ты да я, да мы с тобой...”, “Ничего на свете лучше нету...”

УЛЫБКА – “От улыбки станет всем светлей...”

ПЕСЕНКА – “Вместе весело шагать...”

1-ЫЙ ВЕДУЩИЙ: По-моему, сегодня мы еще раз убедились, что древние книги не лгут, а с другой стороны – все перечисленные качества можно выработать в себе независимо от влияния звезд, главное – захотеть.

2-ОЙ ВЕДУЩИЙ: Мы благодарим вас за активность и смелость и желаем вам удачи и радости.

“ОГОНЕК” НА НОВЫЙ ГОД

ПЛАН

1. Конкурсы
2. Чаепитие
3. Танцы

КОНКУРСЫ

ПИКТОГРАММА

Пиктограмма – это емкое графическое изображение предметов, сообщений, всякого рода информации, так пиктограммами являются дорожные знаки, все знают пиктограмму больницы – красный крест на белом фоне. Попробуйте свои силы в создании следующих пиктограмм: “Веселый праздник”, “Счастье”, “Надежда”, “Новый год”.

ПРЕВРАЩЕНИЯ

Ведущий берет в руки карандаш и “превращает” его с помощью пантомимы в подзорную трубу. Участники должны угадать, что это. Кто первый угадает, тот сам превращает карандаш в какой-либо предмет с помощью пантомимы, угадавший перенимает эстафету. Оценивается умение без слов показать предмет. Баллы прибавляются к уже заработанным.

КОСТЮМ

Приглашаются по два участника из каждой команды. Они должны нарядиться бабой Ягой и водяным с помощью еще двоих игроков из каждой команды. Затем наряженные игроки загримировываются еще двумя участниками своей команды. Затем герои показывают музыкальный номер (одновременно другие участники выполняют задание конкурса “Заклинание”).

ЗАКЛИНАНИЕ

Внимание нам удалось отыскать старинный манускрипт, в котором хранится заклинание, позволяющее совершать разнообразные чудеса. Копию манускрипта вы получите. Но древние волшебники зашифровали это заклинание и поместили его в таблицу. К счастью, шифр нам известен. Он прост. Каждая буква в таблице помечена цифрой, обозначающей ее порядковый номер в тексте заклинания. Ваша задача расшифровать текст как можно быстрее и точнее, так как любая ошибка может вызвать непоправимые последствия.

Аэро музрод ромус онкоарус трикусан тикваром усидус

	24	4	36	7
19	44	15	28	34
30	45	38	42	21
39	8	22	31	3
26	5	43	17	12
33	27	16	1	9
13	23	32	6	14
2	37	11	41	20
10	29	18	25	35

ЗЕРКАЛО

Сейчас вам придется выполнить несколько несложных заданий, точнее сымитировать их выполнение. Внимательно прослушайте задания. Их всего два (поэтому от каждой команды потребуется по 2 участника):

- 1) Дед Мороз пришивает пуговицу, не снимая шубы;
- 2) Снегурочка наряжается на дискотеку.

Особенность этих заданий в том, что каждое из них вы будете выполнять по парно с друзьями-соперниками: напарники встанут друг напротив друга и один из них станет на время зеркалом, то есть будет копировать все движения своего партнера. Затем партнеры меняются ролями. Жюри будет оценивать артистизм и наблюдательность каждого игрока. Баллы суммируются и записываются в счет команды.

ГРАМОФОН

Каждый участник команды по очереди должен будет исполнить куплет песни, связанной с предыдущим оттенком темы. Например, первый участник поет:

Светит незнакомая звезда,
Снова мы оторваны от дома,
Снова между нами города,
Взлетные огни аэродрома.

Второй участник может продолжить тему “звезды” и спеть: “Где же ты где, звездочка ясная?..” – или развить тему “аэродромов”: “По аэродрому, по аэродрому лайнер пробежал, как по судьбе...”

Самое главное постараться петь, так как оцениваться будет и оригинальность продолжения темы, и музыкальность участников команды. Баллы за этот конкурс тоже суммируются и вносятся в общеконкурсный счет.

РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР

Конкурс для мальчиков и юношей, а также для семейных команд

Цели: Приобщение юношества к традициям истинно рыцарского воспитания качеств, необходимых каждому мужчине: целеустремленность, воля к победе, выносливость, мужество, коллективизм, галантность, артистизм, чувство юмора, эрудированность и т.д. Сплочение детского коллектива и семьи.

Участники: команды, в состав которых входят: рыцарь, оруженосец, конь, дама сердца рыцаря; ведущий; жюри.

Оборудование: участники заранее получают описание домашнего задания и листы с информацией для интеллектуального конкурса; приготовить для конкурсов: магнитофон, аудиокассеты с фонограммами, микрофон, если большая аудитория, стулья, пластиковые бутылки, наполненные водой, или гантели; дротики или “духовые ружья” с пульками из бумаги, мишени; листки с рифмами и ручки; ложки, полотенца или фартуки, тарелки с кашей (все по количеству команд); дипломы всем участникам конкурса, подарки или медали победителям.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ.

Первые рыцари появились в конце I века нашей эры, то есть две тысячи лет назад. Это были благородные воины-монахи, дававшие клятву служения Богу своим мечом. Рыцари были солдатами церкви и славились неимоверной храбростью, мужеством и скромностью потребностей: они отказывались от роскоши, соблюдали строжайшие посты, не могли иметь семьи, так как давали обет безбрачия, помогали всем, кто нуждался.

Шли века, рыцарем уже мог стать любой дворянин, способный купить себе коня, доспехи и оружие. Возвышенные идеалы, ради которых создавались рыцарские ордена, постепенно становились легендой, и целью многих воинов церкви было отнюдь не служение христианским заповедям добра и милосердия. Напротив, рыцари стремились к наживе, часто хитростью и коварством уничтожали своих соперников, ради того, чтобы завладеть их землями и замками. Кроме того, рыцари славились как люди, умеющие “повеселиться” на славу. Например, после удачного поединка или после большого приобретения посредством коварного предательства рыцарь устраивал такой пир, что за одну ночь съедлось столько еды, что большая крестьянская семья из 10-12 человек могла бы питаться целый год.

Теперь рыцари не давали обетов как монахи, и поэтому могли иметь не только семью, но и возлюбленную. Причем, предмет обожания, как правило, был недоступен, то есть это была или замужняя дама, или синьора намного старше, или девушка благороднее по рождению. Поэтому встречи были тайными, а чаще всего воздыхатель мог только смотреть на свою даму сердца в церкви или на официальном приеме. Рыцари обязаны были уметь сочинять стихи и исполнять их под аккомпанемент лютни во имя своей возлюбленной под стенами ее замка. Но самым главным доказательством любви было участие в турнире.

Турнир – это изобретение французских рыцарей. Турниры проводились как тренировки воинского мастерства и как честный способ разрешения спорных ситуаций, а, кроме того, в праздничные дни турниры были единственным развлечением для благородных дам и синьоров.

Существовало несколько видов турниров:

- **“ритуальный”** проводился между юными воинами, стремящимися получить рыцарское звание, победители торжественно посвящались в рыцари;

■ **“божий суд”** – двое противников сражались ради выяснения, кто из них прав, победитель объявлялся под покровительством Бога и считался невиновным в совершении преступления, даже в том случае, если его вина была явной;

■ **“братский”** – сражение проводилось ради выяснения, кто будет наследником состояния отца, если, тот не оставил завещания;

■ **“орденский”** – с помощью этого турнира рыцарские ордены доказывали свое право на главенство, то есть из ордена победителей назначался царь;

■ **“праздничный”** – проводился в торжественные дни главных церковных праздников и посвящался даме сердца, которая по предварительному договору обещала рыцарю свою руку или награждала его одним из своих украшений.

Каждый рыцарь, участвующий в турнире, знал законы этого состязания.

Начинался турнир с выхода герольдов, людей, в совершенстве знавших историю всех древних рыцарских родов и все традиции. Герольды были своеобразными ведущими на турнире: они объявляли участников, называя все их титулы (причем, узнать имя рыцаря герольд мог, посмотрев на его экипировку: щит с гербом и девизом, латы, шлем, плащ с гербом, вымпел и оружие).

Герб – это символическое изображение на оружие, одежде и любых вещах, которое рассказывает историю рода или конкретного человека. В гербе учитывалось все: форма поля, его цвет, фигуры, надписи. Например, красный фон свидетельствовал, что ведущий род деятельности хозяина герба – война, а также и о том, что своим покровителем он считает первого рыцаря Святого Георгия Победоносца, победителя драконов, а если на гербе была изображена лилия, то это означало, что воин поклоняется Деве Марии. На гербе часто писался девиз рода или прозвище рыцаря, например, “Не знающий поражений” или “Лишенный наследства”.

Состязание начиналось с личных поединков. Соперники объявлялись глашатаями и вызывали друг друга, трубя в рог. Затем проводился ритуал выбора типа поединка: если вызывающий на бой рыцарь коснется подвешенного над шатром гербового щита противника тупой стороной копья, то бой был спортивный до падения противника, а если касались щита острием копья, то бой шел до первой крови, а то и до смерти одного из сражающихся. Смертный поединок после первого серьезного ранения мог прервать только правитель или дама, которая бросала между сражающимися свой головной шлейф.

Поединок начинался верхом на конях. Противники пытались с помощью копья сбросить или пронзить друг друга. Затем бой продолжался на земле, рыцари бились на мечах и ножах, также использовались топоры, серпы, булавы, палицы, кастеты, хлысты с крючьями и другое ручное оружие.

Важную роль при этом играл оруженосец – помощник рыцаря, который должен был вовремя заменить оружие, поправить латы, перевязать раны. Кроме того, порой оруженосцам приходилось буквально отбивать своего господина с помощью оружия.

После победы, которая объявлялась герольдами, рыцарь проезжал круг почета, подходил к трибуне, где сидел правитель или дама сердца рыцаря, кланялся и получал знак победителя: корону из золотых лавровых листьев, кольцо-печать, плащ или любую вещь возлюбленной (серьгу, веер, платок, перчатку и т.п.). Проигравший должен был отдать свои доспехи и оружие победителю. Оруженосец потерпевшего неудачу рыцаря мог выкупить оружие и доспехи, так как лишиться их навсегда было большим позором.

ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА

РЫЦАРЬ может быть не только в образе средневекового воина, но и взять роль “рыцаря” других эпох, например, мушкетера, ковбоя, гусара, рокера, супермена и т.д. Рыцарь должен уметь или петь, или артистично играть в инсценировке, или танцевать; отжиматься, иметь силу для поднятия тяжестей, знать историю рыцарства хоть в рамках “Информации для участников”, стрелять из трубочки в цель, говорить комплименты и немного рисовать (совсем чуть-чуть).

ОРУЖЕНОСЕЦ должен уметь хорошо рассказывать о рыцаре, иметь чувство юмора, быть внимательным.

КОНЬ должен уметь ржать, быстро бегать, иметь смекалку, не терять чувства юмора и быть выносливым, в прямом смысле этого слова.

ДАМА СЕРДЦА должна быть нарядной (причем ее поведение и одежда соответствуют имиджу рыцаря), артистичной, уметь немного танцевать и петь, иметь чувство юмора и стремление во всем помогать своему рыцарю.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Необходимо придумать и подготовить следующие творческие задания

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ РЫЦАРЯ ОРУЖЕНОСЦЕМ. В оригинальной форме (стилизованной под старину или юмористической) рассказать (без шпаргалки) о великих предках рыцаря; назвать все его титулы и полное имя, обязательно описать несколько его подвигов, не забыть продемонстрировать (самому рыцарю) доспехи или то, что их заменяет, показать и объяснить символику герба, а также назвать девиз рыцаря, выражающий его жизненное кредо.

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ (на 2-3 минуты каждое):

“ПРОЩАНИЕ РЫЦАРЯ С ЛЮБИМОЙ” Серенада к даме сердца, клятва ей в вечной верности, пожелания возлюбленному перед дальней дорогой, дама дарит талисман для победы на турнире.

“ВСТРЕЧА С ВОЗЛЮБЛЕННОЙ ПОСЛЕ ТУРНИРА” Рыцарь восхваляет достоинства своей возлюбленной, обсыпая ее комплиментами, чем больше, тем лучше. Можно использовать стихи, красивые сравнения, но нельзя пользоваться шпаргалками и подсказками зрителей.

ХОД ИГРЫ.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы проводим одну из самых древних игр – “Рыцарский турнир”!

Рыцарь сегодня – это не звание и не должность, а скорее состояние души. Про человека мужественного, честного, милосердного и галантного обычно говорят: “Он настоящий рыцарь!”. По сути, рыцарь – это просто настоящий мужчина – защитник и опора слабых, мудрец, наделенный чувством юмора, нежный муж и отец, трудолюбивый хозяин.

Определить, рыцарь ли человек, можно по его поступкам и поведению. И мы сегодня попробуем узнать, есть ли среди наших юношей настоящие рыцари!

Но сначала мы познакомимся с участниками конкурса, которых представят их оруженосцы.

Оруженосцы представляют своих рыцарей и коней. Жюри оценивает оригинальность “родословной” рыцаря, артистизм оруженосца, герб и девиз.

Ведущий: А теперь давайте вспомним, как жили рыцари, чем они занимались. Наши конкурсанты познакомились заранее с некоторыми фактами из истории рыцарства, и теперь они могут ответить на вопросы. (Ответ принимается после сигнала – должен заржать “конь”)

Рыцари отвечают на вопросы. Объявляются оценки жюри.

Ведущий: Итак, вы теперь знаете, что рыцари очень часто отправлялись на турниры, а возлюбленные ждали их с победой дома. Участники конкурса подготовили театрализованное “Расставание рыцаря с любимой”.

Показ номеров. Оценки жюри.

Ведущий: Простившись с возлюбленной, наши рыцари, оруженосцы и кони отправляются на ристалище – место битвы, где им предстоит показать не только силу мышц, но силу ума.

Первыми на арену выходят кони, так как именно им предстоит показать свою выносливость и стойкость. Во-первых, нашим лошадам необходимо продемонстрировать свою устойчивость: два коня, равных примерно по силе, встают друг к другу боком, взяв правой рукой согнутую в колене назад левую ногу и заложив левую руку за спину, по команде они должны постараться вытеснить соперника за отведенный круг, упираясь в его правое плечо (если среди участвующих коней нет равных, надо выбрать соперников из зрителей или педагогов, родителей), на это состязание дается по три попытки каждому.

Жюри оценивает эту часть конкурса для коней

А теперь лошадям предстоит, сидя на краю стула и вытянув вперед ноги на высоту стула, как можно дольше продержаться на них малыша 6-7 лет.

Судьи выставляют оценки за силовые способности коней.

Ведущий: Настало время рыцарям размять косточки и посоревноваться в силе мышц со своими соперниками: вам необходимо как можно больше отжаться на руках из положения лежа

Судьи считают количество и учитывают грамотность исполнения упражнения.

А теперь покажите, как сила воли помогает в поднятии тяжести: без перерыва на отдых вам надо отжать от плеча вверх, как гантели, две полные водой пластиковые бутылки.

Судьи считают и учитывают грамотность исполнения задания. Оценки жюри рыцарям.

Ведущий: Наконец пришло время показать свои способности и оруженосцам. Как известно, оруженосец обязан был следить за экипировкой рыцаря. Он обладал прекрасной памятью, ибо ему приходилось лично надевать на рыцаря доспехи, состоявшие порой из 40 разъемных частей. Наши оруженосцы должны будут по парам в течение 1 минуты еще раз посмотреть на своего господина и выйти, затем в одеянии рыцаря будут произведены некоторые изменения, может быть изменена и поза. Вернувшемуся по сигналу оруженосцу необходимо найти все изменения и восстановить внешность рыцаря.

Жюри учитывает быстроту и точность вносимых оруженосцами исправлений. Оценки жюри.

Ведущий: Следующий конкурс - проверка на меткость. У каждого оруженосца есть бумага для изготовления пульек и два "духовых ружья", которые по очереди заряжаются, он подает оружие рыцарю, который должен попасть в цель, каждому дается по пять попыток.

Жюри оценивает меткость и слаженность работы рыцаря и оруженосца.

Ведущий: Как уже упоминалось, рыцари умели сочинять стихи и исполнять их для дам сердца, поэтому наши конкурсанты, попробуют написать стихотворное послание к даме сердца, обязательно используя заданные рифмы, то есть последние слова строчек уже есть, остается совсем чуть-чуть – сочинить сами строчки. Итак, рифмы: ***веселился – простился, вновь – любовь.***

Порядок строчек может меняться, но рифмующиеся слова должны быть обязательно последними в них.

Ведущий: Наверное, кони проголодались, им необходимо подкрепиться. И пока рыцари сочиняют сонеты, оруженосцы покормят своих питомцев, которых они так хорошо знают, что могут сделать это с закрытыми глазами.

Оруженосцам завяжут глаза, и они должны будут накормить коня, сидящего напротив, не менее трех ложек должно попасть прямо в широко раскрытый рот коня, при этом коню нельзя шевелиться.

Жюри оценивает этот конкурс, учитывая соблюдение всех условий.

Ведущий: А теперь мы приглашаем рыцарей с сочиненными поэтическими письмами. Прочтите, что у вас получилось.

Рыцарям выставляются оценки, учитывая оригинальность и связность мыслей и поэтическую форму.

Ведущий: Хочу отметить, что слова-рифмы были взяты из стихотворения А.М.Мерзлякова, которое я сейчас прочитаю для сравнения с произведениями рыцарей.

*Меня любила ты – я жизнью веселился,
День каждый пробуждал меня к восторгам вновь;
Я потерял тебя – и с счастьем простился:
Ах, счастьем моим была твоя любовь!*

Ведущий: Задание завершающего конкурса нашего турнира было получено заранее, оно является логическим продолжением первой инсценировки. Теперь нам продемонстрируют, как рыцарь возвращается к возлюбленной и осыпает ее комплиментами.

Жюри оценивает артистизм, количество и качество комплиментов.

Ведущий: Настал миг тревог и радости – жюри подводит итоги нашего турнира!
Объявление итогов конкурса и награждение.

БОЯРЫШНЯ **Конкурс для девочек**

Цели: развитие творческого потенциала детей; сплочение коллектива; приобщение детей к русским народным традициям в быту, полезная организация досуга подростков.

Участники: девочки от 10 до 17 лет, двое ведущих, жюри, зрители – родители и гости.

Оборудование: магнитофон, аудиокассеты с фонограммами, микрофон, если большая аудитория, стулья для участниц, каждая участница приготавливает: расческу, заколки, резиночки, украшения для волос; одежда для “братиков”: брюки, рубашка, носки, ботинки со шнурками, кепка, дипломы финалисткам, поощрительные призы всем участницам, ленты “Боярышня 2002”, “Сударушка ДДТ”.

ХОД КОНКУРСА

1 Ведущий: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы собрались, чтобы выбрать мисс 2002!

2 Ведущий: Живем в России, а выбираем мисс... Я предлагаю провести конкурс под названием “Боярышня – 2002”, или “Сударушка “ДДТ””. И все задания будут посвящены исконно русским традициям. А традиционное жюри назовем “советом старейшин”.

1 Ведущий: Согласен! Давайте познакомимся со “старейшинами” (**Представляет поименно членов жюри**)

2 Ведущий: Наш конкурс на звание “Боярышня 2002” начнем мы с представления участниц. Каждая конкурсантка подготовила небольшое автопредставление. Слово первой барышне (Кстати, порядок выступлений был определен жеребьевкой).

Все девочки представляются: имя и фамилия, возраст, откуда приехала, чем увлекается (в оригинальной форме) – а также троекратно кланяются по-русски: “совету старейшин”, соперницам—подругам и гостям.

1 Ведущий: Вот и познакомились. Обычно девицы-красавицы знали очень много песен, которые исполняли на вечерках и посиделках, а также на праздниках и во время рукоделия. Именно поэтому отборочным туром нашего конкурса будет исполнение песни в народном стиле.

Девочки исполняют песни.

2 Ведущий: Чтобы “совет старейшин” решил, кому из конкурсанток предстоит продолжить состязание, предлагаю нашим барышням вспомнить как можно больше названий традиционных блюд и напитков русской кухни.

Девочки по очереди называют блюда и напитки, назвав блюдо, каждая делает шаг вперед.

Подсказка для “совета старейшин”: каша гречневая, пшенная, ячневая, мулыга, поспа, тюрю, окрошка, солянка, похлебка из требухи, жареная утка с яблоками, поросенок тушеный в сметане, блины, оладушки, щи, пироги с мясом, рыбой, грибами,

капустой, ягодами, растягаи, кулебяки, сочни, лепешки, ватрушки, варенье, квашеная капуста, соленые огурцы и помидоры, печеные яблоки, соленые грибы; квас, пиво, солод, мед, бражка и т.д.

1 Ведущий: Действительно, русский народ прославился своим гостеприимством и вкусными блюдами. А знаете ли вы, что с застольем связано много примет? Попробуйте вспомнить или догадаться, что означают следующие приметы. Кто знает или догадывается, поднимает руку, а “совет старейшин” оценивает правильность ответа или оригинальность ответа.

Примета	Что она означает
Если посуда бьется, то это к...	к счастью, и чем больше осколков, тем больше счастья
если нож упадет, то...	придет мужчина
а вилка упадет...	придет женщина
если у хозяйки фартук развязался неожиданно, то...	скоро придут гости или будет встреча с друзьями детства
если муха в суп попала, то...	подарок получишь
если гость опаздывает, как ускорить его приход?	Надо потрясти скатерть на столе
Если просят передать соль, то надо улыбаться, почему?	Чтобы не поссориться
Как передают за столом соль или нож?	Чтобы не было ссор и беды, соль или нож не отдают в руки, а кладут рядом с просившим на стол.
Если оставить ножи и вилки на столе на ночь, то что будет?	несчастье – нечистая сила будет ими играть
Если хранить и тем более использовать битую и треснутую посуду, то что будет?	сплошное невезение – жизнь разобьется
Если яблоко упадет, то...	милый друг придет
Если две чайные ложки оказались в одном блюде, то...	скоро будет свадьба

2 Ведущий: Ну, теперь слово “совету старейшин”. Кто же прошел отборочный тур нашего конкурса?!

“Совет старейшин” выбирает 8 участниц, выбывшим вручается почетный приз.

1 Ведущий: Кроме гостеприимства русские барышни всегда отличаются красотой. Рукодельницы умели так украсить свой наряд, что тут же превращались в сказочных Василис Прекрасных.

2 Ведущий: Наши конкурсантки тоже сумели нарядиться. Теперь им предстоит рассказать о наряде подруги-соперницы и показать свой наряд, как делается это на подиум-

мах домов мод. То есть каждая барышня попробует свои силы в качестве манекенщицы и в качестве комментатора на презентации коллекции одежды.

1 Ведущий: Рассмотрите свою подругу-соперницу и расскажите о достоинствах ее наряда, прически, обуви. Как похвалите других, так они вас похвалят.

Под веселую плясовую или под медленную хороводную музыку девушки показывают свои наряды.

2 Ведущий: Теперь “совету старейшин” предстоит выбрать 5 финалисток, для участия в последних трех конкурсах.

Выбор сложен, поэтому мы предлагаем нашим участницам продемонстрировать свои способности в народном танце.

“Совет старейшин” выбирает 5 участниц для продолжения конкурса, бывшие получают поощрительный приз.

1 Ведущий: Не менее важным для барышни в многодетной русской семье является умение заботиться о младших братьях и сестрах. Представьте себе, что вам необходимо заплести косу маленькой сестренке. Роль сестренки будут исполнять маленькие барышни из зрительного зала. Пока звучит мелодия, надо успеть причесать “сестренку” и заплести косу, которая бывает очень разная.

Девочки делают прически. “Совет старейшин оценивает их аккуратность и оригинальность.

2 Ведущий: Ну а теперь вам предстоит одеть младшего брата причем с завязанными глазами, роль младших братиков исполняют юноши из зрительного зала

“Совет старейшин” оценивает скорость и аккуратность.

1 Ведущий: Замечательно справились наши конкурсантки со всеми заданиями, но были среди них самые лучшие, те которые и будут удостоены почетных званий. Слово “совету старейшин”.

“Совет старейшим” награждает всех финалисток дипломами и памятными подарками. Победительнице вручается лента “Боярышня 2002”, от зрителей может быть вручена лента “Сударушка ДДТ”