

# Сценарии отрядных мероприятий.

## Фильм-фильм-фильм

### Описание игры

Часть 1 – Начало 5–10 минут

1) Деление на кинокомпании. 3–6 минут

После деления все рассаживаются по кинокомпаниям и все дальнейшие задания соответственно выполняются в них.

2) Выбор названия и ГлавРежа 2–4 минут

3) Возможно создание жюри, но тогда в него должен войти взрослый.

### Часть 2 – Арт-терапия 40–75 минут

1) Создание персонажа (из ладошки)

Каждый берёт А4 и обводит карандашом свою ладошку, передаёт лист следующему, тот красками на основе ладошке рисует кино персонажа. (можно разворачивать лист, как хочешь). Рисунок передаётся следующему, тот придумывает имя персонажу и краткую историю. Потом все по кругу это рассказывают. 10–20 минут

2) Декорации (бабочка)

Лист А4 складывается пополам и на одну из его половин наносятся пятна краски + много воды. Лист складывается пополам – получается расплывчатый, симметричный рисунок. Он опять же передаётся по кругу. (сдвиг на 1 человека) И каждый пытается увидеть какую-нибудь картину в полученном рисунке и минимально подправляя её фломастером дорисовать её. Как и в прошлый раз все демонстрируют рисунки по кругу. 10–15 минут

3) Пластилиновая сказка 20–40 минут

На А2 каждая кинокомпания лепит пластилиновый мультик. Т.е. дети в итоге должны будут показать мультфильм.

Простые идеи:

1) Пластилиновые персонажи легко меняются.

2) Озвучивать по персонажам.

3) Лепятся не только персонажи, но и декорации (деревья, дома, траву)...

### Часть 3 – Творчество 60–100 минут

1) Заставка 8–12 минут

Каждая кинокомпания готовит заставку – совершенно не обязательно осмысленное действие, сопровождаемое опять же не обязательно осмысленными звуками.

Примеры – колхозник и колхозница, мальчик на месяце ... Требование, как впрочем и ранее участие всех людей кинокомпании.

2) Представление персонажей (???) 5–15 минут

На каждую кинокомпанию выдаётся список персонажей (см инвентарь) и они должны распределить их по себе и сделать их представление. Аля выходит на сцену и делает какие-то классические жесты, говорит классические фразы ... Хорошо бы сделать «костюмы» персонажей. Перед показом персонажей, ещё раз проигрывается заставка.

3) Перевод – «Надуваловка» 15–25 минут

Каждой компании выдаётся лист, ведущий зачитывает слово. Кинокомпания в течении минуты должна придумать определение этого слова (к правильному определению оно не должно иметь не малейшего отношения). Ведущий собирает варианты определений и в произвольном порядке зачитывает их и правильное определение. Далее команды выбирают в какое из определений они верят.

Системы подсчёта можно вводить разные, например, считать для каждой команды кол-во правильных ответов и кол-во надутых ей команд.

Примеры слов (со словарём за полчаса можно найти ещё сколько угодно) можно посмотреть в инвентаре.

Стабурадзе – Латышская фея.

Мани – Турецкие частушки.

Свистящие атмосферерики – помехи в радио эфире.

Долбень – молоток для сбивания кедровых шишек.

Гонобобель – лесная ягода (голубика)

Шибай — мелкий торговец-перекупщик

Юнеть – приобретать более молодой вид

Трембита – Гуцульский народный духовой инструмент в виде большой трубы.

Стемалит – листовое строительное стекло, покрытое с одной стороны краской.

Жакан – Пуля для стрельбы из гладкоствольного ружья.

#### 4) Озвучка 15–25 минут

Кинокомпания придумывает и ставит сценку без слов и без звуков. (Вкладывать в неё какой-либо смысл или нет выбор детей). В сценке должны быть диалоги!! (БЕЗ СЛОВ). По очереди кинокомпания показывает сценки, при этом каждая из кинокомпаний знает какую сценку она будет озвучивать, можно порекомендовать записывать примерное содержание сценки. Дается время на придумывания текста и прочих звуков, сценки показываются ещё раз теперь со звуком.

#### 5) Сценка или театр экспромт 12-20минут

Сценка — За 5–10 минут кинокомпания должна придумать и отрепетировать кино со своими героями. Театр экспромт – ведущий зачитывает текст с участием персонажей. Персонажи отыгрывают, то что говорит ведущий. Текст должен быть интересно отыгрываемым, весёлым и с многократными действиями персонажей.

### **Часть 4 – Заключение**

#### 1) Номинации (?) 5 минут

Вручение номинаций:

Лучшая мужская, женская, озвучка, декорации, пластилиновый мультфильм,...на ваше усмотрение.

#### 2) Финал (?)

Может что-нибудь из сделанного имеет смысл вынести на всеобщее обозрение.

### **Инвентарь.**

1) Столы и стулья для арт-терапии

2) Краски, кисти, бумага (А4 + А2), фломастеры

3) Список персонажей

4) Мишура для костюмов

5) Слова для «надуваловки»

6) Тексты для театра экспромта.

7) Дипломы или другие призы для номинаций.

### **Вариант списка персонажей**

1) Красная шапочка

2) Терминатор

3) Старуха Шапокляк

4) Шерлок Холмс 1) Шрек

- 2) Спящая красавица
- 3) Человек-паук
- 4) Граф Дракула 1) Прекрасная няня
- 2) Фантомас
- 3) Карлсон
- 4) Волк из «Ну, погоди»

### **Слова для «Надуваловки»:**

Стабурадзе – Латышская фея.

Мани – Турецкие частушки.

Свистящие атмосферерики – помехи в радио эфире.

Долбень – молоток для сбивания кедровых шишек.

Гонобобель – лесная ягода (голубика)

Шибай — мелкий торговец-перекупщик

Юнетъ – приобретать более молодой вид

Трембита – Гуцульский народный духовой инструмент в виде большой трубы.

Стемалит – листовое строительное стекло, покрытое с одной стороны краской.

Жакан – Пуля для стрельбы из гладкоствольного ружья.

### **Комментарии**

Пластилиновую сказку и «озвучку» ранее не встречал, всё остальное надёргал из различных игр, тренингов ...

Пока игра проходила только 1 раз – очень удачно. К сожалению немного не уложились во времени и конец пришлось обрезать. На мой вкус имеет смысл проводить за 2 или 3 раза. Часть 1, Часть 2 – перерыв. Часть 3, перерыв, Часть 4.

## **Любовь с первого взгляда**

### **1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ УЧАСТНИКОВ**

В течение 1 минуты каждый игрок представляется. В представлении участника должна быть включена информация о себе (участник может взять себе псевдоним и рассказать о себе в виде легенды).

### **2. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ БЛИЦ**

В качестве разминки игрокам предлагается ответить на вопросы. Ответ на поставленный вопрос должен даваться практически сразу.

### **3. БЕСЕДА**

Участникам и участницам предлагается по очереди, ответить: каковы были бы твои действия в сложившейся ситуации. Часть ситуаций предлагается для мальчиков, другая – для девочек. Некоторые вопросы (на усмотрение ведущего) можно вынести на общее обсуждение.

*Ситуации для девочек:*

- а) Ночью, ведя в палате задушевные беседы со своей подружкой, ты узнаешь, что в Москве вы с ней гуляете с одним и тем же парнем. И ей, и тебе он клялся перед отъездом в вечной любви, заверяя, что ты – единственная.
- б) Как вы относитесь к ребятам, которые курят и ругаются матом?
- в) На дискотеке тебя приглашает постоянно парень, который тебе безразличен, а тот, кто

симпатичен, всегда скучает в стороне.

*Ситуации для ребят:*

- а) На «белый» танец на дискотеке к вам подошли одновременно сразу 2 девушки и пригласили тебя. б) Твоя соседка за столом «слопала» твой обед.  
в) Так случилось, что девушка оскорбила тебя (например, обозвала, посмеялась) при всех.

## КОНКУРСЫ

Следующие 6 конкурсов направлены на то, чтобы участники и участницы лучше узнали друг друга. Перед началом игры, во время жеребьевки, участники получили свои порядковые номера (1, 2, 3, 4, 5). В первом конкурсе пары образуются из первых номеров (1, 1), (2, 2) и т. д.; Во втором конкурсе происходит смещение вторых номер на единицу вперед (1, 2), (2,3) ... (5,1). Аналогичные движения конкурсантов и в следующих конкурсах.

1. Участники должны создать скульптурную композицию на тему: «Я вас люблю так искренно, так нежно...». Первые номера и 2-й номер мальчиков остаются, остальные по зал 2-й номер становится «скульптором», а 1-е номера его «глиной». Из них он быстро делает скульптуру, а потом ведущий заменяет его на 1-й номер (мальчик). Из оставшихся за дверью приглашается 2-й номер (девочка) и повторят действия скульптора, а потом встает на место 1-го номера девочки.

Зрителям следует соблюдать тишину. Так проходят все участники, чередуясь, 2-е в скульптуре, третий – скульптор.

2.«ЛАСКОВЫЕ СЛОВА». Из предложенных слов (лучше их выписать на бланки), участники составляют по 3 выражения, которые бы они сказали ласково и нежно своим партнерам (другу, подруге). Работая в паре, участники должны изобразить нежность и ласку.

Зрители оценивают пары и определяют лучшую пару.

Девочки	Мальчики
Тормоз	Шпилька
Глушитель	Моталка
Карбюратор	Шпильный колпачок
Двигатель	Тарелочка
Сцепление	Ушко
Бардачок	Шпиндель

3.«ЛЮБОВЬ И ТАНЕЦ». Многие животные выражают свои чувства в танце. Под музыку пары должны исполнить танец влюбленных: журавлей, пингвинов, зайцев, обезьян, лошадей.

4.«МЫ РИСУЕМ». За 3 минуты пара должна составить тематический рисунок на тему «Свидание», где должны изобразить то, что они вкладывают в это слово.

Рисунок может быть художественным, абстракционным, СИМВОЛИЧНЫМ.

5.«ВСЕ СЛОВА О ЛЮБВИ». По очереди участники, а затем участницы говорят слова, так или иначе относящиеся к теме «Любовь» (скамейка, часы, поцелуй, разлука и т. д.) Тот участник конкурса, который задержал ответ на 5 сек. – выходит из конкурса.

Определяются участники и участницы, знающие больше всего слов из этой темы.

6.«КОМПЛИМЕНТЫ». Конкурс похож на предыдущий, только сложность заключается в произношении комплиментов противоположному номеру,

## 5. ВАШ ВЫБОР

Игроки получают лист бумаги, на которой по сигналу ведущего отмечают ту (или того), кто показался наиболее симпатичным, оригинальным, находчивым. Если юноша указал номер девушки, а девушка номер юноши, считается, что образовалась пара. Идеальную пару выбирают зрители. Оставшиеся пары награждаются часами с боем. (Часы в Москве, бой – в лагере).

### *Дальнейший ход конкурса*

Идеальная пара приглашается в ресторан лагеря (ужин в столовой со свечками) «Звёздочка», где они должны познакомиться поближе, узнать друг о друге (воспитатели договариваются с обслуживающим персоналом о проводимом конкурсе, накрывается отдельный столик на двоих, оформляется).

Вечером проводится заключительная часть конкурса, где юноше и девушке задать вопросы, позволяющие проверить, насколько пара успела узнать друг друга. Идеальной паре вручается приз.

Конкурс плавно переходит в тематическую «свечку» «Отношения юноши и девушки»

## Шоу «Каракули»

Данное шоу — это смесь двух телевизионных игр “Пойми меня” и “Кто во что горазд”. В шоу участвуют две команды по пять человек. Звучит музыка. Появляется ведущий. Ведущий: Здравствуйте! Мы приглашаем вас на лучшее шоу “Каракули”. Сегодня здесь встретятся две замечательные команды и я приглашаю за правый игровой стол команду (название команды). В составе команды играют ... (представление игроков). Соперник у вас серьезный. И я приглашаю за левый игровой стол команду (название команды). В составе команды играют ... (Представление игроков). Мы познакомились с участниками сегодняшней игры и я объявляю о начале первого раунда.

1 раунд.  
Ведущий: Послушайте правила первого раунда. Первый участник команды выбирает одну из карточек, на которой написана пословица. Прочитав ее, он должен за 30 секунд мимикой и жестами донести ее до остальных членов команды. В случае правильного ответа команда получает 100 очков. Начнем мы играть с команды (название). Какую карточку вы выбираете? (Ответ). Итак, вы выбрали (цвет) карточку, а на ней пословица... Прочитали ее? Время! Показ пословицы). Время вышло. Итак ваш ответ. Совершенно верно это была пословица... На вашем счету... очков. А мы переходим к команде (название). Вам досталась (цвет) карточка и пословица... Прочитали ее? Время! (Показ пословицы). Время вышло. Вам не удалось угадать эту пословицу, а это было... На вашем счету ... очков. А мы продолжаем игру. Вам на выбор две карточки.  
(Каждая команда в первом раунде получает по три пословицы:  
1. Яблоко от яблони не далеко падает.1. Не рой другому яму, сам в нее попадешь.  
2. Много будешь знать, скоро состаришься.  
3. Горбатого могила исправит.  
4. За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.  
5. Без труда не вынешь рыбку из пруда.

Итак со счетом ... очков у команды (название) и ... очков у команды (название) мы заканчиваем первый раунд.

2 раунд

Ведущий: Послушайте правила второго раунда. Все участники команды отворачиваются друг от друга. Первый участник команды выбирает карточку, на которой написано одно слово. Он начинает объяснять жестами это слово второму участнику. Когда второй участник понял, что ему изображают, он записывает слово на листке бумаги, переворачивает листок и начинает объяснять это слово третьему участнику команды и т. д. На объяснение слова всей команде дается 2 минуты. За каждую правильную передачу слова вы можете заработать 100 очков. (Слова для второго раунда могут быть следующими: а) Елка, б) Вши, в) Снеговик, г) Укол).

3 раунд.

Ведущий: Послушайте правила 3 раунда. Капитан команды выбирает одну из карточек, на которой написано некое понятие. Это понятие сообщается всем членам команды. Далее капитану предлагается список из 7 слов, связанных с этим понятием. За одну минуту он должен показать своей команде, как можно больше слов из этого списка. За каждое правильно угаданное слово команда получает 100 очков.

(Домашнее хозяйство: утюг, прищепка, унитаз, дуршлаг, веник, мясорубка, половник.

Искусство: певец, скрипач, дирижер, балет, гитарист, танцор, фотомодель.)

Ведущий: Ваша команда с помощью капитана смогла отгадать ... слов и на вашем счету ... очков. Победителем сегодняшней игры стала команда .... Им на память о сегодняшней игре вручаются призы. Команда ... получает поощрительные призы. А я прощаюсь с вами. До новых встреч.

Команды заранее знакомятся с примерным содержанием конкурсов для того, чтобы при выборе участвующих в том или ином конкурсе не было заминок, например, кто будет озвучивать фрагмент фильма, участвовать в конкурсе ассоциаций и т. д. В команде могут быть от 10 до 12 человек, возможно проведение подобной игры вместе со взрослыми, например, с родителями, для которых предусмотрены специальные конкурсы. Эта игра была посвящена 100-летию кино. Вполне возможно проведение постоянной игры по этому сценарию, только каждый раз необходимо менять задания в конкурсах.

Конкурс 1  
Озвучивание фрагмента фильма.

Команды выбирают по три человека, которые участвуют в этом конкурсе. Им демонстрируется фрагмент фильма (1,5–2 минуты), например, комедии с Чарли Чаплиным. Фрагменты для каждой из команд лучше взять разные, что придаст больше интереса при проверке выполнения задания. Каждая команда просматривает фрагменты и получает \_\_\_\_\_ время \_\_\_\_\_ для \_\_\_\_\_ подготовки. Конкурс проверяется последним перед подведением итогов. Оценка конкурса — по 7 балльной системе.

Конкурс 2  
Конкурс ассоциаций

Команды выбирают по два человека, которым дается по два ключевых слова:  
1-й команде: Синематограф и Эльдар Рязанов

2-й команде: Вестерн и Альфред Хичкок  
Задача каждого — написать на карточках по 5 ассоциаций к каждому понятию. На выполнение задания им дается 5 минут. Вторая часть конкурса проводится после проведения третьего конкурса, когда участники команд сдадут карточки со своими ассоциациями. Теперь в игру вступают все игроки команд. Их задача — в течение 30 секунд назвать как можно больше своих ассоциаций к понятиям, которые были даны ранее игрокам их команд. Если ассоциации совпадают — то команда получает 1 очко за каждое совпадение.  
Высшая оценка конкурса — 5 баллов (все ассоциации угаданы).

Конкурс 3  
Конкурс актеров

Пока участники готовятся к выполнению первых двух конкурсов, остальные игроки команд участвуют в третьем конкурсе, не требующем времени для подготовки. Этот конкурс выполняется сразу.  
1-й команде: вы — автобус, ежик, веревка. Покажите это.  
2-й команде: вы — ракета, поезд, молоток. Покажите это.  
1-й команде: вы находитесь на Северном полюсе, в легкой одежде. Покажите это.  
2-й команде: вы находитесь в пустыне и изнываете от жары и жажды...  
Оценка конкурса — по 3 балльной системе за каждое задание.

Конкурс 4  
Конкурс знатоков кино

Задание дается всей команде. Время на отгадывание — 30 секунд. Узнайте фильм по слову, которое спрятано среди других слов. Слово или входит в название фильма, или является ключевым для понимания. Например, слова: шлем, чемодан, зонт, книга. Правильные ответы — фильм «Приключения желтого чемоданчика» (чемодан), «Укол зонтиком» (зонт), «Джентельмены удачи» (шлем) и т. д.  
1-й команде: лев, обезьяны, крокодил, кошка. Фильмы: «Крокодил Данди», «Полосатый рейс», «Невероятные приключения итальянцев в России» и т. д.  
2-й команде: мать, отец, брат, сестра. Фильмы «Крестный отец», «Мать-Мария», «Братья Карамазовы»  
1-й команде: география, астрономия, вселенная, космос. Фильмы: «Отроки во вселенной», «Большое космическое путешествие».  
2-й команде: черный, белый, красный, зеленый. Фильмы: «Черный тюльпан», «Красная жара», «Белое солнце пустыни».  
Оценка конкурса — 0,5 балла за каждое правильное название фильма.

Конкурс 5  
Конкурс логических цепочек

Каждой команде предлагается по отрывку из двух фильмов. В течение 15 секунд команды должны ответить что объединяет эти два фильма.  
1-й команде: отрывки их фильмов «Ирония судьбы, или с легким паром!» и «Иван Васильевич меняет профессию» (Правильный ответ — актер Юрий Яковлев)  
2-й команде: отрывки из фильмов «Тот самый Мюнхгаузен» и «Обыкновенное чудо»

(Правильный ответ — режиссер Марк Захаров, актеры — Олег Янковский,)  
Оценка конкурса — 2 балла за правильный ответ.

Конкурс

6

Конкурс актерского озвучивания

Всей команде дается задание озвучить определенную ситуацию и предлагается набор звуков, которые они должны подготовить в течение 5 минут, и произнести.  
1-й команде: Утро в деревне (блеяние коров, скрип калитки, кукареканье петуха, лязганье колодезной цепи).

2-й команде: Вечер в порту (крик чаек, гудки пароходов, скрежет якорной цепи, шум прибора). Для придания интереса конкурсу можно не называть место действия, а зрители должны его узнать.

Оценка — по 5 бальной системе.

Конкурс 7 Конкурс подсказок

В этом конкурсе участвует вся команда. Предлагается угадать в течение 15 секунд фильм по следующим подсказкам, которые по очереди зачитываются командам:  
— о юноше, прошедшем несколько испытаний прежде, чем он достиг своей цели («Огонь, вода и...медные трубы») — фильм, в котором героем является не человек, а лишь его голова («Голова профессора Доуэля», «Руслан и Людмила»)  
— о птичке, которая помогла больному («Соловей»)  
— о рыбке-людоедке («Челюсти»)  
— о наследстве бабушки-россиянки («Невероятные приключения итальянцев в России»)  
— о новом царе в царское время («Иван Васильевич меняет профессию»)  
— о непотребном поведении студента филологического факультета на летней практике («Кавказская пленница»)  
— о том, что иногда традиция выпивать с друзьями может помочь в личной жизни («Ирония судьбы, или с легким паром»)  
— о попытке повысить свой уровень жизни за счет предметов домашнего обихода («12 стульев») Оценка конкурса — 1 балл за каждый правильно угаданный фильм.

Конкурс

8

Конкурс внимательного зрителя

Предлагается отрывок из фильма или мультфильма (1–2 минуты). Сразу после просмотра отрывка необходимо ответить на вопросы. Например, отрывок из мультфильма о Винни Пухе, когда он пытается достать мед из пчелиного гнезда. Вопросы: Сколько пчел в первый раз появилось в гнезде? Сколько пчел было в конце вокруг Винни Пуха?

Конкурс

9

«Старый альбом» (для зрителей)

Зрителям показываются фотографии актеров. Необходимо назвать фильмы, в которых снимались эти актеры. Можно оценивать каждый правильно названный фильм по 0,5 балла и присуждать очки той команде, болельщики которой правильно ответили. Для родителей можно приготовить фотографии актеров прошлых лет. Тогда конкурс будет более интересным. Данный конкурс можно проводить когда жюри подводит окончательные итоги.

Возможные варианты конкурсов:

Буриме — сочините четверостишие о кино со словами: терминатор, гладиатор, удалец, молодец. Или: кино, окно, каскадер, бутафор.

Угадай мелодию — звучат песни из кинофильмов. Назовите фильм, в котором звучит эта песня или мелодия.

## **ИГРА «Счастливый шанс»**

Команды заранее знакомятся с примерным содержанием конкурсов для того, чтобы при выборе участвующих в том или ином конкурсе не было заминок, например, кто будет озвучивать фрагмент фильма, участвовать в конкурсе проб актеров и т. п. В команде могут быть от 10 до 12 человек, возможно проведение подобной игры вместе со взрослыми, например, с родителями, для которых предусмотрены специальные конкурсы. Эта игра была посвящена 100-летию кино. Вполне возможно проведение постоянной игры по этому сценарию, только каждый раз необходимо менять задания в конкурсах.

### Конкурс 1 — Художники

Задание- нарисовать афишу и написать аннотацию на: 1-й команде: фильм ужасов; 2-й команде: детектив. Оценка по 5 балльной системе.

### Конкурс 2 — Сценаристы

Демонстрируется фрагмент фильма «Фильм, фильм, фильм». По два сценариста от каждой команды должны придумать текст к просмотренным фрагментам, а затем озвучить его. Каждой команде предлагается свой отрывок. Оценка по 5 балльной системе.

### Конкурс 3 — Актеры

По три человека от каждой команды должны в течение 5 минут подготовить и показать:

1-й команде: хмурый кот смотрит на закипающий чайник со свистком;

2-й команде: растревоженная ворона сидит на дереве и ест сыр.  
Оценка по 5 балльной системе.

### Конкурс 4 — Знатоки кино

1-й команде: вспомните названия фильмов, в которых встречается слово «сказка»;  
2-й команде: назовите фильмы, в названия которых вынесены имена главных героев.  
Оценка — 1 балл за каждое правильное название фильма.

### Конкурс 5- Логические цепочки

Вопросы также как и в предыдущем конкурсе задаются всей команде.  
1-й команде: актеры Александр Демьяненко, Леонид Куравлев, Андрей Миронов, Луи Де Фюнес, Михаил Пуговкин снимались в комедиях. Что здесь неверно? (Все верно).  
2-й команде: Ричард Виктор, Стивен Спилберг, Джеймс Кэмерон, Михаил Юзовский — режиссеры фантастических фильмов. Что здесь неверно? (М. Юзовский — сказочник).  
1-й команде: Сильвестр Сталлоне, Арнольд Шварценнегер, Пьер Ришар, Кевин Костнер

— актеры американского кино. Так ли это? (Пьер Ришар — актер французского кино).  
2-й команде: Роман Качанов, Федор Хитрук, Лев Атаманов, Роллан Быков, Борис Дежкин  
режиссеры-мультипликаторы. Верно ли это? (Р. Быков — режиссер художественных  
фильмов).

Оценка — 1 балл за каждый правильный ответ.

(Показ актерских проб — конкурс 3)

(Озвучивание фрагмента фильма — конкурс 2)

Конкурс 6 — Имена

1-й команде: назовите фильмы, в которых героев зовут именами «Юлия», «Федор».  
(«Отроки во вселенной», «Операция „Ы“ ...»)

2-й команде: назовите фильмы, в которых героев зовут именами «Иван», «Александр»  
(«Иван Васильевич меняет профессию», «Иваново детство», «Операция „Ы“ ...»,  
«Кавказская пленница»).

Оценка — 1 балл за каждый правильно названный фильм.

(Художники показывают свои афиши — конкурс 1)

Конкурс 7 — Ассоциации

1-й команде: демонстрируются фотографии из фильмов «Служебный роман», «Жестокий  
романс», «Вокзал для двоих», «Забывтая мелодия для флейты». Кто или что объединяет эти  
фильмы? (Ответ — режиссер Эльдар Рязанов)

2-й команде: фотографии фильмов «Борис Годунов», «В начале славных дел», «Русь  
изначальная», «Ярослав Мудрый». Кто или что объединяет эти фильмы? (Ответ — все эти  
фильмы являются историческими).

1-й команде: Назовите фильмы, в которых играли данные актеры: Дмитрий Харатьян,  
Сергей Жигунов, Владимир Шевельков, Александр Абдулов. (Ответ — "Гардемарины,  
вперед! ")

2-й команде: Назовите фильмы, в которых играли следующие актеры: Владимир Этуш,  
Наталья Варлей, Евгений Моргунов, Георгий Вицин. (Ответ — «Кавказская пленница»)

Оценка — 1 балл за каждый правильный ответ.

Конкурс 8 — Гонка за лидером или Дальше, дальше, дальше...

Каждой команде предлагается набор вопросов, на которые необходимо ответить сразу.  
Времени на обдумывание ответа не дается. За каждый правильный ответ присуждается 1  
балл. общего зачета времени для ответа на все вопросы не ведется.

1-й команде:

1. Назовите виды кино (художественное, мультипликационное, документальное, научно-  
популярное. Подвид — учебное).

2. Что такое детектив? (от английского слова «обнаруживать, открывать»)
3. Назовите фильмы Леонида Гайдая («Деловые люди», "Операция «Ы»...», «Кавказская пленница», «Иван Васильевич меняет профессию», «Спортлото-82», «На Дерибасовской хорошая погода...»)
4. Первый фильм ужаса? («Студент из Праги»)
5. Главный герой фильмов Л. Гайдая? (Шурик)
6. Кто изобрел кинематограф? (братья Люмьер)
7. Что такое вестерн? (фильм о покорении дикого Запада)
8. Режиссер фильма «Инопланетянин»? (Стивен Спилберг)
9. Режиссер фильма «Отроки во вселенной» (Ричард Виктор)
10. Сколько лет кино? (100)
11. Герой нескольких фильмов Спилберга? (Индиана Джонс)
12. Герои вестернов? (шерифы, ковбои, девушки, золотоискатели, строители железной дороги, охотники-трапперы)
13. Человек, выполняющий трюки в кино? (каскадер)
14. Как называются такие фильмы как «Годзилла», «Челюсти», «Землетрясение»? (фильмы-катастрофы)
15. Что коллекционирует Шурик в «Кавказской пленнице»? (тосты)
16. Первый вестерн? («Большое ограбление поезда»)
17. Актер, сыгравший терминатора в одноименном фильме? (А. Шварценнегер)
18. Что такое «саспенс»? (напряжение)
19. Режиссер фильма «Звездные войны»? (Джордж Лукас)
20. Какие мелодии вызывает на колоколах герой фильма «Иван Васильевич меняет профессию»? („Чижик-пыжик“, „Подмосковные вечера“)

2-й команде:

1. Назовите жанры кино? (комедия, драма, мелодрама, детектив, фантастический фильм, триллер, вестерн...)
2. Последний фильм Стивена Спилберга? („Список Шиндлера“)
3. Клички Гайдаевской тройцы? (Трус, Балбес и Бывалый)

4. Что такое „ремейк“? (делать заново)
  5. Что означает слово „ковбой“? (пастух)
  6. Знаменитые американские сериалы фильмов-ужасов? („Полтергейст“, „Кошмар на улице Вязов“, „Пятница-13“)
  7. „Первый министр страха“ (Альфред Хичкок)
  8. Назовите фильм Роберта Земекиса, продолжение которого делал он сам? („Назад в будущее“)
  9. Режиссеры фильмов-сказок? (А. Роу, Б. Рыцарев, Н. Кошеверова, А. Птушко)
  10. Назовите кинематографические профессии? (автор сценария, режиссер, оператор, звукооператор, гример, художник...)
  11. Как зовут героя многих фильмов-ужасов? (Граф Дракула, Франкенштейн)
  12. Какие фильмы о динозаврах вы знаете? („Легенда о динозавре“, „Парк Юрского периода“...)
  13. Фильмы Уолта Диснея? („Золушка“, „Белоснежка и семь гномов“, „Пиноккио“, „101 далматинец“, „Питер Пэн“...)
  14. Фильмы с участием Сильвестра Сталлоне? („Рэмбо“, „Рокки“, „Скалолаз“, „Специалист“, „Судья Дредд“, „Оставайся живым“...)
  15. „Король ужаса“ (Стивен Кинг)
  16. Актер, сыгравший Ивана Грозного в фильме Гайдая? (Ирий Яковлев)
  17. Первый в России полнометражный мультипликационный фильм? (сказка «Конек-Горбунок»)
  18. Кто пишет музыку для кино? (композитор)
  19. Как называется фильм о роботах-вершителях и роботах-исполнителях? («Отроки во вселенной»)
  20. Первый фильм Стивена Спилберга? («Дузль»)
- Жюри подводит итоги игры и объявляет результаты.

## **Конкурс актерского мастерства**

1. Продемонстрировать действиями, читаемое вслух стихотворение.
2. Изобразить: горячий утюг, кипящий чайник, будильник, телефон.
3. Походить так, как ходит: человек, который плотно поел; ночью попал в лес; младенец, который только что начал ходить; артист балета; лев.
4. Изобразить мимикой, походкой, жестами: встревоженного кота, грустного пингвина, восторженного кролика, хмурого орла.
5. Прочитать стих «Идет бычок качается» так, как будто: обиделся на бабушку, хвастается

- перед друзьями, рассердился на младшего брата, испугался собаки.
- 6.Изобразить поговорку: «На чужой каравай ...», «За 2-мя зайцами ...», «Дареному коню ...», «Одна голова — хорошо ...».
- 7.Сделать шарж на: Титомира, Пугачеву, Королёву, «Дюну».
- 8.Придумать 10 новых применений:  
Пустой консервной банке, дырявому носку, лопнувшему воздушному шару, перегоревшей лампочке, пустому стержню от ручки.
- 9.Из газетных заголовков составить (вырезать и наклеить) рассказ.
- 10.На мелодию «маленьких утят» придумать и исполнить танец маленьких щенят, жеребят, поросят, обезьянок.
- 11.Сказать по-другому (не повторяя ни одного слова, но сохраняя смысл): муха села на варенье, на столе стоит стакан, часы бьют 12 раз, воробей влетел в окно, шел отряд по берегу.
- 12.Из названий к/ф составить рассказ.
- 13.Придумать новый конец сказке: «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка ряба».
- 14.До сочинить ещё 2 строчки до смешного четверостишья:  
Вы слышали? На базаре / Чудо птицу продавали ...  
В зоопарке плачет слон, / Увидал мышонка он ...  
Удивляется народ, / Почему сердит Федот ...  
Царь издал такой указ: / Всем боярам тот же час ...
- 15.Придумать новое название урокам: математика, музыка, физ-ра, труд, химия, русский язык.
- 16.Переделать любую сказку на современный лад и рассказать. Другие должны угадать изначальную сказку.
- 17.Одни изображают какую-нибудь сцену (заранее рассказав кто есть кто), другие эту сцену озвучивают.
- 18.Инсценирование какой-либо песни (не клип).
- 19.Порезать какое-нибудь известное стихотворение на строчки, из которых командам надо восстановить стих.
- 20.Придумать как можно больше рифм к одному слову.
- 21.Дать детям сказку в стихах. Они должны из разных строчек сказки составить стихотворение.

## **Великолепная шапочка**

**ЦЕЛЬ:** развивает интеллект, остроумие, артистизм, смекалку, быстроту реакции, логику.

Игру проводят 2 человека. Один исполняет роль Красной Шапочки и бабушки, а второй роль Ведущего и Волка.

**ВЕДУЩИЙ:** это старая-старая сказка. Жила-была маленькая девочка, такая хорошенькая, что лучше ее на свете не было. Подарила ей бабушка на День рождения красную шапочку, и девочка стала всегда ее носить. Так ее и позвали — Красная Шапочка. Все знают эту историю, но наверно, никто не пробовал пережить приключения Красной Шапочки, побывать в шкуре Волка, сразиться с бабушкой. У вас есть шанс! Итак вперед по тропинке!

### **КОНКУРС 1. «ПО ТРОПИНКЕ»**

*Ведущий читает фразу и слушает варианты ответов обеих команд, если ответы неверны, то ведущий читает подсказки. И так до тех пор, пока ответ не будет назван. Конкурс приносит 10 баллов за каждый правильный ответ.*

1. Идет К. Ш. по тропинке, а на встречу ей и не зверь и не птица: ...посмотрело на К.Ш. и увидело только красный, синий и желтый цвета. ...понюхало К.Ш. и решило, что это не цветок, и полетело оно дальше. ... семья его велика... ..оно живет в шестиугольном домике. (пчела)

2. Идет К. Ш. по тропинке, а на встречу ей человек. К.Ш.: «Здравствуйте, а он ей:» Здоров ли твой скот?" ...и еще: «Вах, вах, прости Алах»... ..там где он живет рождается черная вода... ..его голова покрыта простыней... ..его дед был бедуином... (Араб)

3. Сорвала К. Ш. цветок с куста ...он был розовым, но мог быть и белым... ..у него сильно приятный аромат... ..из него выходит чудесное варенье... ..он символ Англии.... ..он почти роза (шиповник)

4. К.Ш. сорвала красную ягоду ...ягоды похожи на бусы... ..очень полезные... ..созрело осенью, пролежало до весны... ..очень кислая... ..богатство болот.. (клюква)

**ВЕДУЩИЙ:** К.Ш. давно уже идет по тропинке и пора ей встретить кого? Волка!

**ВОЛК:** Здравствуй К.Ш

**К.Ш.:** Здравствуйте, а кто вы?

## **КОНКУРС 2. «ВОЛК РАССКАЗЫВАЕТ».**

*Волк рассказывает лживую историю, как только команда замечает ложь, она должна указать, где волк заговаривается. За каждый правильный ответ 10 баллов.*

«Я серое животное отряда (семейства) волчьих семейства (отряда) хищных в некотором смысле, большая серая собака. Моих родственников ты знаешь: гиены, лисицы и гепарды (кошачьи), все милые пушистые звери. Мне от роду не больше шести лет, а я уже уважаемый товарищ. Я шел тут хвойным лесом, собирал землянику и морошку, на ландыши любовался (в одно время не растут). Я видишь ли очень лес люблю. Зимой особенно. Помню, в 1980 г. (он еще не родился), ух какая зима была! Холод такой, что до костей пробирал. Я, чтоб согреться, за зайцем погнался, а он, серый (зимой белый) — шмыг и в кусты. Я за ним, на силу догнал, вспотел весь (волк лишен потовых желез). Я ему с 1990 г. монету в 20 рублей должен (в 90 г. не было такой монеты). Ну что я? Зима значит была холодная. Сидел я под дубом (лес то хвойный) слышу трещит что-то. Я еле успел отпрыгнуть, дерево от мороза упало, а на дереве гнездо было, с птенцами клеста я их пригрел, гусеницами накормил (зимой?). Да! Очень уж я лес люблю, особенно птичек. Чирикают! Я один раз слышал, соловей пел, а тут снегири прилетели (не могло быть в одно время), на веточках сели, чирикают, красненькие такие. Благодать! Я тебе скажу, девочка, есть такая птичка, страус называется. Она возьмет муху тремя пальцами (у страуса их два) — и в рот, а летать совсем не может, зато как бегаёт — 70 км/ч. Чудо, а не птичка. Ты, К.Ш., куда путь то держишь?

**К.Ш.:** К бабушке, она заболела и я ее иду навестить.

**ВОЛК:** Я тоже пойду к твоей бабушке. Давай так: ты пойдешь по этой дорожке, а я по той. Кто придет быстрее?

**К.Ш.:** хорошо...Какой волк, убежал, а мою корзиночку опрокинул.

## **КОНКУРС 3.»КОРЗИНОЧКА".**

*Командам даются листы с незаконченными рисунками. Команды должны дорисовать их так, чтобы получились предметы, которые лежали в корзинке К. Ш. За правильный рисунок — 5 баллов.*

**ВЕДУЩИЙ:** Собрала К. Ш. свою корзинку и пошла дальше, но не успела она из леса выйти, а волк уже прибежал к бабушке. (сцена встречи волка и бабушки)

#### **КОНКУРС 4. «БАБУШКА».**

Бабушка задает командам перевертыши, потом задания:

Перевертыши:

Зажигалка взрослым инструментом. (Спички детям не игрушка).

В поле погибла травинка (В лесу родилась елочка) и т. д.

#### **КОНКУРС 5. «МУЗЫКАЛЬНЫЙ».**

Инсценировка песен пантомимой. Если команда отгадает, то она получает 10 баллов, а если нет, то 5 баллов получает загадывающая команда.

**Возраст:** 6–12 лет

#### Рисовалки

**Время:** 30–60 мин. и более

**Атрибутика:**

Простые карандаши на каждого, 1 ластик на 5 человек, 3 коробки карандашей и 3 коробки фломастеров на 15 человек, кисточки, краски акварель — по две на 10 человек, 1 белый альбомный лист на человека, 1 точилка на 10 человек, соответствующее оформление отрядной комнаты. Линеек не надо.

**Цели и полученный материал:**

Десятки уникальных детских рисунков, по которым можно построить психологический портрет ребенка или в будущем сделать грандиозный проект. Рисунок — это обратная связь от ребенка к вожатому.

**Задания:**

- 1) Изобразить «как возможно» самое любимое место в лагере, где ребенку больше всего нравится проводить свое время.
- 2) Добавить на рисунок себя, своего вожатого и одного из друзей (подруг) из отряда. Можно более одного.
- 3) Добавить на рисунок свое домашнее или вымышленное животное.
- 4) Разукрасить фломастерами или красками.
- 5) Подписать имя и возраст и сдать.

**Ход мероприятия:**

Ведущий рассаживает детей по местам и выдает каждому по альбомному листу и простому карандашу. На стол нужно положить ластик и точилки. Когда все готовы, дети получают первое задание: изобразить «как возможно» самое любимое место в лагере, где ребенку больше всего нравится проводить свое время. Объявляется время выполнения — 20 минут. Пока дети рисуют, ведущий следит за процессом, если ребенок не рисует, можно подойти и поинтересоваться в чем дело и помочь что-то дорисовать или дать старт рисунку. Бывает, что ребенку требуется линейка — надо его переубедить, вывести первую непрямую линию в фундаменте, предположим, дома — ребенку будет легче продолжить рисунок без линейки. Если ребенок наотрез отказывается что-либо рисовать, поговорите с ним, его надо увлечь — пускай рисует на любую тему, не ограничивайте его.

Кто-нибудь обязательно закончит раньше, но вы не давайте сразу второго задания. Предложите дорисовать детали.

Теперь можно дать второе задание: добавить на рисунок себя, своего водителя и одного из друзей (подруг) из отряда. Можно более одного.

С этим они справятся быстро, переходите к третьему: добавить на рисунок свое домашнее или вымышленное животное. Сразу же можно выложить на стол краски, кисточки и фломастеры. Скажите, что рисунки нужно обязательно раскрасить — любыми цветами.

Вот и начался процесс, пускай рисуют до последнего, не ограничивайте их — у вас много времени, да и больше 80 минут все равно игра не затянется. Не забудьте им сообщить, что самые интересные работы будут висеть всю смену в отрядной комнате.

Когда ребенок нарисовал и сдает вам работу, проверьте, подписана ли она. Если нет, то пусть обязательно подпишет (имя, возраст).

Самые интересные работы можно отметить, повесив на специально отведенное место в отрядной комнате. Ребенку совсем не обязательно сообщать, что главная цель этой методической игры — не выявление лучшего художника отряда, хотя это тоже можно отметить, если провести игру вначале смены.

#### **Академия веселых наук (АВН)**



Увлекательная театрализованная викторина с элементами ролевой игры, содержание которой основано на материале наук, изучаемых в рамках школьного курса.

Цели и задачи. Основная цель данного мероприятия - развитие познавательного интереса ребят. В этом направлении реализуется задача развития кругозора и фантазии. Это становится возможным на основе раскрытия творческих способностей, посредством демонстрации детьми эрудиции, интеллектуальных возможностей и актерских способностей. Обращает на себя внимание факт организации мероприятия на материале предметов, изучаемых ребятами в школе, что способствует развитию у них мотивации учебной деятельности.

Мероприятие используется с целью группового сплочения детей.

Организация, материалы и оборудование. Игра-викторина проходит в форме заседания "научного совета" Академии веселых наук и требует предварительной организации. Каждый отряд - "факультет академии" получает задание - подготовить краткое инсценированное сообщение, отражающее содержание науки, которую представляет отряд. Тематику сообщения ребята выбирают самостоятельно. Перед отрядом ставится задача в логике изложения содержания той или иной, выбранной ими науки, допустить определенное число неточностей таким образом, чтобы это было неявно для зрителей, увлеченных сюжетом сценки.

Жюри - "научный совет академии" состоит из почетных магистров. Заблаговременно каждый факультет предоставляет в жюри список намеренных ошибок, обеспечивая тем самым объективность оценок.

Заранее позаботьтесь о музыке или играх, которые будут занимать паузы между выступлениями.

Не забудьте о мантиях для магистров и о дипломах и подарках победителям.

При планировании игры с вожатыми сделайте акцент на уровне ошибок. Игра рассчитана на любой возраст, следовательно, сложность неточностей не должна превышать  $2 \times 2 = 5$ .

Ход мероприятия:

На заседании научного совета, которое происходит в актовом зале или на эстраде, выходя на сцену каждый отряд (факультет академии), в порядке очередности представляет свою науку: математику, физику, химию, литературу, иностранный язык, медицину, биологию и т.п.

Представление - это небольшая сценка на любую тему, отвечающую содержанию науки, которую представляет отряд. На первый взгляд на сцене идет логичное обоснованное и занимательное повествование о том или ином явлении, изучаемом данной наукой. Однако, в этой логике можно не заметить те факты, которые умышленно не соответствуют истине. Именно эти ошибки должны обнаружить остальные отряды, наблюдающие за ходом действия. Число ошибок определено заранее по договоренности (например, 5).

Зачастую выступающие так волнуются, что допускают большее количество ошибок, чем планировали. В этом случае задача отрядов-наблюдателей в первую очередь обнаружить "задуманные" неточности, и, если наблюдательность позволит участникам заметить дополнительно и "незапланированные" ошибки, - справедливое жюри оценит это по достоинству.

По окончании выступления каждого факультета отводится специальное время, за которые они коротко формулируют содержание обнаруженных ошибок и результаты передают в жюри. Чтобы остальная детвора не скучала, ведущие заполняют паузы, играя с залом. Так, например, ведущими игры-викторины могут быть Знайка и Незнайка. Вся игра принимает форму театрализованного представления, в ходе которого проходят выступления ребят.

Итоги игры. Награждаются победители - интеллектуалы, набравшие наибольшее количество очков, а также отряд - факультет, миниатюра которого была лучшей.