Домашняя библиотека

Целью школы всегда должно быть воспитание гармоничной личности, а не специалиста.

Альберт Эйнштейн

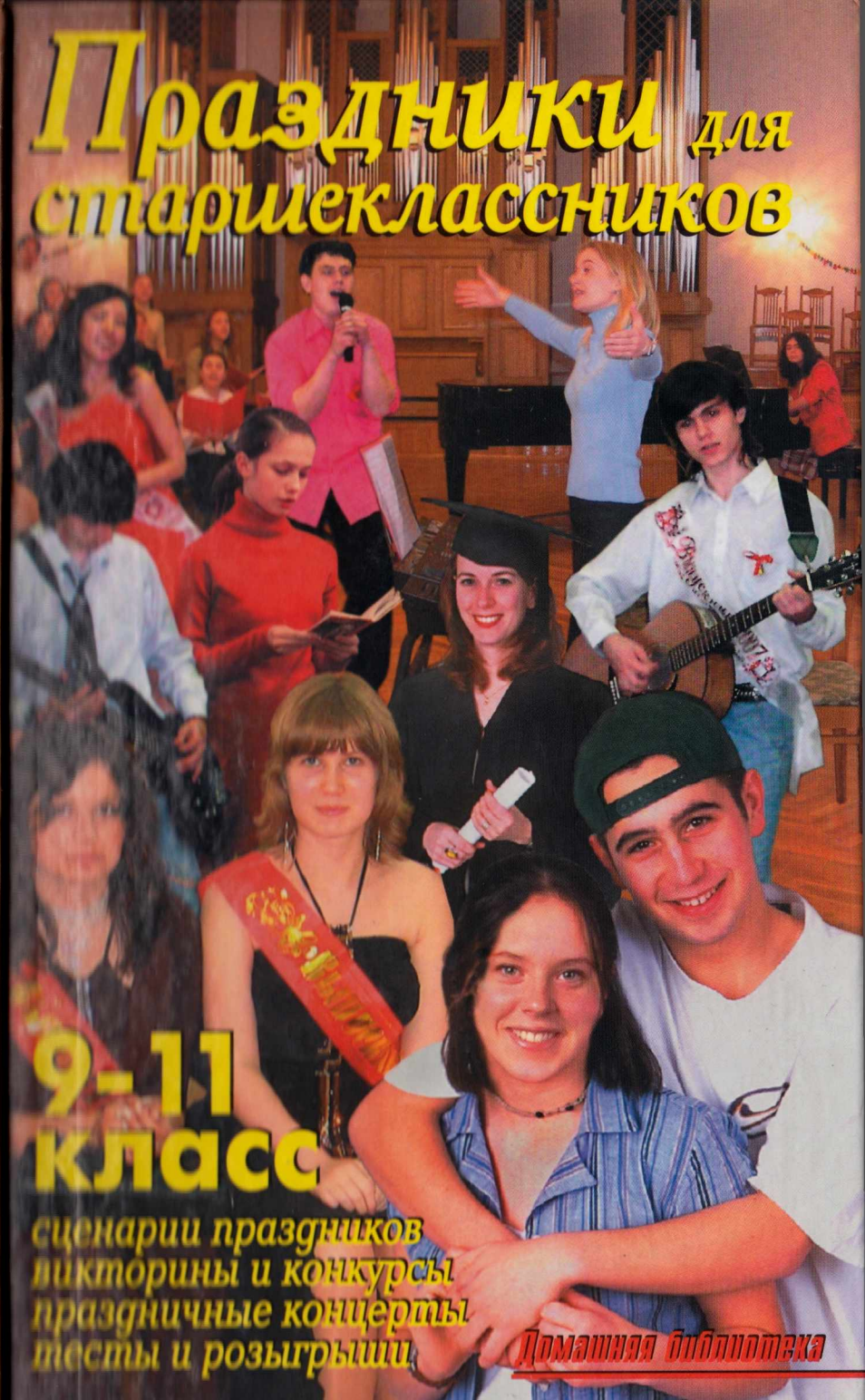


МОСКВА АДЕЛАНТ

ISBN 978-5-93642-183-9

ПРАЗДНИКИ ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ Аделант

Праздники для старшеклассников



9-11 класс

сценарии праздников
викторины и конкурсы
праздничные концерты
тесты и розыгрыши

Домашняя библиотека

ПРАЗДНИКИ ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

МОСКВА
АДЕЛАНТ
2009

УДК 359
ББК 63.5
П68

"ПРАЗДНИКИ ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ"
ООО "Аделант", 2009 г., 544 стр.
Серия: "Домашняя библиотека"

ISBN 978-5-93642-183-9

Автор: Лещинская В.В.
Редакторы: Рубайло В.Е., Кортес А.Р.
Компьютерная верстка: Бочаров С.А.
Ответственный за выпуск: Яценко В. А.

Подписано в печать 28.11.2009 г.
Формат 84x108/32. Бумага офсетная.
Печать офсетная. Тираж 30000 экз.
(1-й завод — 10000 экз.)
Заказ № 33.

Отпечатано с огигинал - макета
в типографии
ООО "Самаркий дом печати"
443052, г. Самара, пр. Кирова, 24.

Качество печати соответствует
качеству электронных носителей

ISBN 978-5-93642-183-9

© ООО "Аделант"

ГЛАВА 1.
ПЕДАГОГИКА ПРАЗДНИКА

Праздник представляет собой сложное общественно-культурное явление и изучается достаточно широким кругом наук — социологией, психологией, историей, этнографией и пр. Значение праздника для современного человека нельзя недооценивать. Ведь праздник — это не просто отдых, организованный досуг, развлечение. Благодаря особой эмоциональной атмосфере праздник примиряет нас с не всегда лёгкой и безоблачной действительностью, даруя хотя бы на короткое время иллюзию свободы.

В жизни старшеклассника праздник занимает особое место. Он позволяет подростку опробовать разные социальные роли, подвергнуть проверке свои возможности, побыть какое-то время самим собой, а также снять напряжение от постоянной борьбы с окружением (в первую очередь — с взрослыми) за право называться взрослым. К тому же школьный праздник — это эффективное средство учебно-воспитательного процесса, так как он содержит в себе богатые возможности для умственного и нравственного развития детей. Интеллектуальные игры и викторины дают подросткам много новой информации и закрепляют знания, полученные ими на уроках. Наконец, праздник сплачивает ребят, вносит коррективы в их школьную и досуговую жизнь.

Во времена Советского Союза в нашей стране существовала достаточно разветвлённая система досуговой деятельности подростков, начиная разнообразными кружками и спортивными секциями и заканчивая пионерской и комсомольской организациями, воспитательное влияние которых не ограничивалось насаждением советской идеологии. В настоящий момент детские досуговые учреждения переживают не лучшие времена. Бесплатные организации одна за другой закрываются, так как не выдерживают столкновения с рыночной экономикой; платные же кружки далеко не всем родителям по карману. Нередко подростки оказываются предоставленными самим

себе, что в их возрасте чревато негативными последствиями — наркоманией, употреблением алкоголя, ранним сексом и девиантным поведением. В таких условиях праздничная жизнь школьного коллектива приобретает особое значение, так как становится чуть ли ни единственной сферой организованного и педагогически продуманного досуга.

В старшей школе отмечаются как праздники общегосударственного значения (Новый Год, День защитника Отечества, Международный женский день, День Победы, День знаний), которые приурочены к важным событиям из истории государства, так и специфические праздники, связанные с конкретной школой или даже с жизнью отдельно взятого класса. К таким праздникам относятся, например, День рождения школы, всевозможные интеллектуальные игры, викторины, литературные вечера и т.п.

Особняком стоят церковные и народные праздники, связанные с земледельческим календарём. Учитывая тот факт, что Российская Федерация является светским государством, празднование церковных праздников отдаётся на откуп семье и не должно навязываться школой. Родители сами решают, будут ли они давать своему ребенку религиозное воспитание, и в каком виде это будет происходить. Соответственно на уровне семьи рассматривается и вопрос о праздновании значимых церковных дат. Тем более что Россия — мультиконфессиональное государство, и родители-мусульмане вряд ли обрадуются, если их ребёнок будет принимать участие в празднике, посвящённом, например, Троице или Яблочному Спасу.

Праздники в старшей школе

Старший подростковый возраст — это возраст осмысления взаимоотношений между людьми, возраст вдумчивого отношения к окружающему миру. В так называемый "пубертатный период" подростки впервые влюбляются, начинают осознанно выбирать друзей — по общим интересам и жизненным ценностям, а не по географическому признаку (живём в одном доме или сидим за одной партой). Старшеклассники впервые задумываются над такими понятиями, как любовь, дружба, верность, предательство... К тому же, в преддверии окончания школы они начинают серьёзно относится к выбору будущей профессии, уделяя особое внимание тем предметам, которые смогут оказаться им полезными для поступления в институт, и игнорируя те дисциплины, которые никак не связаны

с их интересами. Все эти особенности подростковой психологии необходимо учитывать при создании праздничных сценариев.

В старшей школе можно использовать практически все виды празднично-досуговых мероприятий. Особой популярностью у старшеклассников пользуются интеллектуальные игры и викторины, конкурсно-игровые программы, танцевальные вечера (дискотеки) и театральные постановки. Театрализованные праздники старшеклассники предпочитают организовывать сами: придумывают идею праздника, сочиняют к нему сценарий, создают декорации и костюмы. Чем больше свободы им будет предоставлено, тем более благодарными окажутся старшеклассники. Тем более что к окончанию школы и педагоги, и сами ребята примерно представляют, кто на что горазд: кто хорошо рисует, кто обладает отличными актёрскими способностями, кто пишет стихи, кто сочиняет песни и пр.

При создании праздника для старшеклассников необходимо учитывать запросы и интересы каждого конкретного класса. При этом организаторы праздника не должны идти на поводу у дурных вкусов подростков. Ведь многие учащиеся старших классов частенько не знают меры, что особенно заметно в подростковом юморе и манере одеваться. С другой стороны, важно иметь в виду, что подростки на дух не переносят менторского тона, поэтому воспитательное воздействие организаторов праздника должно быть неочевидным, завуалированным.

Праздничные модели

Наиболее подходящими сценарными моделями для праздников в старшей школе являются:

1) сюжетно-игровые программы (со сквозным сюжетом и большим набором игр для зрителей);

2) праздничные концерты, во время которых ученики читают стихи, поют песни, танцуют, показывают небольшие инсценировки, часто шуточного содержания;

3) КВНы, турниры и прочие конкурсно-игровые программы;

4) ролевые игры.

Сюжетно-игровые программы

Безусловно, сюжетно-игровые программы, пользующиеся огромной популярностью в начальной и даже средней школе, в старших классах менее актуальны. Причина — в активной позиции стар-

шеклассников, которые предпочитают не наблюдать из зала, а принимать активное участие в праздничном действе (в том случае, если это интересно!). С другой стороны, совсем отказываться от этой праздничной модели не стоит. Главное — найти актуальный для подростков сюжет и интересные для них игры. Причём, позвольте это сделать самим подросткам, а на себя возьмите такую важную обязанность, как создание условий для коллективной работы.

Праздничные концерты

Концерт — это тот вид празднично-досуговой деятельности, который старшеклассники могут организовать исключительно собственными силами.

Одно из главных условий любого концерта является жанровое разнообразие номеров. Это значит, что для концерта понадобятся исполнители самых разных жанров: певцы, чтецы, танцоры, актёры и т.п. Если в классе недостаточно талантливых подростков, что невероятно само по себе, то от концертной формы лучше отказаться. Во время школьных концертов старшеклассники частенько исполняют стихи и песни собственного сочинения. Подобная возможность творческого самовыражения делает формат концерт интересным для старшеклассников.

Максимальная продолжительность концерта, включающего в себя элементы разных жанров, — 2 часа. Сверх этого времени подростки не в состоянии выдержать никакое представление!

Концерт может стать наиболее удачной формой проведения праздника в том случае, если на подготовительную работу совсем не остаётся времени. Идеально подходит концертная форма и для небольших утренников, посвящённых 23 февраля или 8 марта. Как правило, такие праздники проводятся в учебное время, поэтому не могут длиться долго. К тому же, в подготовке к празднику принимает участие только половина класса — либо мальчики, либо девочки, что значительно ограничивает возможности праздника.

Ведущим концерта (конферансье) должен быть подросток. Понятно, что не каждый старшеклассник годится на эту роль, но практически в любом классе можно найти артистичных, словоохотливых и сообразительных ребят, этаких массовиков-затейников, которые отлично справятся с обязанностями ведущего.

Конкурсно-игровые программы

Большой любовью у учащихся старших классов пользуются конкурсно-игровые программы, во время которых ребята получают возможность "померяться силами". Праздники подобного типа, как правило, не требуют длительной подготовки. Главное — определиться с выбором и последовательностью конкурсов, а также увязать их с общей тематикой праздника.

Состязания могут быть частным элементом сюжетно-ролевого праздника или его основной формой. У старшеклассников в большем почёте состязания второго типа. И вот почему. Если в первом случае главное — не победа, а участие, не результат, а сам процесс игры; то во втором случае праздник строится таким образом, что главным побудительным мотивом для подростков становится стремление к победе, желание выиграть. И если в первом случае подростки получают удовольствие и радость от того праздничного действа, которое для них придумали организаторы праздника; то во втором случае возникает радость иного порядка — радость за то, что ты сделал сам, за те усилия, которые ты приложил для достижения победы.

Чем больше подростков будет задействовано в играх и конкурсах, тем лучше. При этом желательно, чтобы в разных конкурсах принимали участие разные ученики. Таким образом, удастся охватить максимальное количество присутствующих на празднике. Конкурсы подбираются таким образом, чтобы рядом с интеллектуальными заданиями соседствовали творческие импровизации, а рядом со спортивными эстафетами — логические задачки. Чем более разнообразными будут конкурсы, тем большее количество подростков они смогут привлечь.

Состязания перестают быть интересными для подростков в двух случаях.

Во-первых, когда в классе слишком много сильных игроков, среди которых практически невозможно выбрать лучших.

Во-вторых, когда победитель известен заранее. И дело даже не в том, что результаты состязания "куплены", а все выигрышные места распределены между игроками ещё до начала игра. Если в классе есть один подросток с выдающимися спортивными способностями, который с малолетства занимается в спортивной секции и побеждает на всех городских и общероссийских соревнованиях, то понятно и без гадалок, что победителем на предстоящем спортивном празднике станет он, а не кто-то другой. Отсюда на-

прашивается вывод: состязания следует проводить между игроками с приблизительно равными возможностями. С другой стороны, наличие подростка с выдающимися способностями не означает, что в данном классе вообще нельзя проводить праздники, построенные по принципу состязаний. Можно и даже нужно, просто при создании конкурсной программы важно учитывать наличие сильных игроков в классе и выбирать те конкурсы, которые не давали бы им фору уже на старте. К тому же, сильных игроков всегда можно привлечь к судейской деятельности, предоставив возможность померяться силами более слабым ребятам.

В самом начале каждого конкурса ведущему необходимо очень подробно и доходчиво объяснить, что представляет собой задание. Далее, если необходимо, ведущий может показать технику выполнения задания. Если задание выполняется на время, то ведущему следует время от времени напоминать конкурсантам о том, сколько минут (секунд) осталось до конца задания. Все необходимые материалы и инструменты следует приготовить заранее, дабы не тратить время на их поиски.

Соревнования можно проводить как между одиночными игроками, претендующими на тот или иной титул, так и между командами. При этом команды не должны быть слишком большими. Важно, чтобы каждый член команды был включён в конкурсную программу, а не присутствовал на ней, как говорится, "для красоты". Иное дело — состязания между классами, например, одной параллели. В данном случае даже формальное отношение к команде сопровождается чувством сильной идентификации с ней. Победа же в игре способствует росту групповой сплоченности класса, базирующейся на чувстве гордости за свою команду.

Отдельное слово следует сказать о жюри — людях, которым придётся оценивать состязания. С одной стороны, это не должны быть "люди с улицы", так как присутствие посторонних людей всегда напрягает. С другой стороны, члены жюри должны пользоваться авторитетом и доверием у игроков, в противном случае их мнение окажется под сомнением. В некоторых ситуациях судьёй может стать ведущий праздника. Тогда от него потребуется не только стандартный набор качеств "хорошего ведущего", но также объективность и беспристрастность. Именно по этой причине в роли ведущего-судьи желательно задействовать взрослого.

Завершается конкурсно-игровая программа церемонией награждения победителей и вручением призов. При вручении призов важно учитывать два момента:

- что вручать (награда как предмет),
- за что вручать (номинация).

Чем больше будет номинаций и, как следствие, наград, тем лучше. Это значит, что больше подростков уйдёт с праздника счастливыми. Тем более что придумывать номинации — достаточно увлекательное занятие! Призы же при этом могут быть чисто символическими и недорогими. Ведь в любом подарке главное не его стоимость, а внимание, то, что усилия подростка были замечены и высоко оценены. Старшие школьники оценят приз с юмористическим подтекстом.

В командном состязании главный приз должен быть коллективным, то есть таким, чтобы удовольствие от него смог получить каждый член команды, включая тех ребят, которые на сцене не стояли, но в подготовке к конкурсам принимали самое активное участие (делали костюмы, писали стихи, придумывали шутки и пр.). Оптимальные коллективные призы — торт или большой набор конфет, которые позволят отметить победу совместной праздничной трапезой.

Сюжетно-ролевые игры

В последние несколько лет особую популярность в подростково-юношеской среде приобрели так называемые сюжетно-ролевые игры — игры, в которых игроки в условиях вымышленной ситуации примеряют на себя строго заданные роли. Ярким примером сюжетно-ролевых игр являются так называемые Хоббитские игры, разыгрываемые в Нескучном саду.

Само название сюжетно-ролевой игры указывает на её специфику.

Во-первых, такая игра обязательно имеет сюжет. Причём, сюжет может быть взят откуда угодно, необязательно из литературного произведения. Сюжет во многом определяет форму игры. Обычно сюжетно-ролевые игры бывают фантастическими, историческими, военными, спортивно-военными, играми-отношениями и пр.

Во-вторых, участники таких игр играют определённые роли, то есть выполняют определённые игровые функции. Роли раздаются в самом начале игры. Количество ролей зависит от количества игроков, а не наоборот. Существует большие игры, в которых принимает участие до нескольких сот игроков. Роль может быть очевидной или скрытой. В последнем случае, никто не знает, кроме самого игрока, кого он играет на самом деле. Например — роль шпи-

она или мафиози. Все роли тесным образом взаимосвязаны. Это значит, что все действия игроков в той или иной роли оказывают влияния на остальные роли, а решение ролевой задачи зависит от характера отношения игроков друг с другом.

Сюжетно-ролевые игры во многом напоминают театральные постановки, поэтому их ещё называют "играми-драматизациями" или "театральными играми". Однако в отличие от театрального актёра игроку сюжетно-ролевой игры не даётся никакого сценария. Его лишь знакомят с темой игры, объясняют правила, вводят в место действия и ставят перед ним ролевую задачу, которую он должен решить в течение игры. Всё остальное — на совести игрока. Все слова, действия и поступки игрока естественным образом возникают по ходу игры, т.е. сюжетно-ролевая игра представляет собой "спектакль", сценарий которого каждый игрок пишет самостоятельно по ходу действа. Именно поэтому финал сюжетно-ролевой игры практически невозможно предсказать, как и то, какое направление она примет.

Главным достоинством сюжетно-ролевой игры является то, что она позволяет подростку, с одной стороны, проявить все свои способности, причём зачастую непривычным для него способом и в необычной обстановке, а с другой стороны, позволяет ему реализовать своё "Я" в ситуациях и ролях, недоступных ему в реальной жизни. Так, подросток, занимающий в обычной жизни позицию аутсайдера, в сюжетно-ролевой игре может примерить на себя роль лидера, "вожака стаи". И всё же, несмотря на большую свободу самовыражения, здесь нельзя говорить о полной импровизации игроков. Скорее, это импровизация в пределах правил. Сюжетно-ролевые игры достаточно жёстко ограничены целым сводом правил: игроки обязаны действовать в рамках определённой территории, им предписаны определённые правила внешнего вида, каждая роль диктует свои правила поведения — что игрок может делать, а что нет... Подобная необходимость строго следовать правилам воспитывает в подростках сознательную дисциплину. И чем сложнее по сюжету и по своей структуре игра, тем более дисциплинированными должны быть игроки. В противном случае она рискует превратиться в хаос. За соблюдением правил следят взрослые — ведущие и организаторы игры.

Впрочем, испортить сюжетно-ролевую игру — задача практически невыполнимая. Этот вид игр просто обречён на успех. Даже если какому-то игроку не удаётся решить свою игровую задачу, игра от этого не пойдёт под откос. Более того, у каждого игрока

всегда есть возможность попробовать ещё раз, начать всё с начала. Повторение одной и той же сюжетно-ролевой игры не только не вызывает скуку, но, наоборот, стимулирует ребят выполнять свои роли всё лучше и лучше. Тем более что в отсутствие жёсткого сценария повторение игры, как таковое, становится практически невозможным.

Подготовка к празднику

Школьный праздник — это не стихийное мероприятие. Оно имеет свою строго определённую структуру и требует кропотливой подготовительной работы.

Подготовка к празднику вызывает у старшеклассников не меньший, а то и больший, эмоциональный подъём, чем само праздничное действо. Участие в организации и подготовке праздничного мероприятия приносит старшеклассникам много пользы, так как:

- позволяет им проявить по максимуму их знания, умения и способности;
- позволяет проявлять самостоятельность, что особенно ценно в данном возрасте;
- учит организованности;
- развивает чувство ответственности за свои действия;
- воспитывает умение согласовывать свои действия с действиями других людей;
- сплачивает класс, рождает полезное и плодотворное сотрудничество между подростками.

В идеале подготовка к празднику должна стать плодотворным результатом взаимодействия взрослых и подростков. При этом основной груз подготовительных работ должен приходиться на плечи подростков, в то время как главные функции взрослых — это координации и направление, а также техническое обеспечение праздника (в том случае, если требуется специальная и дорогостоящая аппаратура).

Опорой взрослых организаторов праздника должен стать актив класса или созданная по случаю инициативная группа, в которую входят:

- сценаристы,
- музыканты (для подбора и/или создания музыкального сопровождения),
- художники (для декоративного оформления праздника),
- ведущие,

- актёры,
- чтецы,
- танцоры,
- мастера на все руки (те, кто умеет шить, столярничать и т.д.)...

Важно, чтобы каждый участник инициативной группы хорошо знал свой участок работы и нёс полную ответственность за него.

Впрочем, в подготовке к празднику должен участвовать весь класс! В подготовительных работах важно задействовать не только активных ребят, но и тех, кто робеет или предпочитает отсиживаться в тени. Последних можно подключить к оформительской работе — рисованию афиш и пригласительных билетов, созданию декораций и праздничных костюмов, украшению помещения и т.п.

Совместно с подростками решается вопрос о дате проведения праздника, уточняется круг приглашённых гостей, составляется программа, пишется сценарий и т.п.

В целом, в подготовительной работе праздничного мероприятия можно выделить следующие этапы:

1. Определение целей и тематики праздника.
2. Работа с литературой по выбранной тематике.
3. Поиск формы праздника и подбор игр и конкурсов.
4. Работа над сценарием.
5. Решение технических вопросов, в том числе декоративного и музыкального оформления праздника.

Определение тематики праздника

У каждого школьного праздника должна быть тема. Тема — это то, чему посвящён праздник. В качестве темы может выступать какое-то памятное событие из истории человечества, страны, школы или класса. Либо какое-нибудь природное явление (праздник осени). Либо феномен культурной жизни народа (праздник сказок или ярмарка).

Если праздник имеет общегосударственное значение, то тематика праздника задаётся тем историческим событием, которое нашло отражение в праздничной дате. Основная проблема таких праздников — их ежегодная повторяемость. Если каждый год повторять один и тот же заезженный сценарий, то праздник перестаёт быть таковым и превратится в простую формальность. С другой стороны, с каждым годом становится всё труднее и труднее придумать что-нибудь новое и оригинальное. Да этого делать и не надо!

Зачем каждый год изобретать велосипед, если достаточно просто немного изменить имеющийся сценарий?! Сохранив "рыбу" сценария и меняя только детали (игры, стихи, персонажей), можно добавить заезженному праздничному сценарию новые краски.

Работа над сценарием

У любого праздника должен быть сценарий — план, в соответствии с которым будет развиваться праздничное действо. Этот план может представлять собой подробное и последовательное описание действий всех персонажей праздника, а может выглядеть как свёрнутая сюжетная схема, предполагающая значительную свободу для импровизации. В первом случае участники праздника вынуждены учить тщательно прописанные роли. Во втором случае игроки выстраивают праздничное действо по мере его развития в реальном времени. В данной книге представлены сценарии обоих типов.

Праздничный сценарий составляют таким образом, чтобы в него можно было легко и достаточно безболезненно внести изменения! Ошибочно относиться к сценарию праздничного мероприятия, как к строгой инструкции для применения. Это всего лишь алгоритм действия, который допускает вольные отклонения от него. Данное обстоятельно особенно актуально, учитывая тот факт, что приходится иметь дело с подростками — существами во многом непредсказуемыми.

С другой стороны, следует учитывать, что любая незапланированная импровизация — это риск, особенно при проведении торжественного мероприятия. Ведь неудачная по форме и по содержанию импровизация может превратить продуманное действо в плохо отрепетированный балаган.

Общий сценарный замысел и конкретное наполнение сценария могут быть самыми разными и зависят от многих факторов. Главное, чтобы любой элемент сценария был не отдельным художественным произведением, а частью общей драматургии. Весь праздник должна пронизывать одна сквозная идея, которая и будет связывать между собой все элементы праздника.

Сюжет

Последовательность событий в сценарии, содержательная канва праздничного мероприятия называется "сюжетом". Воспитательный эффект праздника напрямую зависит от выбора сюжета.

Сюжет предполагает завязку, основное развитие хода действия, включая кульминацию и концовку, а также финал праздника.

Начинаться праздник должен ярко и эмоционально, чтобы все присутствующие на нём старшеклассники максимально быстро настроились на праздничную волну. Лучше всего с этой целью справляются массовые разминочные игры. Впрочем, в отличие от взрослого подросток, даже ничего не знающий о празднике и морально не подготовленный к нему, способен включиться в праздничное действо практически мгновенно. И то, что для любого взрослого, даже самого игривого, может стать реальной стрессовой ситуацией, никоим образом не смутит подростка, который охотно, как ни в чём не бывало, погрузится в "нестандартную" ситуацию.

Дальнейшее действо должно развиваться по нарастающей, иначе интерес к празднику затухнет, не успев возникнуть. Это значит, что праздничные номера и забавы следует подбирать таким образом, чтобы они шли по линии увеличения эмоционального накала. При этом общие игры и пляски должны чередоваться с сольными выступлениями, стихи — с активными развлечениями, игры на ловкость — с интеллектуальными играми. Если на празднике присутствуют родители и другие гости, то необходимо предусмотреть игры и номера с их участием.

Наивысшая точка эмоционального напряжения называется кульминацией. В этот момент участники праздника чувствуют, что должно произойти что-то значимое и важное. Кульминацией может быть либо наиболее яркий, эмоционально-насыщенный и часто самый сложный конкурс программы, либо особо любимая, как правило, массовая игра, либо сюжетный поворот, который приводит к столкновению главного героя с противоборствующими силами и далее — к его преображению.

Завершается праздничная программа самым приятным для детей действом — раздачей призов и подарков, что желательно обставить в игровой форме. Сам процесс раздачи подарков должен проходить быстро, но без суеты.

Роли

Роль — это сценарный образ, воплощаемый участником праздника. Подавляющее большинство праздников предполагает как минимум одну роль — роль ведущего. Сюжетные праздники требуют большого количества ролей. Желательно, чтобы на школьном празднике не было пассивных зрителей и сторонних наблюдателей. Подростки должны чувствовать себя хозяевами праздника, принимать активное участие в нём и играть определённые роли, необязательно главные. На каждом празднике требуются ребята, которые встречают и провожают гостей, зазывают на праздник, награждают

победителей, организуют праздничное застолье, показывают фокусы, поют песни, рассказывают стихи и т.д. и т.п.

Присутствие на празднике исторических, мифологических или литературных персонажей усиливает зрелищность праздничного мероприятия. Один сквозной персонаж может взять на себя роль ведущего или выступить в роли его помощника. Первое появление такого персонажа должно быть эффектно обыграно.

Уже на этапе написания сценария важно иметь в виду конкретных детей, которые больше всего подойдут на ту или иную роль. Нередко роли в сценарии пишутся с оглядкой на тех или иных подростков, с учётом их индивидуальных особенностей и типажа. Это как при создании фильма, когда какая-то роль создаётся специально под конкретного актёра. Если вы берёте готовый сценарий, то роли распределяют между детьми с учётом их пожеланий, психологических особенностей и реальных возможностей. Наиболее сложные роли, которые, как вам кажется, подростку — не по зубам, достаются взрослым.

Несколько слов о ведущем

Ведущий школьного праздника должен быть творческим человеком, способным к импровизациям и хорошо знающим психологию подросткового возраста (если ведущий — взрослый). Это должен быть общительный, эмоциональный и находчивый человек с сильной нервной системой, которого не так-то просто выбить из равновесия. Он должен уметь держаться непринуждённо в любой обстановке, чтобы ни случилось. В арсенале ведущего всегда должны быть разнообразные игры и приёмы активации участников праздника, которые выручат его в непредвиденных ситуациях, например, когда праздник забуксовал или пошёл в нежелательном направлении. Ведущий должен постоянно пополнять свою личную "игротеку", расширять арсенал технических и художественных средств, читая специальную литературу и "подглядывая" за чужими праздниками. Если же говорить о технических возможностях, то хороший ведущий должен свободно владеть русской речью, иметь чёткий и красивый голос, подвижную пластику и выразительные жесты.

Особенно велико значение ведущего при таких форматах школьных праздников, как концерт и конкурсно-игровая программа. В данном случае ведущий должен быть хорошим организатором и обладать исключительной способностью к импровизации, так как ему придётся связывать разрозненные номера (конкурсы) между собой.

Репетиционная работа

Хороший сценарий — это половина успеха, но всё же не весь успех! Чтобы праздник удался, хороший сценарий должен получить хорошее воплощение, что требует от организаторов праздника режиссёрских способностей, умения достаточно чётко представлять себе то, как будет выглядеть праздничное мероприятия в окончательном виде, умения претворять в жизнь написанное на бумаге, наконец, умения организовывать репетиционный процесс. Как правило, режиссёрские обязанности берёт на себя кто-нибудь из взрослых.

Практически любой праздник требует репетиционной работы. Однако нет ничего хуже, если подготовка к празднику сводится к утомительным репетициям, сменяющим одна другую! От многочисленного повторения одних и тех же слов и действий у любого ребёнка пропадёт интерес к тому, что он делает. Поэтому режиссёр всегда должен держать в голове ту мысль, что он имеет дело не с профессиональными актёрами, а всего лишь с детьми, от которых не следует требовать невозможного. Вполне возможно, что перед ним будущие химики, финансисты и спортсмены, для которых актёрское мастерство — не самая необходимая в жизни вещь. С другой стороны, именно школьные праздники и школьные постановки — те мероприятия, в которых может заявить о себе подросток с выдающимися актёрскими способностями.

Художественное и музыкальное оформление праздника

Праздник должен хорошо смотреться, быть ярким и визуально запоминающимся. По своему декоративному оформлению он должен разительно отличаться от повседневной жизни, что достигается всевозможными праздничными стенгазетами, транспарантами, рисунками, гирляндами, флажками, цветами, особой подсветкой, праздничными костюмами и т.п. Грамотное художественное оформление праздника может вытянуть довольно-таки слабый сценарий, а неверное оформление — полностью завалить отлично сделанное представление.

Праздничное оформление должно начинаться уже на входе, чтобы подростки издалека видели, что их ждёт особое, праздничное действо. Для праздника общешкольного масштаба необходимо продумать оформление школьного двора и тех аудиторий, в которых будет проходить праздничное действо. Их следует не только убрать, но и красиво декорировать.

Внимание! Всё декоративное оформление помещения рекомендуется крепить при помощи двухстороннего скотча или лейкопластыря, но никак не клея! Клей придётся долго и утомительно отдирать.

В особом оформлении нуждается главное место проведения праздника. Для него могут требоваться особые декорации! Особые — не значит, дорогие и помпезные. Даже если материально-технические возможности школы или организаторов праздника неограниченны, дорогим и малоподвижным декорациям желательно предпочесть декорации лёгкие и мобильные, с которыми смог бы справиться даже маленький ребёнок. Хорошо, если одни и те же декорации можно будет использовать в разных сценах, слегка трансформировав их. Часть декораций ребята могут создать собственными руками.

Неплохо бы сделать для праздника рекламу, которая привлечёт внимание и вызовет у старшеклассников интерес к самому празднику. Реклама может быть плоскостной (в виде афиши или объявления) или объёмной. Допускается даже "ходячая" реклама — ребята, которые будут ходить по школе и раздавать рекламные листовки. Чем необычнее будет реклама или рекламная акция, тем больший интерес она вызовет, и тем больше человек придёт на праздник. Для привлечения ребят на общешкольные праздники также удобно использовать школьное радио и телевидение (если такое есть). На небольшое праздничное мероприятие в рамках класса можно разослать приглашения, которые должны быть выполнены в общей стилистике праздника. Вручать приглашения рекомендуется лично — из рук в руки. Если в школе есть школьный почтамт, то можно воспользоваться его услугами для массовой рассылки приглашений.

Если праздник предполагает специальные костюмы, то забота о них целиком и полностью ложится на плечи самих старшеклассников. Подростков необходимо заранее предупредить о том, что праздник будет костюмированным, чтобы они имели достаточно времени в запасе, чтобы придумать и сделать/купить себе костюмы.

Летние праздники лучше всего проводить на свежем воздухе. При этом участок, на котором планируется провести праздник, украшают в соответствии с его тематикой. При проведении праздника на открытом воздухе важно учитывать прогноз погоды. И даже в том случае, если погода ожидается сухой и тёплой, необходимо

продумать запасной вариант праздника — в помещении, так как точность метеорологических прогнозов весьма условна, особенно если эти прогнозы делаются за несколько недель вперёд. При наличии запасного варианта плохая погода не испортит праздничного настроения ребят.

Огромное значение для подростков имеет музыкальное оформление праздника. Оно не может быть случайным, но должно чётко соответствовать общему замыслу организаторов праздника и рождать именно то эмоциональное настроение, которое требуется на данном этапе праздничного действа.

ГЛАВА 2. ДЕНЬ ЗНАНИЙ — 1 СЕНТЯБРЯ

1 сентября во всех российских школах отмечается День знаний. Этот праздник был официально учреждён Верховным Советом СССР в 1984 году. Традиционно этот день начинается с торжественной общешкольной линейки, на которой присутствуют все классы и педагогический коллектив в полном составе. После линейки классы расходятся по аудиториям, где их ждёт самый первый урок нового учебного года. Как правило, это необычный урок, больше напоминающий встречу друзей после длительного расставания. Ребята рассказывают о том, как они провели лето, а классный руководитель поздравляет их с новым учебным годом и вкратце обрисовывает ожидающие школьников перспективы.

Свободная форма первого урока позволяет обыграть его таким образом, чтобы он запомнился подросткам надолго и зарядил их позитивной энергией на предстоящий учебный год. При этом следует учитывать, что возможности классного руководителя как организатора праздничного мероприятия в данном случае сильно ограничены как во временном, так и в пространственном отношении. Это значит, что праздник не должен быть слишком длинным, а проводить его лучше непосредственно в классной аудитории.

При создании праздничного мероприятия на День знаний ни в коем случае нельзя упускать из виду главный повод, по которому ребята "собрались". Праздничный сценарий должен быть тематически связан со школой, учёбой и теми учебными предметами, которые учащиеся либо уже прошли на предыдущей ступени школьного образования, либо будут проходить в наступившем году.

Сценарий торжественной линейки (для всех классов)

Общешкольная линейка проводится перед первым уроком и, как правило, длится не более 30 минут. Учащиеся 1-11 классов, их

родители и педагогический коллектив собираются на школьном дворе или на площадке возле школы (иными словами, на том месте, где будет проходить торжественная линейка). На случай дождливого сентябрьского утра важно предусмотреть вариант проведения торжественной линейки в помещении.

Играет музыка. Школьники группируются вокруг своих классных руководителей, которые держат в руках таблички с обозначением класса. Первоклассники выстраиваются таким образом, чтобы иметь возможность первыми зайти в школу, торжественно пройдя мимо всех остальных классов. Этот момент надо обязательно отрепетировать с классными руководителями первых классов.

Торжественная линейка начинается со звуков фанфар, призывающих учеников, их учителей и родителей к порядку и тишине. Затем звучит гимн страны или города, если таковой имеется.

Протокольная часть линейки состоит из приветственных выступление директора школы и некоторых членов педагогического коллектива. Если на празднике присутствуют официальные гости, например, представители администрации района или города, ветераны Великой Отечественной войны, спонсоры, то им тоже предоставляется короткое слово. Обратите внимание, что выступления не должны быть пространными — максимум пара минут. Первоклассники, присутствующие на линейке, могут заскучать, если протокольная часть будет слишком нудной и длинной.

Чтобы торжественная линейка не была излишне официальной и скучной, её можно разбавить диалогами с лёгким налётом юмора. Например, преамбулой к приветственному выступлению директора может послужить следующий диалог:

Директор (обращаясь к ведущему). Школа к новому учебному году готова?

Ведущий. Готова.

Директор. Учителя рады встретить учеников?

Ведущий. Рады.

Директор. Ученики пришли?

Ведущий. Пришли. Некоторые даже с родителями.

Директор. Значит, можно начинать учёбу!

Ведущий. Нельзя.

Директор. Почему?

Ведущий. Полагается провести перекличку.

Директор (изумлённо). Поимённую?

Ведущий. Ну да! Я всё подготовил. (Протягивает директору кипу листов.) Вот списки учеников всех классов.

Директор растерянно смотрит на списки.

Директор. Вы, что, всех учеников собираетесь перечислять?

Ведущий. Конечно, всех. Или вы можете так сказать, кто присутствует, а кто отсутствует?

Директор. Могу. (Делает вид, что просматривает списки.) Эти присутствуют. Эти тоже. Этих я видел. Эти проходили...

Ведущий. Что-то подозрительно. Неужели все присутствуют?

Директор. А, вот! Этот отпрашивался. (Тычет пальцем в листок.)

Ведущий. И что, отпустили?

Директор. Нет, не отпустил. Так что, все здесь! От первого до последнего.

Ведущий. До последнего? А вот последнего я как раз проверю.

Ведущий называет фамилию последнего ученика 11 "Б" класса. Тот откликается: "Здесь!".

Директор. Ну вот, видите, я же говорил — до последнего! Так что пора начинать учёбу. Но прежде разрешите поздравить учеников с Днём знаний!

Директор произносит приветственную речь, которую можно оформить в виде "Приказа":

Приказ № 1 по школе № _____от 1 сентября _____ года

1. О выпускниках

В соответствии с датами рождения утвердить в звании "Выпускники" учащихся 11-х классов.

2. О первоклассниках

Посвятить в ученики тех, кто отважился поступить в школу и решил посвятить целых 11 лет своей жизни покорению вершин человеческого знания, — наших первоклассников.

3. Об учителях

Педагогам школы ПРИКАЗЫВАЮ:

— учеников всему научить,

— примером им во всем быть,

— школе верой и правдой служить,

— работу свою любить!

4. О родителях

Дабы мир и согласие были в каждом доме, а изучение наук доставляло радость, ПРИКАЗЫВАЮ:

— детям родителей своих почитать, их терпением не злоупотреблять, выполнять за себя домашние задания не заставлять!

— родителям в любви своей запретов не чинить, по пустякам не командовать и тягу детей своих к знаниям укреплять методами сугубо гуманитарными.

Директор _____(ФИО)

Основной акцент на торжественной линейке делается на крайних классах — первых, которые впервые переступают порог школы, и одиннадцатых, завершающих школьное образование, а также на девятых классов. Ведь для некоторых девятиклассников новый учебный год окажется последним.

Ведущий. В конце прошлого года мы выпустили два 11-х класса. В этом году им на смену пришли аж три (четыре) 1-х класса! Как говорится, нашего полку прибыло! Первоклассники — поистине неиссякаемый источник новых школьных кадров. И мы с удовольствием поздравляем учеников первых классов с их первым в жизни учебным годом!

Желательно, чтобы одиннадцатиклассники подготовили обращение к первоклассникам. Например, с советами, как "выжить" в школе, написанными в стихотворной форме:

Одиннадцатиклассник.

Дорогие первоклассники!
Мы намного старше вас
И горим желанием
Донести до вас советы
И наши пожелания!

Одиннадцатиклассница.

Будьте вежливы со всеми,
Старшим не грубите!

Одиннадцатиклассник.

Всех быстрей на перемену
Мчаться не спешите!

Одиннадцатиклассница.

Чаще, шире улыбайтесь,
Смейтесь звонче, веселей!
На несчастья отзывайтесь
Добротою вы своей!

Одиннадцатиклассник.

"Грызть" науку на потом
Вы не оставляйте!

Одиннадцатиклассница.

На уроки все ходите
И классику читайте!

Одиннадцатиклассник.

Полюбите физкультуру —
В жизни пригодится:
Скорректировать фигуру,
Накачать вам мышцы.

Одиннадцатиклассница.

Что ж, смелее в долгий путь,
Школьный, интересный!
А в дороге не забудьте
Дом, друзей и песню!

Выпускники исполняют песню "Учат в школе" **(см. Приложение 2)**.

На плечи одиннадцатиклассников ложится обязанность приготовить памятные сувениры для новых учеников школы. Это могут быть красивые воздушные шарики, брелоки, маленькие колокольчики (которые первоклассников просят сохранить до конца школы, до их собственного "Последнего звонка") или же тетрадки, подписанные старшеклассниками, а то и самим директором школы. После исполнения песни одиннадцатиклассники вручают первоклашкам подарки.

Первоклассники могут подготовить "ответное слово" одиннадцатиклассникам, но, в принципе, это необязательно.

Завершается торжественная линейка "первым звонком" (по аналогии с последним).

Ведущий последовательно один за другим называет классы. Названные ученики вслед за классными руководителями заходят в школу. Первыми покидают место проведения линейки первые классы.

Уроки Знаний у каждого класса проходит по своему праздничному сценарию.

Сценарий Дня знания "Простые числа" (для учащихся 9 класса)

После общешкольной линейки девятиклассники заходят в класс и рассаживаются по своим местам. Роль ведущего исполняет классный руководитель.

Ведущий. Вы перешли в девятый класс. Это значит, что вам предстоит отчитаться за каждый проведённый в этих стенах год. 8 лет — 8 заданий. Вот такие простые числа!

Ведущий предлагает ребятам разбиться на две команды. Причём команды должны быть равными по возможностям. Чтобы не получилось так, что одна команда целиком и полностью состоит из отличников, а вторая — из одних двоечников, ведущий формирует команды сам, например, по алфавиту (до "Л" — одна команда, с "М" — другая) или просто разбив класс на правую и левую половину. Каждая команда выбирает капитана.

Ниже приводятся 8 заданий, которые должны выполнить обе команды:

ОДИН — "Самый-самый"

Ведущий. Самый большой океан на Земле — Тихий. Самый большой остров — Гренландия. Самая большая пустыня?

Учащиеся. Сахара.

Ведущий. Как вы понимаете, этот список можно продолжать до бесконечности. Самый большой, самый маленький, самый высокий, самый глубокий... И сейчас я проверю, насколько хорошо вы усвоили за эти годы географию. Да и историю заодно!

Ведущий произносит вслух вопросы, один за другим. Задача команд — правильно ответить на них. Первой на вопрос отвечает та команда, капитан которой быстрее поднимет руку.

Вопросы к первому конкурсу:

1. Самое крупное ущелье. *(Большой Каньон в США)*
2. Самая длинная горная цепь. *(Анды)*
3. Самая засушливая пустыня. *(Атакама в Чили)*
4. Самый высокий водопад. *(Анхель в Венесуэле)*
5. Самая высокогорная столица. *(Ла-Пас, столица Боливии)*
6. Самый обширный речной бассейн. *(Бассейн реки Амазонки)*
7. Самая длинная река *(Нил)*
8. Самая высокая гора. *(Эверест, или Джомолунгма)*
9. Самое большое озеро. *(Каспийское море)*
10. Самое глубокое озеро. *(Байкал)*
11. Самый длинный коралловый риф. *(Большой Барьерный риф у берегов Австралии)*
12. Самый крупный монолит. *(Айерс-Рок в Австралии)*
13. Самое большое государство. *(Россия)*
14. Самое маленькое государство. *(Ватикан)*
15. Самое многолюдное государство. *(Китай)*
16. Самый многолюдный город. *(Токио)*

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

ДВА — "Двойные фамилии"

Ведущий предлагает девятиклассникам вспомнить все известные им двойные фамилии. Например: Салтыков-Щедрин, Мамин-Сибиряк, Сухово-Кобылин, Муравьёв-Апостол, Сетон-Томпсон, Бонч-Бруевич, Кюри-Склодовская и т.д.

Команды по очереди дают ответы. Начинает конкурс команда, набравшая большее количество баллов в предыдущем конкурсе. За каждую двойную фамилию начисляется 2 балла.

ТРИ — "Начни на "три-"

Ведущий предлагает девятиклассникам перечислить все известные им слова, начинающиеся на "три-". Обязательное условие: это должны быть имена существительные в единственном числе, именительном падеже! Например: триатлон, триптих, трилогия, трио, тритон, триумф, трибуна, трибунал, триада, трикотаж, трико, тризна, тригонометрия и пр.

За каждое реально существующее слово начисляется 1 балл.

ЧЕТЫРЕ — "На четыре буквы"

Ведущий предлагает подросткам назвать четыре согласные буквы, желательно из тех, что используются в русском языке чаще всего. Девятиклассники сообща выбирают 4 согласных буквы. После этого ведущий просит их придумать как можно больше существительных, которые включали бы в себя эти буквы, причём все сразу. В слове буквы могут стоять в любой последовательности. Например, названы буквы "К", "Л", "С" и "Т". Слова к ним могут быть следующими: "телескоп", "кислота", "стрелка", "классификатор"...

За каждое слово, содержащее все 4 буквы, начисляется по 2 балла.

ПЯТЬ — "Словесная пятёрка"

Ведущий предлагает всем девятиклассникам написать в столбик слово из пять букв. Это должно быть одинаковое для всех слово. Например:

Б
А
Р
А
К

Задача старшеклассников — дописать к каждой букве ещё несколько букв так, чтобы получилось пять слов. При этом слова подбирают таким образом, чтобы в результате вышло осмысленное предложение. Например:

Бабуся,
Ахнув,
Рванула
Аварийный
Кран.

Когда старшеклассники напишут предложения, они по очереди зачитывают их вслух. За каждое удачное предложение начисляется по 2 балла. Индивидуальные достижения игроков идут в командный зачёт.

В завершение конкурса можно выбрать самое смешное, самое умное, самое нелепое предложение и пр.

ШЕСТЬ — "Назови шесть"

Ведущий просит девятиклассников выполнить следующие задания:

1. Назвать шесть английских писателей.
2. Назвать шесть русских полководцев.
3. Назвать шесть французских художников.
4. Назвать шесть немецких философов.
5. Назвать шесть итальянских композиторов.
6. Назвать шесть американских политиков.

Ведущий озвучивает первое задание. Право ответа получает та команда, капитан которой первым поднимет руку. Если команда даст правильный ответ, то есть правильно назовёт все 6 фамилий, то команда получает 6 баллов. Если не все фамилии будут правильными, тогда право ответа переходит ко второй команде. Если вторая команда назовёт все 6 фамилий правильно, тогда она получает 6 баллов. Если же не все фамилии, предложенные второй командой, будут верными, тогда ни вторая, ни первая команда не получают ни балла.

Ведущий называет второе задание. На этот раз право отвечать первой получает та команда, которая на первый вопрос отвечала второй. В остальном схемы ответов и начисления баллов остаются такими же (для всех шести заданий данного конкурса).

СЕМЬ — "Крылатая семёрка"

Ведущий предлагает вспомнить пословицы, поговорки, крылатые слова, фразеологизмы и устойчивые выражения, в которых встречается слово "семь". Например:

- У семи нянек дитя без глаза.
- Семь раз отмерь, одни раз отрежь.
- Семеро одного не ждут.
- Не велик городок, да семь воевод.
- И праведник семь раз в день согрешает.
- Семеро ворот, да все — в огород.
- Лук — от семи недуг.
- Ему семерых посади — всех до смерти заврёт!
- Старик, да лучше семерых молодых.
- Из семи печей хлеб едал.
- Семь пятниц на неделе.
- Семи пядей во лбу.
- На семи ветрах.
- Великолепная семёрка.
- Семь чудес света.
- Седьмое небо.
- Семь футов под килем.
- Семеро по лавкам.

За каждое названное выражение начисляется по 3 балла.

ВОСЕМЬ — "Быстро и внимательно"

(Конкурс капитанов)

Ведущий приглашает к себе капитанов и даёт им карточки с 8-ю парами слов и словосочетаний. Задача капитанов — быстро (!) просмотреть на свою карточку и отметить пары, состоящие из одинаковых словосочетаний, то есть те пары, в которых составные части абсолютно идентичны. Время выполнения задания — 15 секунд.

Карточка для капитана первой команды:

1. Мосточлегмаш — Мосторглегмаш
2. Компьютеры фирмы "Apple" — Компьютеры фирмы "Apple"
3. ВГТРК "Культура" — ВГРК "Культура"
4. Комсомольско-молодёжные бригады — Комсомольско-молодёжные бригадиры
5. Февральская революция — Февральская революция
6. VI Всероссийский съезд металлистов — VI Всесоюзный съезд металлистов

7. Рекламная кампания — Рекламная компания
8. Америка для американцев — Америка для американцев

Карточка для капитана второй команды:

1. Станкомехпромтехбанк — Станкомехпромтехбанк
2. Отчёт ВЦИК и СНК IX — Отчёты ВЦИК и СНК XI
3. Телевизоры марки "Sony" — Телевизоры фирмы "Sony"
4. Демографический бум — Демократический бум
5. АО "ИПК Олдинг" — АО "ИПК Олдинг"
6. Культурно-спортивный комплекс — Культурно-спортивный комплекс
7. Октябрьская революция — Октябрьская революция
8. Руки прочь от Советской России! — Руки прочь от Советской Армии!

Капитан, который за отведённое время правильно справится с заданием, получает 8 баллов. Если ни один из капитанов не справится с заданием полностью, то капитан, правильно отметивший большее количество пар, получает по 1 баллу за каждую пару. Второй капитан не получает ничего.

По окончании восьмого конкурса ведущий подсчитывает суммарное количество баллов, набранных каждой командой. В результате определяется команда-победительница, в честь которой звучат фанфары и бурные аплодисменты.

Ведущий. Вижу, что вы не зря провели за школьными партами все эти 8 лет и созрели для того, чтобы стать девятиклассниками! Но чтобы получить сей почётный титул, необходимо произнести особую клятву, сочинённую французскими школярами ещё в XIV веке.

Ведущий достаёт рулон, древний на вид, и аккуратно разворачивает его.

Ведущий. Из уст в уста передаётся эта клятва, от поколения к поколению. Вот настал и ваш черёд! Прошу всех встать на клятву-посвящение!

Девятиклассники встают.

Ведущий. Повторяйте за мной. Клянёмся в смирении и неутомимом прилежании!

Ученики. Клянёмся!

Ведущий. Клянёмся, отказавшись от собственной воли, следовать за гласом приказующего, то есть учителя!

Ученики. Клянёмся!

Ведущий. Клянёмся повиноваться с ясным духом, безропотно и безответно!

Ученики. Клянёмся!

Ведущий. Клянёмся не поднимать руку, чтобы бросить! А если бросить, то не попасть!

Ученики. Клянёмся!

Ведущий. Клянёмся выполнять правила хорошего тона!

Ученики. Клянёмся!

Ведущий. Да будет так! Отныне вы — девятиклассники, и это звучит гордо!

Сценарий Дня знаний "Давайте знакомиться!" (для учащихся 10 класса)

Это сценарий предназначен для учащихся 10 классов. Цель праздника — сплотить новый коллектив, возникший в результате объединения ребят из нескольких 9-х классов.

После общешкольной линейки десятиклассники заходят в класс и рассаживаются по местам. Роль ведущего исполняет классный руководитель.

Ведущий. Здравствуйте, ребята! Всего несколько часов тому назад закончилось лето... Ах, лето! Как прекрасно оно было! Как упоительно и восхитительно, не правда ли?

Учащиеся отвечают.

Ведущий (другим тоном). И как быстро оно закончилось! Всего каких-то 3 месяца! Разве за это время можно по-человечески отдохнуть?! Кстати, а как вы провели это лето? Где отдыхали? Как загорали?

Учащиеся отвечают.

Ведущий. А по школе соскучились?

Учащиеся отвечают.

Ведущий. Как бы то ни было, лето закончилось, и впереди нас ждут осень, зима и весна. Начинается новый учебный год. И хотя вы уже в некоторой степени привыкли каждый год 1-го сентября приходить в школу, этот год не совсем обычный. Во-первых, он предпоследний. А во-вторых, в этом году вам предстоит учиться в новом классе, с новыми ребятами. Конечно же, вас нельзя назвать совсем уж незнакомцами, так как шапочно вы друг с другом знакомы. Как минимум, видели издалека. Тем не менее, за одними партами сидеть вам не приходилось. Между тем грядущие 2 года вам предстоит провести вместе, и новые одноклассники, возможно, станут вашими новыми друзьями. Хорошо, если у вас обнаружатся общие интересы и взаимные симпатии. Ведь в сплочённом классе учиться

значительно приятнее, чем в разобщённом! Так что, давайте знакомиться поближе!

Первым делом ведущий предлагает десятиклассникам представиться, но сделать это не совсем обычным способом. Каждый ученик должен назвать своё имя и самую характерную черту характера. Например: "Меня зовут Алик, и я — оптимист" или "Я — Ирэн, и моё главное качество — общительность". Подростку необязательно называть своё полное имя (Александр или Ирина). Это может быть сокращённое, уменьшительно-ласкательное имя или даже прозвище, если оно важно для самого подростка.

Можно попросить ребят назвать не главную черту своего характера, а любое присущее им качество, которое начинается на ту же букву, что и имя. Например: "Меня зовут Алик, и я — аккуратный человек".

Далее ведущий проводит более сложную и развёрнутую игру на знакомство, например, "5 интересных вещей".

Игра "5 интересных вещей"

Ведущий предлагает десятиклассникам разбиться на пары. Желательно, чтобы это не были соседи по парте. Предпочтительнее пары из подростков, которые раньше практически не общались, так как учились в разных классах.

Ребята в парах мимикой и жестами, то есть без слов (!), "рассказывают" друг другу о пяти самых интересных для них вещах. Это могут быть любимые виды деятельности, предметы, люди и пр. Иными словами, всё, что может интересовать подростка и о чём можно поведать другому человеку без слов. Время выполнения задания — 5 минут. После этого каждый подросток в паре должен представить своего напарника всему классу, опять же используя только мимику и жесты, "рассказать" то, что он понял сам.

Игра завершается всеобщим обсуждением по поводу того, насколько хорошо ребята поняли то, что им пытались поведать одноклассники.

Ведущий. А сейчас посмотрим, насколько близки ваши интересы.

Ведущий предлагает каждому подростку взять листок бумаги и на одной стороне листка написать свой воображаемый адрес, а на другой — своё хобби, которое он хотел бы разделить с другими ребятами. После этого ведущий собирает все записки и пускает их по классу. Если подросток готов разделить то увлечение, которое написано на листке, то он пишет под ним своё имя и свою фа-

милию; если не готов, то просто передаёт лист бумаги следующему ученику. Когда каждая записка обойдёт весь класс, она снова попадает в руки ведущего. Собрав все записки, ведущий раздаёт их первоначальным адресатам. Для этого он громко зачитывает адрес, на который должен откликнуться подросток, указавший его. Подростки изучают свою почту в течение нескольких минут, после чего им предлагается создать группы по увлечениям — с теми одноклассниками, которые разделяют их хобби.

Если у подростка несколько увлечений, то он вправе пустить по классу несколько записок со своим адресом. Правда, при разбивке на группы ему придётся ради одного увлечения "пожертвовать" всеми остальными своими хобби.

Когда группы по увлечениям будут созданы, ведущий предлагает каждой группе придумать то, как она может выразить общность интересов её членов. Например, группа любителей караоке может исполнить какую-нибудь песню, группа поэтов — сочинить оду...

Ведущий. Ну вот, теперь мы знаем друг друга значительно лучше! Только насколько лучше — вот вопрос! Предлагаю провести небольшой тест на тему "Насколько хорошо мы друг друга узнали".

Ведущий проводит игру "Объявление в газету".

Игра "Объявление в газету"

Ведущий просит каждого десятиклассника написать о себе объявление в газету. Подросток может написать в объявлении всё, что ему взбредёт в голову, всё, что он захочет рассказать о себе одноклассникам. Никаких ограничений по форме и по содержанию нет! Готовые объявления сдаются ведущему, который зачитывает их вслух, одно за другим. Задача ребят — узнать, кто автор объявления.

Ведущий. Похоже, что за эти 30-40 минут вы успели неплохо друг друга изучить! Настало время составить общий свод принципов, согласно которым ваш класс будет жить и учиться в этом учебном году. Предлагайте свои принципы, и мы все вместе рассмотрим их: подходят ли они для нашего нового класса или нет. Начинайте идею со слова "можно". Например: "Можно каждый день желать друг другу доброго утра".

Если ребята не слишком активны в выработке принципов, то рекомендуется предложить им групповую форму работы. Каждая группа, созданная на базе общих увлечений, должна будет разработать несколько принципов общежития, а затем вынести их на

всеобщее обсуждение. Одобренные всем классом принципы записываются на доске. Позже их можно будет написать на бумаге и вывесить в классной аудитории, чтобы старшеклассники имели к ним доступ на протяжении всего года. В разрешении конфликтных ситуаций, то и дело возникающих на протяжении учёбы, всегда можно будет обратиться к означенным принципам.

Ведущий. А сейчас я предлагаю вам представить, какими будут предстоящие годы совместного обучения. Для этого я прошу каждого из вас по очереди назвать одно прилагательное. Я впишу эти прилагательные вот в этот текст *(ведущий показывает лист бумаги с текстом)*, а затем прочитаю то, что получилось.

Десятиклассники по очереди называют прилагательные. Ведущий вписывает их в следующий текст:

"Прошло _____ лето, закончились _____ каникулы, наступил _____ учебный год. _____ школа распахнула свои _____ двери для _____ ребят. Здесь их встретили _____ классы, _____ столовая и _____ спортивный зал. Ах, какая _____ жизнь начнётся в этих _____ стенах! Вместе со своими _____ учителями _____ ученики будут вгрызаться в гранит знаний, постигать _____ науки и осваивать новые _____ виды деятельности. _____ повара будут готовить им _____ обеды, а _____ врачи будут следить за их _____ здоровьем. И когда _____ учебный год закончится, _____ ученики забросят свои _____ рюкзаки с _____ учебниками и побегут на _____ речку. Снова придёт _____ лето, а вместе с ним — и _____ каникулы!"

Когда текст будет готов, ведущий зачитывает его вслух. Чтобы текст получился весёлым, необходимо изначально сориентировать подростков на то, чтобы они предлагали нетривиальные и смешные прилагательные. Ведущий непринуждённо комментирует текст, после чего желает десятиклассникам удачного учебного года.

Сценарий Дня знания "Энциклопедия школьной жизни" (для учащихся 11 классов)

После общешкольной линейки одиннадцатиклассники заходят в класс и рассаживаются по своим местам. Роль ведущего исполняет классный руководитель.

Ведущий. Здравствуйте, ребята! Вот и наступил последний учебный год. Он не обещает быть лёгким, как и все предыдущие годы. Но без сомнения, это будет особенный и очень волнительный год. Последний в вашей школьной биографии. У многих из вас впереди ещё не один год учёбы — в институте, на курсах, в аспирантуре, но это уже совсем другая история. Я же вам предлагаю сейчас оглянуться назад и вспомнить все те годы, что вы провели в стенах этой школы, надеюсь, любимой. А плодом наших воспоминаний станет "Краткая энциклопедия школьной жизни". Ведь кому, как не вам, одиннадцатиклассникам, знать, что такое школьная жизнь! Ну что, готовы?

Одиннадцатиклассники. Готовы!

Ведущий. Тогда предлагаю экспертам школьной жизни разделиться на две научные команды.

Дабы не затягивать процесс деления на команды, ведущий может это сделать самолично, например, по половому или по географическому признаку.

Ведущий. И начнём мы нашу работу по составлению энциклопедии с определения некоторых школьных понятий.

Конкурс "Школьный словарь"

Конкурс состоит из двух этапов.

На первом этапе ведущий зачитывает подросткам "каверзные" определения и просит их сказать, о чём идёт речь. Отвечает тот подросток, который первым поднимет руку.

Определения:

1. Школьный абориген, о ковёр которого лучше не вытирать ноги. *(Директор)*

2. Самый "тёртый калач" в школе. *(Выпускник, одиннадцатиклассник)*

3. Пропуск на волю, подтверждающий отсидку 11-летнего срока. *(Аттестат об окончании средней школы)*

4. Место, у которого можно и ответить (в том числе за "базар"), и получить (в том числе по шее). *(Доска)*

5. Урок, во время которого можно на законных основаниях подцепить вирус или поймать глюк. *(Урок информатики)*

6. Красная цена знаний нерадивых учеников. *("Двойка")*

7. Непродолжительная, но регулярная "расслабуха". *(Перемена)*

8. Место, где едят то, не знаю что, и запивают тем, не знаю чем. *(Столовая)*

9. Место, из которого во время урока можно выудить часть лиц, не достающих на нём. *(Столовая или туалет)*

10. В нём можно найти всё, что угодно, даже остатки прошлогоднего завтрака, но только не то, что необходимо для учёбы. *(Рюкзак, портфель)*

11. Главный звеняще-вибрирующий раздражитель учителей на уроке. *(Мобильный телефон)*

12. Любимая всеми возрастами одежда, часто потрёпанная и дырявая, неофициально ставшая школьной формой, причём не только среди учеников, но и среди учителей. *(Джинсы)*

Чтобы справиться с этим задание, старшеклассникам придётся проявить не столько эрудицию, сколько смекалку и чувство юмора.

Вторая часть конкурса заключается в том, что каждая команда должна за 5-10 минут придумать свои определения для школьного словаря и предложить их команде-сопернице.

Конкурс "Школьные ассоциации"

Ведущий предлагает обеим командам 2 одинаковых набора карточек: один — с реалиями школьной жизни, второй — с крылатыми выражениями. Задача команд — найти между ними соответствия, то есть подобрать к каждой реалии крылатое выражение, которое наиболее точно и остроумно выражало бы её суть. Конкурс продолжается до тех пор, пока обеими командами не будут найдены все соответствия. После этого капитаны команд зачитывают свои варианты вслух.

Примеры ассоциаций:

1. Дорога в школу — "Звериной тропой"
2. Дорога из школы — "Светлый путь"
3. Завхоз — "Скупой рыцарь"
4. Классный руководитель — "Укротительница тигров"
5. Класс — "Беспокойное хозяйство"
6. Классное собрание — "Много шума из ничего"
7. Родительское собрание — "Суд народов"
8. Выпрашивание денег у родителей — "Хождение по мукам"
9. Кабинет до уборки — "На графских развалинах"
10. Кабинет после уборки — "Поднятая целина"
11. Массовый опрос — "Молчание ягнят"
12. Ответ у доски — "Репортаж с петлёй на шее"
13. Классное сочинение — "Записки сумасшедшего"
14. Отличник, получивший плохую отметку, — "Не всё коту масленица"

15. "Двойка" за подсказку — "Горе от ума"
16. Вызов на педсовет — "Укрощение строптивого/строптивой"
17. Буфет — "Доходное место"
18. Гардероб — "Куликовская битва"
19. Дискотека — "Ярмарка невест"
20. Воскресенье — "Луч света в тёмном царстве"

Конкурс "Иллюстраторы"

Ведущий. Для нашей энциклопедии понадобятся иллюстрации. Приглашаю по два "художника" от каждой команды. Им предстоит проиллюстрировать энциклопедическую статью "Учитель начальных классов".

"Художники" одной команды обсуждают между собой, что они будут рисовать. Изображение не должно быть слишком сложным, так как рисовать придётся с закрытыми глазами. После этого каждой паре необходимо решить, кто из них будет рисовать, а кто — объяснять, что рисовать. Первому игроку завязывают глаза, дают в руки фломастер и подводят к доске, на которой висит лист ватмана. Второй игрок внимательно следит за тем, что рисует его товарищ, и словами подсказывает ему, в каком направлении вести фломастером.

Второй вариант конкурса. Ведущий приглашает к доске по одному "художнику" от каждой команды. Задача "художников" — выполнить требуемый рисунок фломастером, привязанным в лыжной палке. При этом лыжную палку нужно держать на весу, а не класть на плечо! Данный конкурс выполняется на время, что добавляет ему остроты.

Конкурс "Реклама — двигатель учёбы"

Ведущий. Ответьте-ка мне, пожалуйста, на следующий вопрос. Как называется наука о том, кто, когда, зачем, почему и во что нам всё это встало?

Ответ — история. Ответ не слишком очевиден, но после конкурса "Школьный словарь" ребята должны с ним справиться.

Ведущий. Если зелёное или дёргается, то это изучает...

Старшеклассники. Биология!

Ведущий. Если дурно пахнет, то...

Старшеклассники. Химия!

Ведущий. А если не работает, то...

Старшеклассники. Физика!

Ведущий. А какой новомодный предмет призван научить, "как стать миллионером"?

Старшеклассники. Экономика!

Ведущий. Великолепно! Вы схватываете самую суть школьных предметов! Видно, не зря провели в стенах средней школы 10 лет! И вот вам следующее задание — придумайте завлекающую рекламу для основных школьных предметов. Излишне говорить, что не все ученики одинаково ретиво вгрызаются в гранит науки. Немало и таких, кто стремится увильнуть от учёбы. Ваша задача — убедить последних, что рекламируемый вами предмет не только нужен, но и очень интересен.

Ведущий предлагает старшеклассникам подготовить короткие рекламные тексты по основным школьным предметам: литературе, русскому языку, математике, истории, физике, химии, биологии, географии, информатике, физкультуре, иностранному языку, ОБЖ. При создании роликов можно пользоваться "шпаргалками" — цитатами из известных телевизионных роликов, которые ведущий раздаёт командам. В качестве шпаргалок лучше использовать нейтральные цитаты, которые, при желании, можно применить к чему угодно. Например, такие:

- Лучше, чем деньги!
- Жизнь в твоём вкусе.
- Почувствуй разницу!
- Для тех, кто и вправду крут.
- Не просто, а очень просто.
- Имидж — ничто, _____ — всё!

Время выполнения задания — не более 10 минут.

Конкурс "Дневниковые записи"

Ведущий. Скажите мне, ребята, как называется канцелярский предмет, моментально пропадающий куда-то при каждом требовании учителя положить его на стол?

Старшеклассники. Дневник!

Ведущий. Ну, кто бы сомневался! И даже можете объяснить, почему он всегда мистическим образом пропадает?

Подростки отвечают.

Ведущий. Так дело всё в этих маленьких циферках и безобидных записях?! Господа, ну не мне вас учить, как вывести "двойку" или исправить гневную запись! Как-никак одиннадцатый класс! Кстати, о дневниковых записях...

Ведущий раздаёт командам листочки с записями, типичными для школьных дневников. Задача команд — переделать записи таким образом, чтобы они приобрели противоположный смысл: не ругали, а хвалим ученика. Например: упрёк "Опоздал на урок" одним росчерком пера легко превратить в похвалу "Ваш сын ни разу не опоздал на урок! Молодец!"; а гневное "Нет домашнего задания!" не составит труда переделать в победное "Нет такого домашнего задания, которое бы не сделала ваша дочь!". Время выполнения задания — 5 минут, после чего ведущий собирает листочки и зачитывает самые смешные и остроумные варианты переделанных записей.

Конкурс "Объяснительная"

Ведущий. На что у каждого порядочного ученика найдётся тысяча и одна причина?

Одиннадцатиклассники перечисляют наиболее частые случаи, когда им приходится оправдываться перед учителями (например: опоздание на урок, прогул, разбитое стекло, сломанный стул и пр.).

Ведущий. А теперь представьте себе ситуацию, что вы три дня подряд опаздываете в школу. Классный руководитель просит вас написать объяснительную записку. Ваша задача написать самую фантастическую объяснительную, какую только можно придумать. При этом она должны звучать достаточно убедительно.

Время выполнения задания — 2-3 минуты.

Конкурс "Подсказка"

Ведущий. Иногда приходится оправдываться и за подсказку! Вроде бы сделал доброе дело — помог товарищу, но никто не торопится за это хвалить! Впрочем, это никоим образом не относится к нашему следующему конкурсу, во время которого вы не только можете подсказывать, вам даже придётся это делать, чтобы выполнить конкурсное задание.

От каждой команды приглашается по 2 игрока. Ведущий просит их представить следующую ситуацию. Урок литературы. Оба игрока (от каждой команды) отвечают на уроке. Один подросток знает стихотворение, а другой — нет. Задача первого игрока — с помощью мимики и жестов передать второму игроку текст стихотворения. Причём делать это надо ловко, чтобы второй игрок успел достаточно быстро и ладно прочесть стихотворение, дабы учитель ничего не заподозрил. Текст стихотворения пер-

вый игрок получает от ведущего.

Конкурс "Экзамены"

Ведущий. У нас осталась неохваченной ещё одна статья будущей энциклопедии. Наверное, самая сложная. На букву "Э".

Старшеклассники делают предположения, какую статью имеет ввиду ведущий.

Ведущий. В конце учебного года вас ожидают экзамены. А экзамены — это всегда стресс, даже если ты знаешь ответы на все вопросы и чувствуешь себя достаточно уверенно. Сегодня, в самом начале года, я предлагают провести предварительную репетицию экзаменов. Быть может, она поможет вам немного ослабить страх перед грядущими экзаменами. У меня в руках "билеты" с вопросами, на которые вам придётся публично ответить. Кто готов рискнуть? Кто самый смелый?

Желающие ученики по очереди тянут "билеты" и отвечают на вопросы. Понятно, что это не должны быть сложные вопросы, так как речь не идёт о настоящих экзаменах!

Вот примерные вопросы для данного конкурса:

1. Вспомните о самом смешном случае из школьной жизни.
2. Продолжите предложение: "Если бы я был директором школы..."
3. Каковы ваши планы на предстоящее десятилетие?
4. Вы смотрите в будущее с оптимизмом или с пессимизмом? Почему?
5. Чем отличаются учащиеся 9-го класса от учащихся 11-го класса?..

Несмотря на то, что праздник носит конкурсный характер, в нём нет ни победителя, ни проигравшего. Принцип "Главное — не победа, а участие!" в данном случае актуален, как никогда, так как основная задача праздника — поднять старшеклассникам настроение и помочь им взглянуть на свои школьные годы с юмором и любовью.

Ведущий. С Днём Знания вас, дорогие ребята! С первым школьным днём последнего учебного года! Уверен, что на одиннадцатом году школьной жизни вы проявите максимум старания и прилежания! Хорошего вам настроения и успехов в учёбе!

ГЛАВА 3.
ХЭЛЛОУИН — 31 ОКТЯБРЯ

Хэллоуин (Halloween), или День всех святых, который празднуется в ночь с 31 октября на 1 ноября, — явление для праздничной жизни России достаточно новое, но при этом быстро развивающееся. За несколько лет существования в нашей стране этот праздник уже успел найти массу последователей, особенно среди подростков и молодёжи. С каждым годом Хэллоуин собирает всё больше и больше поклонников, причём многие из них даже не знают, чему посвящен праздник, где и когда он появился. Их в первую очередь притягивает внешние атрибуты Хэллоуина: общая атмосфера мистики и таинственности, магические ритуалы и обряды, инфернальные костюмы, зловещие тыквенные головы ... Так что это за праздник и какова его история?

Хэллоуин пришёл в современную Европу из Северной Америки. В США и Канаде этот праздник-мистификация по популярности уступает только Рождеству. В Нью-Йорке в честь Дня всех святых устраивают парад, который транслируется по всем основным телевизионным каналам. Особенно любят справлять Хэллоуин американские школьники, которые наряжаются всякой нечистью и ходят по соседям, клянча сладости. Если прижимистые соседи отказывают в угощении, дверные ручки у их домов полностью вымазывают сажей. Также в этот день принято устраивать розыгрыши и гадать на будущее.

Впрочем, корни у Хэллоуина — не американские, а, как раз наоборот, европейские, точнее, кельтские. Христианский День всех святых возник в 9 веке в Англии на основе языческого праздника огня Самхейна, или Самьена (Samhain), — главного кельтского праздника, знаменовавшего собой окончание сбора урожая, конец старого года и начало нового. В этот день, который отмечался в начале ноября, кельты гасили все домашние очаги, которые на следующее утро снова зажигали, но не обычным способом, а от священно-

го огня, полученного кельтскими жрецами друидами. На вершинах холмов в священных дубовых рощах друиды разжигали костры и приносили злым духам жертвы, чтобы умилостивить их, а по утрам дарили людям угли от священных костров. Воскресшему огню приносились жертвы — растения и животные. Кельты верили, что в ночь Самхейн, когда старый год встречался с новым, границы между этим и потусторонним мирами стираются, и все барьеры между материальным и сверхъестественным устраняются. В эту ночь Самхейн открывает врата в зиму, врата между прошлым и будущим, между жизнью и смертью, между миром людей и миром сидов — волшебных существ, настроенных по отношению к людям либо враждебно, либо нейтрально. Всего одну ночь в году люди могли запросто проникнуть в мир сидов, а потревоженные духи, демоны и прочая нечисть могли оказаться среди живых людей. Поэтому кельты одевались как потусторонние существа и ходили по домам, прося еду для умиротворения нечистой силы. Костюмы старались сделать как можно страшнее, надеясь тем самым отпугнуть сидов.

Один из главных атрибутов Хэллоуина — тыква, которая называется "Джек-фонарь" (Jack'o'laterns). Легенда гласит, что обычай делать фонари из овощей ввёл ирландский кузнец по прозванию Скупой Джек. Однажды в канун Дня всех святых на пьяного кузнеца положил глаз сам Дьявол, и, чтобы заполучить его душу, предложил тому купить кружку эля. Кузнец согласился, но благодаря своей скупости не только избежал приготовленной Дьяволом участи, но и выторговал себе 20 лет спокойной жизни. Однако земную жизнь скупого Джека нельзя было назвать праведной, поэтому после смерти он не был допущен в рай. Дорога в ад также была ему заказана, и Джек был обречен бродить по земле, освещая себе путь кусочком угля, полученным от Дьявола, который он поместил внутрь выдолбленной репы, чтобы огонь не задуло ветром. Считается, что Джек-фонарь до сих пор не нашёл покоя и продолжает скитаться по земле в ожидании Страшного Суда. Чтобы Джек-фонарь не проник в дом, 31 октября тыквенные головы необходимо поставить на каждое окно своего дома. Тогда, приблизившись к дому, Джек увидит себя, испугается и убежит. Для современных последователей Хэллоуина тыква со страшной рожицей и свечкой внутри символизирует одновременно злобного духа и огонь, отпугивающий его. Впрочем, не во всех странах "дьявольские подсвечники" делают из тыквы: в Англии свечки вставляют в свеклу, а в Шотландии и Ирландии — в репки и картофелины.

В Англии, где Хэллоуин не столь распространен, как в Штатах, большей популярностью пользуется другой праздник — Ночь Гая Фокса, который приходится на 5 ноября. Внешние атрибуты и атмосфера праздника очень похожи на Хэллоуин, поэтому их нередко объединяют в один праздничный цикл. Впрочем, в нашей стране Ночь Гая Фокса практически неизвестна, так как является исключительно британским феноменом, неразрывно связанным с британской историей.

По легенде, 5 ноября 1605 года был раскрыт так называемый "пороховой заговор" католиков против короля-протестанта Якова I. Самый известный из заговорщиков носил имя Гай Фокс. Его личные вещи и автограф хранятся в крупнейших британских музеях. Был ли заговор или нет, доподлинно неизвестно. Очень многое в этой истории выглядит не совсем правдоподобно, хотя личности, упоминаемые в связи с ней, в том числе Гай Фокс, — не вымышленные, а реально существовавшие. Согласно английской легенде, заговорщики спрятали под зданием парламента бочки с порохом с целью взорвать их в день открытия очередной сессии, которое обычно приходилось на начало ноября. Собственно Гай Фокс и должен был осуществить взрыв. Но один из заговорщиков предупредил своего дальнего родственника-парламентария, в результате чего заговор был досрочно раскрыт. Гая Фокса и прочих заговорщиков поймали и повесили, но со временем народная молва заменила казнь через повешение сожжением. Благодаря этому сожжение чучела Гая Фокса стало одним из основных ритуалов праздничной ночи.

Праздновать Ночь Гая Фокса начинают с самого утра 5 ноября. Дети сажают на телегу собственноручно изготовленное чучело Гая Фокса и обходят вместе с ним дома, собирая мелкие деньги. При этом они читают стихи, поют народные песни. Что-то типа славянского колядования. Вечером ребята сооружают большие копны соломы, на которые устанавливают чучело — и поджигают его. По соседству с ритуальным костром устраивают фейерверки и организуются лоточные развалы, на которых можно купить самые разные угощения. Главное же праздничное угощением этой ночи — печёный на костре картофель, фаршированный салатом или сыром. Называется это лакомство "мистер Спад", что переводится как "мистер Картофель", или "мистер Мотыга".

Сценарий праздничного карнавала "Бал нечистой силы"

Костюмированный бал (карнавал) — достаточно лёгкий, но весьма эффективный способ организации праздничного действа. Кардинальное изменение внешности посредством карнавального костюма позволяет старшеклассникам почувствовать себя другими людьми, что разрешает им на короткое время избавиться от груза привычных проблем и психологических комплексов. Выбранная роль, которая никогда не бывает случайной, даёт подростку возможность самореализации в значительно большей степени, чем его привычный образ.

О том, что готовится костюмированный бал, необходимо предупредить задолго до дня проведения праздника, чтобы старшеклассники успели приготовить костюмы. Дабы стимулировать фантазию подростков, рекомендуется провести соответствующие мастер-классы и/или развесить плакаты с практическими советами по созданию костюмов. Особой популярностью в Ночь всех святых пользуются костюмы вампиров, ведьм, чертей, скелетов, палачей и прочих инфернальных уродцев. Многие из этих образов можно подсмотреть в "ужастиках" и мистических фильмах.

В оформлении зала советуем использовать рисунки старшеклассников с изображением всякой нечисти и тематические стенгазеты. Можно порекомендовать провести оригинальную выставку "Их разыскивают", плакаты к которой рисуют сами подростки. И, конечно же, обязательный атрибут украшения зала для празднования Хэллоуина — это тыквенные головы. Подсвечники а ля "Джек-фонарь" накануне Хэллоуина можно купить практически в любом магазине сувениров, но дешевле и интереснее их изготовить своими собственными руками. Именно так и поступали кельты, во времена которых сувенирных магазинов просто-напросто не существовало. Предложите старшеклассникам уподобиться древним кельтам и сделать из небольших тыковок настоящие подсвечники! Для этого из тыквы небольшого размера удаляют мякоть и семечки таким образом, чтобы толщина стенок тыквенной головы составляла порядка 1 см. В стенках тыквы вырезают 3 треугольника (это будут глаза и нос) и зубастый рот. На месте ушей делают 2 отверстия для веревочки. После этого тыкву кладут на полотенце "вверх ногами" и дают время стечь тыквенному соку. Внутрь тыквенной головы кладут гофрированную бумагу, сквозь боковые отверстия пропускают веревку. Завершающий шаг — ручной фонарик, который необ-

ходимо положить внутрь тыквенной головы. Если вместо фонарика используется свеча, то гофрированную бумагу лучше не использовать! Огонь и бумага — небезопасное соседство!

Если снизу к тыквенной голове среднего размера приставить швабру и балахон из простыни, то получится Скупой Джек в полную величину. Поставьте такое "чудище" у входа, чтобы оно "встречало" ничего не подозревающих участников праздника, — и эффект не заставит себя ждать! Особенно, если выключить верхний свет и включить в голове "Джека" фонарик!

Действующие лица карнавала (подростки):

Дракула,

несколько упырей и вурдалаков обоего пола — свита Дракулы,

привидение.

Ведущий праздника — Дракула, в длинном чёрном плаще на красной подкладке и с неизменными клыками. Лицу румынского вурдалака рекомендуется придать "благородную" синеватость. Мертвец всё-таки!

Помощники Дракулы — упыри и вурдалаки (то есть вампиры) в соответствующем одеянии. Например, юная вампирша может выглядеть как девушка в стиле готов — с длинными чёрными волосами, обведёнными чёрным карандашом глазами, чёрными же ногтями и массивными металлическими украшениями.

Когда все участники праздника соберутся, в зал торжественно входит Дракула в окружении своей свиты. Его приход не должен остаться незамеченным!

Дракула. Зло пожаловать, упыри и вурдалаки, ведьмы и черти, палачи и прочие уроды, на мой ежегодный бал! Уверен, что сегодняшний праздник запомнится вам огромным количеством совершённых гадостей, подлостей и кровожадностей! Ведь на балу ожидаются все самые страшные существа, которые только существуют на свете!

Один из упырей. На свете, мой повелитель?

Дракула. Я сказал — на свете? Нет, конечно же, во тьме! ... которые только существуют во тьме! Все они придут на мой бал!

Упыри и вурдалаки. Гип-гип, ура — графу Дракуле!

Гости бала. Гип-гип, ура!

Дракула. Сегодня величайший праздник — Ночь всех святых, Хэллоуин. Ночь, когда исчезают границы между миром света и миром тьмы, открываются врата между прошлым и будущим, между жизнь и смертью, между миром людей и нами — обитателями мра-

ка. Только в эту ночь, единственную в году, мы можем беспрепятственно попасть в мир живых людей. И нам за это ничего не будет! Ха-ха-ха! *(Зловеще смеётся.)*

Упыри и вурдалаки. Гип-гип, ура!

Гости бала. Гип-гип, ура!

Дракула. Я вижу, что все гости уже в сборе...

Дракула удовлетворённо обводит взглядом присутствующих и называет то одного, то другого, то третьего участника бала, по ходу дела высказывая похвалы их "зловещим заслугам".

Один из упырей. Ваше мрачнейшество, а Вы уверены, что на бал не пробрался какой-нибудь лазутчик из мира света? Какой-нибудь мерзопакостнейший борец со злом? С осиновым колом за пазухой? Не хотелось бы, знаете ли, попасть ему под горячую руку!

Дракула. Неужели ты думаешь, что посторонние осмелятся прийти на бал к самому Дракуле, да ещё в канун Ночи всех святых?!

Упырь. Нет, не думаю... Но всё-таки. Среди борцов со злом иногда попадаются очень неблагоразумные типы, готовые на всё ради своей дурацкой цели.

Дракула. Ну что ж, не так уж ты и неправ! Есть у меня одно надёжное средство по выявлению лазутчиков, со 100-процентной гарантией.

Упырь (заинтриговано). Да-а-а-а? И какое же?

Дракула. Своего рода психологический тест! А точнее, сразу несколько испытаний, которые способна пройти только настоящая нечисть, а не всякие клоуны в масках!

Упыри и вурдалаки (скандируют). Испытания! Испытания!

Дракула и его свита проводят со всеми желающими подростками ряд конкурсов. Остальные участники праздника "болеют" за конкурсантов.

Конкурс поэтический "Страсти-мордасти"

Дракула вызывает несколько подростков, обладающих поэтическим даром, и просит их сочинить четверостишья на предложенные рифмы. Каждому конкурсанту вручается карточка с рифмами. Рифмы могут быть такими:

- любовь — кровь, суп — труп;
- туман — обман, зелье — веселье;
- палач — плачь, стон — влюблён...

Рифмы можно менять местами!

Пока поэты "кропают сатанинские вирши", Дракула проводит с другими ребятами конкурс "Музей восковых фигур графа Дракулы".

Конкурс "Музей восковых фигур графа Дракулы"

Дракула вызывает несколько подростков. Их не должно быть слишком много. Все участники конкурса получают из рук Дракулы карточки, на которых написано, какую восковую фигуру они должны изобразить.

Карточки с заданиями могут быть следующими:

- вампир в момент, когда он нацелился впиться в шею своей жертвы;
- панночка, умирающая от солнечного света;
- чертёнок, узнавший, что он выиграл в лотерею миллион евро;
- гоблин, угодивший ногой в капкан;
- ведьма в момент наложения проклятья;
- джинн, застрявший в горлышке бутылки;
- Кощей Бессмертный, обнаруживший яйцо с его смертью в руках незнакомого царевича;
- огнедышащий дракон в момент сражения с целым полком.

Конкурсанты изображают доставшиеся им восковые фигуры. Остальные участники бала высказывают предположения относительно того, что они видят.

Конкурс "Жуткий бизнес"

Дракула. В последнее время в нашем "нечистом" кругу стал развиваться какими-то нечеловеческими темпами малый бизнес. Появилось значительное число небольших, маленьких и просто крохотных, но весьма перспективных предприятий. Причём спектр их деятельность достаточно широк. Кто-то фильмы ужасов снимает, кто-то их продюсирует, кто-то пирожки с ядом печёт, кто-то орудиями пыток торгует... Всех не перечесть! Но у многих малых предприятий есть одна общая проблема: они не имеют названий или имеют, но совсем уж беспардонные названия... *(с отвращением)* типа кафе "Ромашка". Представляете, великолепные ядовитые пирожки — и "Ромашка"?! Тьфу ты!

Дракула предлагает всем присутствующим на балу разбиться на небольшие "творческие" группы, то есть образовать свою фирму. Перед каждой группой ставится задача придумать для себя какой-

нибудь бизнес (естественно, в рамках тематики праздника) и подобрать своей фирме соответствующее название.

Конкурс "Реклама"

В этом конкурсе "фирмам" необходимо придумать рекламу следующих магических средств и предметов:

- живой воды *(одним из упырей выносится пластиковая 1,5-литровая бутылка с соответствующей надписью)*,
- мёртвой воды *(выносится пластиковая 1,5-литровая бутылка с соответствующей надписью)*,
- шапки-невидимки *(выносится какой-нибудь несуразный или невзрачный головной убор — шапка-ушанка или вязанная лыжная шапочка)*,
- золотого ключика *(выносится "золотой" дверной ключ достаточно большого размера)*,
- волшебной палочки *(выносится деревянная палочка с биркой, на которой написано, что она — волшебная)*,
- тапок-скороходов *(выносятся комфортные на вид домашние тапочки)*,
- скатерти-самобранки *(выносится "жуткая" на вид скатерть, например, старая и в дырах или чёрного цвета)*.

Рекламируемые предметы распределяются между "фирмами" при помощи жеребьёвки. Формат рекламы — на выбор конкурсантов.

На каком-то этапе праздника неожиданно гаснет свет. Если кроме верхнего света, зал освещён ещё и свечками, то договоритесь с несколькими упырями задуть их в один и тот же момент (по сигналу одного из организаторов праздника). В полной темноте то здесь, то там раздаются истошные вопли: "Кошмар!", "Караул, убивают!", "Страшно, аж жуть!" и прочие в том же духе, которые призваны усилить эффект пугающей темноты.

Вдруг в зале появляется привидение в белой простыне, подсвеченное изнутри электрическим фонариком.

Голоса. Привидение! Где? Да вон там! Ух ты!

Привидение. Только не надо меня руками трогать! Не в музее! Как же я устал от досужего любопытства!

Дракула. Не бойся, ты под моей опекой! Если что, будут иметь дело со мной! *(На последнем слове Дракула повышает голос и делает грозную интонацию.)* Откуда ты, наш непрошенный гость?

Привидение. Из Великобритании вестимо. Там самая обширная

диаспора призраков и привидений. Дело в том, что на туманном Альбионе так много старинных полузаброшенных замков. Живи — не хочу! Любят нас англичане, ценят, боятся...

Дракула. Боятся — это хорошо! Нас и должны бояться!

Привидение. Должны — не должны... Только нынче в мире творится неладное! Всё меньше людей верит, что мы существуем! Принимают нас за галлюцинации, за белую горячку и даже за оптические иллюзии, представляете! Отмахиваются от нашего существования... Как в таких условиях выжить бедным-несчастным привидениям?!

Дракула. Кстати, я слышал учёные разработали технику материализации призраков.

Привидение. Да что вы?!

Дракула. К сожалению, не знаю точно, в чём она состоит. Надеюсь, что наши изобретательные бизнесмены помогут в этом вопросе и проконсультируют по поводу того, как превратить призрака в существо из плоти и крови. *(Слово "кровь" Дракула произносит почти мечтательно.)* А заодно дадут ещё несколько полезных рекомендаций.

Привидение. Это должно быть интересно!

Конкурс "Инструкция по применению"

Дракула предлагает "фирмам" придумать следующие рекомендации и инструкции:

- рекомендации по материализации призраков,
- инструкцию по использованию Стоунхенджа,
- рекомендации по дрессировке драконов,
- советы по лечению больных зубов у вампира,
- рекомендации по удалению несмываемых пятен крови,
- рекомендации по прохождению магического лабиринта,
- рекомендации по разведению годзилл в домашних условиях,
- инструкцию по использованию древнеегипетской "Книги мёртвых",
- рекомендации по использованию инквизиционной дыбы в хозяйственных целях.

Право на создание той или иной инструкции распределяется при помощи жеребьёвки.

Конкурс проходит при выключенном верхнем свете. Чтобы конкурсанты видели друг друга, можно зажечь свечки. По окончанию конкурса привидение "материализуется", благодаря чему можно будет включить верхний свет.

Конкурс "Персональный гороскоп"

Дракула предлагает "фирмам" составить гороскопы для следующих персонажей:

- Франкенштейна,
- Синей бороды,
- Джека Потрошителя,
- Голема,
- Кинг-Конга,
- Змея Горыныча,
- Кощея Бессмертного,
- Фредди Крюгера.

Персонажи распределяются при помощи жеребьёвки.

Конкурс "Адская кухня"

Один из упырей. Что-то я проголодался, Ваше кровопийшество!

Дракула. Да, подкрепиться бы не мешало... Я, знаете ли, очень люблю сладкое. Кровь юных дев, например, трепетных и пугливых. Или десерт "Дамские пальчики"! Изящные, хрустящие...

Упырь. Это ноготки похрустывают на зубах!

Дракула. Сочные... Так и тают во рту! Я вообще, знаете ли, большой гурман! Люблю вкусно поесть. И попить... По секрету скажу вам, что моё расположение легко заслужить каким-нибудь изысканным блюдом.

Одна из вампирш. Недаром люди говорят, что путь к сердцу мужчины лежит через желудок!

Дракула. Следует признать, что доля истины в этом высказывании есть. И надеюсь, что наши команды смогут найти путь к моему сердцу, так как сейчас им предстоит, выражаясь фигурально, отправиться на кухню.

Перед "фирмами" ставится задача составить рецепты следующих блюд "адской кухни":

- суп "Русалочий",
- салат "Мечта друида",
- котлеты по-трансильвански,
- рагу из василиска "Пикантное",
- каша "Муть тараканья",
- торт "Бесовская услада",
- мороженое "Поцелуй йети",
- напиток "Кровь упыря"...

Блюда распределяются при помощи жеребьёвки.

Дракула. Ну что сказать, я — ваш навеки! Покорили, ничего не скажешь! Купили с потрохами! Но главное — у меня отпали всякие сомнения, что на бал просочился лазутчик. Вижу ведь: все свои! Мерзейшие из мерзких, кровожаднейшие из кровожадных, подлейшие из подлых!

Упыри и вурдалаки. Гип-гип, ура!

Гости бала. Гип-гип, ура!

Первое отделение карнавала заканчивается официальным ритуалом посвящения всех присутствующих в "почётную нечисть". Дракула обносит участников праздника "чашей крови" — большой и эффектной чашей с жидкостью красно-бордового цвета. Из гигиенических соображений необязательно пить из общей чаши. Можно разливать напиток по бокалам.

Можно придумать другой несложный обряд посвящения. Например, Дракула проводит по щёкам каждого участника праздника угольком (например, углём для рисования). При этом он произносит следующие слова: "Теперь ты — навеки мой слуга. Служи мне верой и правдой, и я тебя не забуду!".

Дракула. А теперь веселись, нечисть! Вы это заслужили!

Второе отделение праздника представляет собой бал в буквальном смысле этого слова, то есть является танцевальным. Старшеклассникам даётся полная свобода: хотят — танцуют, хотят — общаются друг с другом. Впрочем, во время танцевального отделения можно и даже рекомендуется провести ***конкурс костюмов.*** Старания ребят по созданию своего внешнего облика не должны остаться неоценёнными! Выбор лучшего костюма проводится путём тайного голосования. На входе в зал можно поставить урну для голосования, выполненную в виде полой тыквы или черепа. Записки с указанием лучшего костюма разрешается бросать на протяжении всего первого отделения праздника и в начале второго отделения. Результаты голосования объявляются где-то в середине танцевального отделения. Вместо конкурса костюмов можно провести тайные выборы "Мистера и мисс Хэллоуин", которым предстоит исполнить главный танец бала.

Фестиваль фильмов ужасов

Наверное, не стоит объяснять, почему на Хэллоуин лучше проводить фестиваль фильмов ужасов, а не романтических комедий?! Фильмы ужасов любимы многими подростками, особенно мальчи-

ками, поэтому найдут больший отклик в их душах, нежели экранизации комедий У. Шекспира. Тем более что этот жанр даёт огромный простор для творческого самовыражения старшеклассников, не требуя от них исключительного актёрского, сценарного или режиссёрского мастерства, как, например, психологическая драма или даже детектив.

Педагогам не стоит огульно обвинять данный жанр во всех смертных грехах. Психологи утверждают, что просмотр фильмов ужасов сам по себе не приводит к тому, что зрители хватаются за бензопилу и начинают крошить всех подряд. Просмотр кровавых фильмов и сцен редко сопровождается усилением агрессивного поведения зрителей. Особенно невосприимчивы к сценам насилия и ужастикам представительницы слабого пола.

С другой стороны, психологические исследования подтверждают тот факт, что фильмы ужасов могут предоставлять модели агрессивного поведения, которые охотно берут на вооружение психически неуравновешенные личности. Следует признать, что в силу переходного социального положения и, как следствие, неуравновешенного психического состояния подростки более восприимчивы к агрессивным моделям поведения, демонстрируемым кинематографом, нежели взрослые. Именно поэтому в помощь каждой "киногруппе" рекомендуется выделить как минимум одного взрослого, который не только окажет ребятам посильную помощь в создании "фильма", но и время от времени будет направлять буйную подростковую фантазию в нравственно и эстетически приемлемое русло. Ибо нередко первым творческим позывом старшеклассников, склонных к неприкрытому натурализму, является стремление залить всё "кровью" или показать расчленённое человеческое тело, что не всегда интересно с художественной точки зрения и адекватно с нравственной.

Фестиваль фильмов ужасов можно провести в рамках одного класса, но лучше устроить его для всех старших классов. В этом случае каждый класс сможет вынести на суд зрителей свой "фильм".

Конкурс кинофильмов

Основное конкурсное задание фестиваля — подготовить "фильм" длительностью 10-20 минут. Дабы избежать очередной "Резьбы бензопилой", можно заранее сориентировать старшеклассников на проверенные временем сюжеты, связанные со славянской или европейской мифологией. Это могут быть предания о вампирах, чертях, русалках и т.п. Много интересных сюжетов

можно найти в русской классике (например, у Н.В. Гоголя).

В качестве альтернативы можно предложить готовые мультипликационные, кинематографические или литературные произведения с нейтральным сюжетом, которые необходимо будет переработать в стиле "хоррор". В этом случае лучше всего использовать детские произведения, лишённые малейшего "хоррор" подтекста, типа "Простоквашино" или "Винни-Пуха".

Сюжеты за несколько дней, а то и недель до фестиваля распределяются при помощи жеребьёвки либо с учётом пожеланий "съёмочных групп" (если они смогут договориться между собой).

Если позволяет время и место, то кроме основного задания можно провести сопутствующие конкурсы — афиш, рекламы, гримёров и пр. В этом случае в фестивале смогут принять участие практически все ученики старшей школы. Допустим, если подростку не нашлось места в "съёмочной группе", так как он не обладает ни актёрскими, ни режиссёрскими талантами, но хорошо рисует или просто красиво пишет, то он сможет найти себя в конкурсе афиш.

Конкурс афиш

Каждая "съёмочная группа" заранее готовит киноафишу своего "фильма". Все киноафиши вывешивают до начала фестиваля, чтобы учащиеся не только смогли оценить их, но и заинтересоваться самим фестивалем.

Конкурс рекламы

Каждая "съёмочная группа" должна выделить несколько человек, которые должны будут подготовить и показать "рекламный ролик" о предстоящем "фильме". Продолжительность "ролика" — не более 1 минуты.

Конкурс гримёров

Конкурс гримёров — это конкурс на лучшую "маску ужаса".

Каждая "съёмочная группа" выдвигает на конкурс по одному "гримёру". Конкурсантам выдаётся по 1/4 или 1/6 ватмана, краски, кисти, ножницы, клей, фломастеры... Задача "гримёров" — используя вышеперечисленные материалы, сделать "маску ужаса", как они себе её представляют.

Завершается праздник подведением итогов и награждением победителей — лучших "специалистов" в жанре фильмов ужасов. Для оценки конкурсов необходимо создать авторитетное жюри, которое должно состоять как из "знаменитых режиссеров", работающих в жанре "хоррор", так и из известных персонажей (например, графа Дракулы, Франкенштейна, панночки из "Вия" и т.п.), в соответствующих костюмах.

ГЛАВА 4.
НОВЫЙ ГОД

Новый год — один из самых любимых праздников в нашей стране, которого с огромным нетерпением ждут и взрослые, и дети. За многие тысячелетия, а обычай праздновать новый год имеет более длительную историю, чем Рождество, этот праздник обзавелся неизменными и легко узнаваемыми атрибутами — наряженной ёлочкой, Дедом Морозом, Снегурочкой, боем курантов, что существенно облегчает задачу организаторам праздника.

Редкий новогодний праздник в школе обходится без ёлочки, украшенной гирляндами и шарами. Её, как правило, ставят на середину помещения, чтобы вокруг можно было водить хороводы, играть и фотографироваться. Под ёлочкой прячут мешок с подарками. Зажигание ёлочных огоньков является любимейшей забавой не только маленьких детей, но и подростков.

Ведущими праздника можно сделать Деда Мороза и Снегурочку, но обычно они выступают в роли помощников ведущего, беря на себя заботу о проведении игр и новогодних конкурсов.

Новый год — праздник, от которого многого ожидают, поэтому готовиться к нему надо уже со второй половины ноября. Тогда вам хватит времени не только на сочинение сценария и подготовку декораций и костюмов, но и на репетиции. За несколько недель до новогоднего праздника можно объявить по школе конкурсы на лучшее оформление класса, на лучшую новогоднюю стенгазету, на лучший карнавальный костюм, на лучший эскиз пригласительного билета и пр. Чем больше человек примет участие в подготовке к новогоднему празднику, а это должны быть и учителя, и дети, и их родители, тем выше вероятность того, что праздник состоится!

Сценарий новогоднего карнавала

Примерно за месяц-полтора до Нового года организаторы праздника сообщают старшеклассникам, что их ждёт новогодний карнавал, к которому каждый должен приготовить оригинальный костюм. Помимо костюма, необходимо также придумать себе имя и историю, так как каждый участник карнавала должен будет представить свой костюм. Желательно, чтобы родители и учителя, ожидаемые на празднике, участвовали в новогоднем карнавале наравне с подростками. Это значит, что им тоже придётся задуматься о карнавальном костюме и его презентации.

Чтобы стимулировать фантазию старшеклассников и избежать единообразия костюмов, копирующих набившие оскомину масс-медийные персонажи, рекомендуется провести соответствующие мастер-классы и развесить по школе плакаты с эскизами костюмов и советами по их созданию. Также советуем выбрать ответственного за костюмы, который проследит за тем, чтобы каждый участник праздника подготовил карнавальный костюм.

Между классами рекомендуется провести конкурс на лучшее оформление классной аудитории. Это подтолкнёт подростков к тому, чтобы оформить свой класс как можно более оригинально.

У входа в аудиторию необходимо заранее повесить афишу, приглашающую на новогодний карнавал. Например, такую:

"Внимание! Внимание! Внимание!
Доводится до сведения заранее.
Помещён совсем не зря
Здесь листок календаря.
Пусть запомнит стар и мал:
В этот вечер карнавал!
Ни для кого пусть не будет сюрпризом—
Лучший костюм премируется призом!
Осталось до праздника времени мало,
И будем надеяться, каждый готов
С друзьями увидеться в день карнавала
Без опоздания, в _____ часов!
PS. Вход на карнавал — только при наличии карнавального костюма!"

Действующие лица новогоднего карнавала (подростки):

ведущий,
ведущая,
помощники ведущих,
Дед Мороз.

На входе в зал помощники ведущих раздают всем участникам новогоднего карнавала небольшие таблички с порядковыми номерами. Здесь же можно получить билет беспроигрышной новогодней лотереи (если таковая задумана).

На празднике "работает" новогодняя почта. Для этого необходимо повесить "почтовый ящик" — коробку с надписью "ПОЧТА" и щелью для писем, в которую на протяжении всего карнавала можно бросать поздравительные открытки и письма для любого из присутствующих. Ближе к концу праздника Дед Мороз доставит почту по назначению.

Входят двое ведущих — юноша и девушка.

Ведущий. Добрый вечер!

Ведущая. Добрый вечер, друзья!

Ведущий. Мы рады вас приветствовать на нашем новогоднем карнавале!

Ведущая.

Наконец-то в школе праздник,
Наконец-то карнавал!
И, поверьте, не напрасно
Его каждый ожидал.

Ведущий.

Карнавал — это праздник чудесный,
Карнавал — это танцы и песни,
Карнавал — это радость и смех,
Карнавал — развлечение для всех!

Ведущий. ***Надевай разноцветный наряд,***
И вперёд на наш маскарад!
Карнавал пусть по кругу несёт
Развесёлый, нарядный народ.

Ведущий.

Приглашаем весь народ
Встретить с нами Новый год!
И чтоб никто здесь не скучал,
Пора открыть наш...

Все. Карнавал!

Ведущий. В былые времена на Руси любое дело начиналось с публичного оглашения царского указа. С тех пор много воды утекло, да и царей на Руси не осталось. А вот указы продолжают существовать.

Ведущая. И сейчас мы зачитаем наш карнавальный указ.

Ведущий.

Пункт первый указа гласит,
Что карнавал уже открыт.

Ведущая.

Пункт второй забывать нельзя:
У нас не скучают, друзья!

Ведущий.

Пункт третий ко всем обращается:
Соблюдать тишину запрещается!

Ведущая.

В четвёртом пункте объявляется,
Что веселье и смех не отменяются.

Ведущий.

Пункт пятый (и самый важный!):
Плясать и петь должен каждый!

Ведущая. Кстати, ты тут в самом начале вечера Новый год упоминал! Своевременно, надо сказать, только вот я что-то Деда Мороза не вижу. Ау, дедушка! Ау! (Зовёт Деда Мороза и оглядывается по сторонам.) Нет Деда Мороза! А что это за Новый год без Деда Мороза?! И без Снегурочки, в конце концов! Это же главные персонажи новогоднего праздника!!!

Ведущий (растерянно). Действительно. Без Деда Мороза как-то неправильно получается. И без Снегурочки... И где же, позволь тебя спросить, мы их возьмём? Ты думаешь, что Деды Морозы на улице валяются?! Выйдешь на крылечко школы, крикнешь погромче "Дед Мороз!" и на твой зов сбежится дюжина дедов с мешками? Ты так себе это представляешь?

Ведущая. Ну, зачем сразу деды? У нас коллектив молодой, нам деды не нужны. Начнут тут нудить: "Здравствуйте, детишки... Раз, два, три, ёлочка гори..." и всё в таком роде. Нам Деда Мороза молодого и спортивного подавай, чтобы в реалиях современного мира разбирался не хуже наших ребят. Музыку прогрессивную знал, в компьютере шарил, да и прикид чтоб у него был модным, а не это "винтажное" старьё — шуба в пол да колпак какой-то непонятный. Про варежки я вообще молчу! Их только дошколята носят да двупалые твари всякие!

Ведущий. Стоп! Стоп! Стоп! Без истерики! Если я правильно тебя понял, то ты предлагаешь пригласить симпатичного молодца, чтоб не мальчик, но и не старик, в джинсах, футболке и кроссовках? Может быть, ещё с бейсболкой на голове?

Ведущая. А почему бы и нет? Пришло время ломать стереотипы! Почему, если Дед Мороз, то обязательно старый, с бородой

и в смешной одежде? А я молодого Деда Мороза хочу! И точка.

Пока длится этот диалог, в зал, незаметно для ребят, входит Дед Мороз — действительно, в джинсах, футболке, но с бородой и в фирменном дедморозовском головном уборе. За плечами у него — мешок с подарками.

Ведущая (опешив от неожиданности). Ой, дедушка!

Ведущий (поражённо). В джинсах и футболке!

Дед Мороз. А что? Очень даже удобно! И не так жарко, что для меня, Деда Мороза, как вы понимаете, немаловажно! *(Старшеклассникам.)* Всем — С Новым годом!

Все. С Новым годом!

Ведущая. "Дедушка", а ты ничего!

Дед Мороз. Спасибо, "внученька"! Только я и не дедушка вовсе. Молод ещё, чтобы "дедушкой" зваться! Зовите меня просто "Морозом".

Ведущая. А где твоя спутница, Мороз, — Снегурочка которая?

Дед Мороз. А вот тут неполадочки произошли. Не смогла она прийти.

Ведущая (расстроено). Как же без Снегурочки-то?

Ведущий. Между прочим, ни в одной другой стране мире Деды Морозы не ходят со Снегурочками. И ничего, как-то справляются!

Ведущая. Да, но в России Деда Мороза всегда сопровождает Снегурочка! Я с детства привыкла, что где Дед Мороз, там и Снегурочка! Это как... *(ищет подходящее сравнение)* Ромео и Джульетта, что ли. Короче, два сапога — пара!

Ведущий. Угу, сладкая парочка!

Ведущая. Пусть и так!

Дед Мороз (ведущему). Зачем ты насмехаешься над девушкой? Я уверен, что многие ребята согласны с ней, что без Снегурочки что-то не то... *(Ведущей).* А ты, красавица, не переживай так! Дело-то поправимое. Вон у вас сколько девчат. *(Обводит рукой присутствующих).* Любая могла бы заменить мою Снегурочку!

Ведущий. А что? По-моему, неплохая идея!

Ведущая изумлённо переводит взгляд с Деда Мороза на ведущего и обратно, но ничего не говорит.

Дед Мороз. У меня тут и костюмчик есть! *(Достаёт из мешка пакет с атрибутами костюма Снегурочки.)* Знал же, что понадобится!

Ведущая. И как вы собираетесь выбирать Снегурочку? При помощи туфельки, как принц Золушку искал?

Ведущий. Да нет, всё просто. Предлагаю Морозу назвать любое число от 1 до _____ *(называет последнее число из тех, что раздавались на входе в зал).* Чьё число он назовёт, та и будет Снегурочкой!

Ведущая. А если это юноша окажется?

Ведущий. Так ещё и лучше! Мы на карнавале или где?!

Дед Мороз. Согласен.

Дед Мороз называет любое число. Обладатель названного числа выходит к Деду Морозу и примеряет на себя атрибуты Снегурочки.

Конечно, можно пустить эту часть праздника на самотёк: кому достанется роль Снегурочки, тот ей и будет. Но лучше всё-таки выборы Снегурочки срежиссировать — сделать так, чтобы Дед Мороз назвал число того человека, которому заранее предназначалась эта роль. Наиболее удачный ход — тот, когда Снегурочкой становится артистичный юноша или ничего не подозревающий преподаватель-мужчина (например, физрук).

Ведущий. Итак, милая Снегурочка! Вам придётся доказать почтенной публике, что Вы достойны сего высокого звания.

Снегурочка. Я готова! Что надо делать?

Ведущий. Когда Снегурочка приходит на праздник, то она тонким, звенящим, как бубенчики, голоском читает деткам стишки о зимушке-зиме, новогодней ёлочке, лесных зверушках, ждущих Новый год, и прочей сентиментальной чепухе. Вот и тебе, красавица, надо будет прочитать такое стихотворение своим серебряным голоском, чтобы ни у кого не осталось сомнения, что ты достойна быть Снегурочкой.

Снегурочка исполняет какой-нибудь детский новогодний стишок, причём делает это очень тонким и высоким голоском, что звучит особенно забавно, если Снегурочка — мужского пола.

Дед Мороз. Пять баллов! Отличная Снегурка! То что надо! Честно говоря, давно о такой мечтал. Моя-то напарница совсем плоха стала...

Ведущие смотрят на Деда Мороза с вопросительным изумлением на лицах.

Дед Мороз. Да в институте она учится! А знаете, сколько им там задают?! И Новый год как раз на зимнюю сессию приходится! Измучилась она, бедная! Не деткам новогодние стихи читает, а, как робот, всё билеты по экономике зубрит. А разве детишкам это интересно?!

Ведущая. Да-а-а... Времена пошли... Снегурочки экономику учат...

Ведущий. А что, современная такая Снегурочка! *(Ехидно.)* Ты же любительница всего современного! Вот и Деда Мороза молодого и в джинсах подавай.

Ведущая. А тебе, что, чем-то не нравится наш Мороз?

Ведущий. Нет, почему же? Очень даже нравится!

Дед Мороз. Не ссорьтесь, друзья! Сегодня же праздник!

Ведущий и ведущая (хором). И он продолжается!

Дед Мороз. Посмотрите, сколько чудесных и оригинальных костюмов вокруг, сколько удивительных образов!

Ведущий. А какие знаменитые люди скрываются за ними!

Ведущая. Какие?

Ведущий. Пока не знаю, но надеюсь скоро узнать. Предлагаю начать наш супер-пупер-карнавал со знакомства. Пусть каждая маска нам расскажет о себе и о своём костюме.

Ведущая. Это называется "презентацией"!

Ведущий. Неважно, как это называется! Главное, чтобы это было весело и интересно!

Проводится главный конкурс новогоднего карнавала — конкурс костюмов. Желающие участники праздника представляют свои костюмы в той форме, в какой они сочтут нужным это сделать. Можно устроить презентацию таким образом, чтобы конкурсанты сами называли придуманные ими образы, а можно попросить присутствующих на празднике угадать по внешнему виду и по содержанию презентации, кого изображает их товарищ. Желательно, чтобы конкурс костюмов сопровождался весёлыми комментариями ведущих и Деда Мороза со Снегурочкой. Сами выступления могут быть как индивидуальными, так и коллективными.

Победитель конкурса костюмов определяется по результатам тайного голосования. Для этого каждый участник праздника пишет на небольшом листочке порядковый номер понравившегося ему костюма и/или выступления. Записки отдаются ведущим, которые подводят подсчёт номеров и тем самым выясняют, кто является победителем конкурса костюмов.

Ведущий.

Внимание! Внимание!
Оглашаем итоги голосования!

Ведущая. По итогам тайного голосования победителем конкурса костюмов стал номер _____!

Победитель выходит к ведущим. Дед Мороз вручает ему какой-нибудь чисто символический, но забавный приз, который рекомендуется обыграть в юмористическом ключе. Например, заранее объявить, что победитель конкурса получит ключи от машины, — и действительно подарить ему большой ключ с брелоком в виде машинки или эмблемы известной марки автомобиля. Можно в качестве

приза выставить право на владение недвижимостью — и подарить отпечатанный на компьютере "документ" с пожизненным правом владения правой половины первой парты в кабинете истории...

Помимо награждения по основной номинации — за лучший костюм, можно провести ещё шуточную церемонию награждения по менее значимым, но не менее почётным номинациям. Не следует забывать, что Новый год — особенный праздник, на котором каждый подросток должен получить свою порцию счастья. Здесь не место зависти и обидам! Тем более что номинацию можно придумать практически для любого участника новогоднего карнавала. Вот несколько примеров шуточных номинаций:

- "А мне всё равно!" *(для подростка с самым экстравагантным костюмом)*;
- "Цветик-семицветик" *(для обладателя самого многоцветного, красочного костюма)*;
- "Великий комбинатор" *(за сочетание в костюме абсолютно не сочетаемых вещей)*;
- "Терминатор" *(для подростка, в костюме которого много технических наворотов)*;
- "Сокровищница" *(для девушки с множеством украшений)*;
- "Набедренная повязка" *(для девушки в самой короткой юбке)*;
- "Мне сверху видно всё" *(для самого высокого подростка или для девушки на самых высоких каблуках)*;
- "Белоснежка" *(для самого белокожего подростка, с учётом грима)*;
- "Шоколадка" *(для самого загорелого подростка)*;
- "Солнечный зайчик" *(для самого конопатого подростка)*;
- "Киндерсюрприз" *(для самого молодого участника вечера)*;
- "Мои года — моё богатство" *(для самого "старого" подростка)*...

Особое внимание следует уделить костюмам, полностью сделанным своими руками.

Каждая номинация предполагает награду. Это могут быть недорогие подарки из мешка Дед Мороза или заранее заготовленные грамоты, в которые ведущим надо будет вписать имя и фамилию победителя.

С карнавальной формой проведения новогоднего праздника также хорошо сочетается конкурс пародий "Синхробуффонада".

"Синхробуффонада"

Желающие принять участие в конкурсе должны будут исполнить популярную песню под фонограмму. При этом они вольны спародировать образ исполнителя данной песни или придумать свой собственный, который бы смотрелся органично в связке с выбранным музыкальным произведением. При создании пародии на реального певца важно уловить характерные для него движения и жесты, манеру его поведения на сцене. Петь самому не надо, главное — синхронно с фонограммой открывать рот. Во время выступления конкурсанта остальные участники праздника должны подтанцовывать и подпевать ему.

Вторую половину новогоднего карнавала составляет танцевальное отделение, во время которого рекомендуется провести танцевальные конкурсы.

"Танцы народов мира"

Ведущие предлагают участникам карнавала вспомнить танцы различных народов мира. Для этого человек, ответственный за музыкальное оформление праздника, включает одну за другой записи с известными танцевальными ритмами. Задача ребят — назвать танец и страну, которой этот танец принадлежит. Желательно также, чтобы несколько человек продемонстрировали характерные для данного танца движения, которые могут подхватить остальные ребята (с лёгкой подачи ведущих).

Чтобы у ребят не возникало слишком больших затруднений, которые для новогодней дискотеки нежелательны, рекомендуется использовать легко узнаваемые мелодии: лезгинку, сиртаки, 7.40, цыганочку, ламбаду и т.п.

"Странные танцы"

Ведущий предлагает всем желающим разбиться на 2 равные команды. Каждой команде придётся напрячь всю свою фантазию и придумать свой собственный танец, который никто и никогда не исполнял, а также подобрать к нему подходящую музыку. На выполнение задания даётся 20 минут.

Название танцу придумывать не надо: это сделают зрители после того, как увидят танец. Причём сделают это анонимно, написав свою версию названия на листке и передав его ведущим. Ведущие

зачитывают все предложенные названия, после чего коллективно выбирается наиболее подходящее танцу название.

Из двух показанных танцев выбирается более удачный вариант. Дед Мороз объявляет его фирменным танцем класса, который учащиеся торжественно обязуются исполнять на каждой праздничной вечеринке. После этого ведущие приглашают всех присутствующих выучить движения танца.

"Танец двух баранов"

Танцующие подростки разбиваются на пары. Ведущие выдают каждой паре по большому воздушному шарику, который необходимо зажать между лбами. Задача танцоров — не позволить шарику упасть на пол. После этого включается достаточно энергичная музыка, под которую ребятам придётся танцевать. Во время танца шарик может выскользнуть и оказаться между другими частями тела танцующих. В этом нет ничего страшного! Главное, чтобы он ни при каких условиях не упал на пол!

Побеждает та пара, которая справится с заданием лучше или оригинальнее других. Ей Дед Мороз вручает небольшие подарки.

"Танец с воздушным шариком"

Во время следующего конкурса воздушный шарик необходимо зажать между телами. Пока звучит медленная музыка, пары танцуют; как только музыка смолкнет, нужно быстро и крепко обнять друг друга так, чтобы шарик лопнул. При этом все давящие движения на шарик должны производится телами. Руки, ногти, а также колюще-режущие предметы использовать категорически запрещено! Чтобы игра как можно дольше не кончалась, стоит приобрести воздушные шарики повышенной прочности.

Побеждает та пара, которая первой лопнет шарик. При этом ведущим следует проверить, что на одежде танцоров не было булавок и прочих острых предметов. Награда за победу — подарок из мешка Деда Мороза.

"Танец на газете"

Каждая танцующая пара получает по большому газетному листу. Лист необходимо расстелить на полу и встать на него ногами. Весь танец парам придётся протанцевать, не сходя со своего газетного листа. В какой-то момент ведущий просит остановить музыку и сло-

жить газетный лист вдвое, после чего продолжить танец. Во время следующей музыкальной паузы лист газеты нужно сложить ещё раз вдвое. В результате парам придётся танцевать на четверти газетного листа, затем — на одной восьмой части от первоначального размера листа, на одной шестнадцатой... И так далее. Если какие-то пары не смогут уместиться на газетном листе, который становится всё меньше и меньше, то они выбывают из конкурса. Побеждает та пара, которой для танца понадобится газетный лист наименьшего размера. Впрочем, таких пар может оказаться несколько.

"Танцы в формате А4"

Каждая танцующая пара получает по листку бумаги форматом А4. Ведущий просит танцующих в паре повернуться друг к другу спинами и зажать между ними листок. На протяжении всего конкурса листок должен находиться между спинами танцующих. При этом музыка меняется от медленной до очень быстрой и обратно (и так несколько раз). Если пара роняет листок, она выбывает из конкурса! Побеждает та пара, у которой листок окажется самым помятым.

"Танец со шляпой"

Объявляется медленный танец. Подростки разбиваются на пары. Ведущий берёт в руки шляпу и начинает ходить с ней среди танцующих пар. Подойдя к любой паре, ведущий надевает шляпу на голову одного из танцующих, после чего меняется с ним местами — включается в танец с его партнёршей. Оставшийся без пары подросток начинает ходить среди танцующих пар в поисках новой партнерши. Найдя таковую, он надевает на голову её партнёра шляпу и занимает его место... И так далее.

Сценарий праздника "Новогоднее путешествие"

Для данного варианта новогоднего праздника большое значение имеет его музыкально-шумовое оформление. Грамотно подобранное, оно поможет отразить национальный колорит тех стран, которые вместе с ведущим "посетят" старшеклассники.

Когда все участники праздника будут в сборе, в зал входит ведущий.

Ведущий. Здравствуйте, ребята! С Новым годом! С новым счастьем!

Старшеклассники. С Новым годом!

Ведущий. Новый Год — это самый весёлый, самый яркий и самый радостный праздник. Его любят и взрослые, и дети, и мужчины, и женщины. И каждый отмечает Новый год по-своему. Одни идут в ресторан, другие встречают Новый год дома, третьи выезжают на природу... А я предлагаю вам отправиться в незабываемое новогоднее путешествие и отпраздновать наступающий Новый год вместе с другими народами!

Звучит стук колёс, гудки паровоза, крики, шум вокзала.

Ведущий. Друзья, мы садимся в поезд, в мягкий вагон новогоднего экспресса и отправляемся в путешествие по новогодней планете. И первая остановка в нашем путешествии — Венгрия.

Звучит чардаш.

Ведущий. В Венгрии в предновогодние дни с прилавков исчезают детские свистки, дудочки и трубы. По народному поверью, пронзительный и не совсем приятный звук этих музыкальных инструментов отгоняет злых духов и призывает в дом благополучие и счастье. И сейчас я предлагаю вам воспользоваться венгерским рецептом счастья.

Ведущий раздаёт всем присутствующим на празднике свистки и/или "язычки", в которые все вместе какое-то время дружно дуют. Можно попросить ребят "сыграть" какую-нибудь известную новогоднюю мелодию. По крайней мере, попытаться это сделать!

Ведущий. Ну вот, Венгрия осталась позади, а нас ждёт Польша.

Звучит польская музыка.

Ведущий. Варшава — столица Польши — в новогодние праздники превращается в настоящий балаган, день и ночь проходят карнавальные шествия. Мужчины переодеваются в женские костюмы, дети расписывают красками лица, а улицы украшаются огромными связками воздушных шаров. В 12 часов ночи жители Варшавы начинают лопать шары, тем самым устраивая своеобразный новогодний салют. Последуем и мы их примеру — зарядим новогодний салют из воздушных шаров. Но лопать шары мы будем не абы как, а по специальной методе!

Ведущий проводит с ребятами целую конкурсную программу "Шаробамс".

Конкурсы с воздушными шарами "Шаробамс"

Для "Шаробамса" понадобится большое количество надутых воздушных шаров, так как каждый конкурс заканчивается "бамсом" — лопаньем двух шаров.

Присутствующие на празднике делятся на 2 равные команды. Команды выстраиваются на линии старта в некотором отдалении от шаров, не менее 5 м. По команде ведущего первые игроки команд бегут в направлении шариков, где каждый игрок должен особым способом лопнуть свой шар. После этого игроки возвращаются бегом к своим командам и передают эстафету вторым игрокам... И так далее. Каждый член команды имеет право принять участие только в одном конкурсе!

Способы лопанья воздушных шариков:

1) лопнуть шарик между ладонями;
2) лопнуть шарик между указательными пальцами;
3) лопнуть шарик, с силой ударяя по нему кулаком;
4) лопнуть шарик, зажав его между коленками;
5) лопнуть шарик, наступив на него ногой;
6) лопнуть шарик, сев на него;
7) лопнуть шарик животом (для этого на шарик надо лечь);
8) лопнуть шарик, надув его сверх меры;
9) лопнуть шарик зубами;
10) лопнуть шарик между животами (для этого конкурса понадобятся по 2 игрока от каждой команды);
11) лопнуть шарик между спинами (для этого конкурса понадобятся по 2 игрока от каждой команды);
12) лопнуть шарик между лбами (для этого конкурса понадобятся по 2 игрока от каждой команды)...

Можно придумать и другие способы лопанья воздушных шариков.

Все конкурсы выполнятся на время. Игрок, который лопнет шарик быстрее противника, приносит своей команде 1 балл. Побеждает та команда, на счету которой окажется больше баллов.

Звучит стук колёс, гудки.

Ведущий. Следующая остановка — Болгария.

Звучит болгарская музыка.

Ведущий. В Болгарии в последние минуты уходящего года в домах гасят свет. В это время многие пытаются отыскать в темноте Деда Мороза и поцеловаться с ним, так как, по шуточному поверью, это предвещает особую удачу в новом году. Кроме того, каждая

болгарская семья обязательно ставит на праздничный стол особый новогодний пирог "с секретом" — погачу, в котором запечено много разных сюрпризов. Вот и мы для вас приготовили такой пирог. Возьмите по куску и узнаете, что вас ждёт в новом году.

Шуточное гадание "Новогодний пирог"

Помощник ведущего вносит большой поднос, на котором лежит красиво раскрашенный под пирог лист плотной бумаги, состоящий из маленьких квадратов — "кусков". На внутренней стороне каждого квадрата изображён какой-нибудь рисунок:

- сердце — любовь,
- книга — знания,
- 1 копейка — деньги,
- солнце — успех,
- письмо — важное известие,
- лицо человека — новое знакомство,
- стрела — достижение цели,
- часы — перемены в жизни,
- дорога — поездка,
- подарок — сюрприз,
- молния — испытания,
- коробка, перевязанная бантом, — праздники...

Каждый участник праздника берёт один "кусок" и смотрит, что изображено на обратной стороне. Это — то, что ждёт его в наступающем году.

Ведущий. Ту-ту! Мы подъезжаем к Франции.

Звучит французский шансон или песня Джо Дассена.

Ведущий. В отличие от болгар, французы запекают в новогодний пирог только один боб. Тот, кому он достанется, становится "бобовым королём". Ему надевают на голову корону из бумаги или из фольги, и весь праздник подчиняются его приказам.

Ведущий пускает по кругу маленькую фигурку "бобового короля". (Можно использовать любую куколку или статуэтку, отдалённо напоминающую "бобового короля"). Подростки передают фигурку из рук в руки и загадывают желания.

Ведущий. А теперь мы прибыли в Италию.

Звучит песня в исполнении какого-нибудь известного итальянского певца (например, А. Челентано или Т. Кутуньо).

Ведущий. В Италии накануне новогодней ночи принято выбрасывать из окон старую прохудившуюся утварь и даже мебель: вёд-

ра, корзины, лампы, картины, стулья и т.п. Существует такая примета, что если выбросишь старую вещь в окно, то в новом году приобретешь такую же, но новую. Поэтому итальянцы стараются выбросить из окна как можно больше старого хлама. Мне тут посчастливилось подобрать кое-что из выброшенного... Не такое уж и старьё, надо сказать!

Ведущий достаёт мешочек с заранее заготовленными призами и проводит интеллектуальную игру "Made in Italy", в которой за каждый правильный ответ вручается соответствующий мини-приз.

Интеллектуальная игра "Made in Italy"

Ведущий. В 1608 году англичанин Томас Кориат побывал в Италии и привёз оттуда удивительное приспособление для еды, в то время в Англии неизвестное. Какое?

Правильный ответ — вилка. Подросток, давший правильный ответ, получает в подарок от ведущего вилку.

Ведущий. Более 300 лет назад зеркала могли делать только в одном городе Европы. В каком?

Правильный ответ — в Венеции. За него ведущий вручает карманное зеркальце.

Ведущий. Какой великий изобретатель догадался установить жестяные трубы на лампы, чтобы было меньше копоти?

Правильный ответ — Леонардо да Винчи. Подростку, ответившему на вопрос, ведущий вручает подсвечник в виде керосиновой лампы (или какой-то другой предмет, подходящий по смыслу). Если ребята затрудняются с ответом, то ведущий может подсказать, что этот изобретатель был ещё и гениальным художником.

Ведущий. Этот атрибут считают очень неблагоприятным для мужчины. Однако в древности он, наоборот, был символом мужской силы, а в Италии до сих пор считается талисманом от сглаза. О чём идёт речь?

Правильный ответ — рога. Ответивший на вопрос получает фигурку какого-нибудь рогатого животного (свечку, магнит, декоративную скрепку и т.п.).

Ведущий. В какой фонтан бросают монетку через левое плечо, чтобы вернуться в "вечный город"?

Правильный ответ — в фонтан Треви, в Риме. За него ведущий даёт монетку номиналом 1-5 евро (или любую другую интересную монету) со словами: "Когда окажешься в Риме, не забудь бросить эту монетку в фонтан Треви".

Ведущий. Этот предмет придумал итальянский врач и астроном Лилио. Правда, большинству людей это имя ни о чём не говорит. А вот тот факт, что к его изменениям причастен Римский Папа Григорий XIII, в честь которого он называется "григорианским", может помочь вам отгадать, о чём именно идёт речь.

Правильный ответ — календарь. Ответивший на вопрос получает красивый календарик на новый год.

Звучит стук колёс, гудки.

Ведущий. А вот и Испания!

Звучит испанская гитара.

Ведущий. В этой стране принято ходить в гости на Новый год с бутылкой шампанского и кусочком нуги. А когда часы начинают бить последние 12 ударов, испанцы спешат съесть 12 виноградин: на каждый удар — по одной винограднне. Только в этом случае исполнится ваше заветное желание! А с чем вы сегодня пришли на праздник?

Ведущий объявляет конкурс на самое оригинальное содержимое карманов. Для этого участники праздника, у кого есть карманы, должны выложить на стол всё, что в них находится. Победителем становится тот, у кого в карманах обнаружатся самые необычные предметы.

Звучит стук колёс, а затем — музыка какого-нибудь немецкого композитора (Моцарта или Вагнера).

Ведущий. Германия — родина великих учёных, поэтов, музыкантов.

Ведущий просит старшеклассников вспомнить имена великих представителей немецкой культуры. Наиболее активным ребятам вручаются небольшие подарки.

Ведущий. В Германии считается счастливой приметой встретить в новогоднюю ночь трубочиста и выпачкаться в саже. В 12 часов ночи принято залезать на стулья и столы и "впрыгивать" в новый год, радостно крича. А ещё в Германии издавна существует обычай ставить на новогодний стол композицию из... яблока. В яблоко вставляют веточку хвойного дерева, маленькие шишки, сухоцветы, головки мака и т.п. Вот и я вам сейчас предлагаю сделать из яблок интересные скульптурные композиции.

Проводится конкурс на яблочную скульптуру. В конкурсе принимают участие все желающие.

"Съедобная резьба"

Для данного конкурса понадобится достаточное количество яблок крупного размера.

Задача конкурсантов — при помощи собственных зубов выточить из яблока фигурку какого-нибудь животного. Какого именно — каждый решает сам. Главное, чтобы оно не было слишком сложным по форме.

Авторы наиболее интересных скульптурных композиций получают от ведущего призы.

Ведущий. А вот и последняя остановка на европейском континенте — Англия.

Звучит английская рождественская мелодия.

Ведущий. Именно в Англии возник обычай писать письма Деду Морозу *(Санта Клаусу)* и заказывать ему подарки. Только английские дети не отсылали письма по почте, а бросали их в камин. Считалось, что дым из трубы доставит письмо по назначению лучше и быстрее любой почты. Я, вот, тоже составил Деду Морозу телеграмму, да позабыл написать прилагательные. Так что от вас — по одному прилагательному.

Старшеклассники называют прилагательные, а ведущий вписывает их в следующий текст:

"_____ Дед Мороз! Все мы с _____нетерпением ожидаем твоего _____ прихода. Новый Год — это самый _____ праздник в году. _____ праздник, когда можно петь _____ песни, танцевать _____ танцы и совершать _____ поступки! В этот _____ праздник не хочется говорить о _____ учёбе. Но мы обещаем, что будем в новом _____ году усердно грызть _____ гранит науки и получать только _____ оценки. Так что не забудь приготовить для нас _____ подарки!

С уважением, _____ ученики _____ класса!"

Окончательный вариант телеграммы (с прилагательными) ведущий зачитывает вслух.

Ведущий. Мы прокатились по Европе, а сейчас отправимся на самый жаркий и экзотический континент — в Африку. Но поезда туда не ходят, поэтому мы поедем на автомобиле.

Звучит шум мотора автомобиля, звуки клаксона.

Ведущий. В одном из африканских племён, в Кении, на Новый год при встрече соплеменники плюют друг в друга. Так они желают друг другу здоровья, счастья и удачи. Да, это очень странный обычай, но вы не волнуйтесь, мы плевать друг в друга не будем, хотя поздравить по-африкански надо. Африка — это не только палящее солнце и непроходимая пустыня, но и темпераментные, зажигательные танцы. И сейчас я объявляю африканский танцевальный марафон.

Танцевальное отделение продолжается 20-30 минут. Все желающие танцуют и принимают участие в танцевальных конкурсах; остальные "отдыхают" от праздничной программы. Во время танцев можно выбрать самых экспрессивных танцоров и вручить им приз — набедренную повязку.

"Разрастающийся танец"

Двое самых смелых и раскованных подростков выходят в центр зала и начинают танцевать. Внезапно музыка останавливается. Танцоры расходятся в стороны и выбирают себе из присутствующих на празднике ребят новых партнёров. Снова звучит музыка. Две пары танцуют примерно 2 минуты, после чего музыка опять останавливается. Теперь четверо танцующих расходятся по залу и выбирают себе новых партнёров. Таким образом, образуется четыре пары... И так далее, пока в танец не будут вовлечены практически все присутствующие.

"Имя в центре"

Танцующие образуют большой круг. В центр круга по очереди выходят обладатели разных имён. Например, первыми в центр круга приглашаются все Саши, затем — все Тани, после них — все Иры... И так далее, пока не переберут все имена. При этом танцующие в кругу дружно скандируют имена танцующих в центре (стараясь это делать в такт музыки!).

Другие танцевальные конкурсы можно посмотреть в предыдущем новогоднем сценарии.

Ведущий. Продолжаем наше новогоднее путешествие. Нам придётся пересесть из автомобиля на корабль, так как впереди нас ждёт Америка.

Звучит плеск волн, крик чаек, затем — какой-нибудь американский хит (например, "Американский пирог" в исполнении Мадонны).

Ведущий. Вот мы и в Америке. Небоскребы, статуя свободы, Мадонна и, конечно, Арнольд Шварценеггер. В каждый канун Нового года в США проводится конкурс на самого сильного, выносливого, ловкого и мужественного мужчину.

Конкурс силачей

Ведущий приглашает несколько ребят (не более 5 человек). Каждому из них даётся газета, которую необходимо развернуть и взять левой рукой за уголок. Задача конкурсантов — держа правую руку за спиной, одной левой рукой собрать газету в кулак.

Побеждает тот подросток, который справится с заданием первым.

Ведущий. Мы пересаживаемся в самолёт и летим в Японию.

Звучит шум самолета, а затем — японская народная музыка.

Ведущий. Япония — загадочная и непостижимая страна. Здесь новый год встречают не в полночь, а с восходом солнца. 31 декабря японцы затевают генеральную уборку, а с полуночным боем часов ложатся спать, чтобы встать перед рассветом и встретить новый год с первыми лучами восходящего солнца. В это время колокола буддийских храмов отбивают 108 ударов. Считается, что с каждым ударом люди очищаются от своих пороков. На последнем ударе японцы выходят на улицу, навстречу солнцу, и начинают смеяться, как будто их кто-то щекочет. Японцы верят, что смех принесёт им удачу в новом году. Не знаю, как насчёт удачи, но жизнь смех точно продлевает. Учёными доказано! И на этот случай у нас припасён шуточный номер, который точно рассмешит вас до слёз.

Ведущий приглашает ребят, которые заранее должны были приготовить какую-нибудь смешную мини-сценку.

Ведущий. Ну вот, наше новогоднее путешествие подошло к концу. Как говорится, в гостях хорошо, а дома всё-таки лучше. Пришло время вернуться в Россию.

Звучит шум самолета, а затем — "Барыня" или русская плясовая.

Ведущий. Кстати, известно ли вам, что до 1700 года Новый год на Руси не праздновали? С середины 14 века отсчёт нового года на территории нашего государства начинался с 1 сентября. В этот день было принято собирать дань и различные оброки. Каждый простолюдин мог обратиться к царю и лично подать ему челобитную. Но новогоднего праздника, как такового, не существовало. И лишь 15 декабря 1699 года Пётр I, вернувшийся из своего первого путешествия по Европе, издал указ о том, что новое летоисчисление на Руси следует начинать с 1 января 1700 года. По велению Петра в этот день следовало палить из пушек, жечь смолу, украшать дом еловыми и пихтовыми ветками, а также "веселье чинить с танцами, музыкой и играми" и "в знак доброго начинания и нового столетнего века в веселии друг друга поздравлять с Новым годом". По-

следуем же, друзья, и мы указу Петра Великого и продолжим праздновать приближение нового года! Наши предки говорили: "Лучшая песня, которая ещё не спета, лучший город, который ещё не построен, лучший год, который ещё не прожит". Так пусть же новый год принесет нам 365 солнечных дней, обилие добрых встреч и улыбок! Пусть сбудутся все наши мечты и планы! С Новым Годом! С новым счастьем!

Все поздравляют друг друга с Новым годом.

Ведущий. В нашей стране Новый год ассоциируется с пахучей ёлкой, наряженной стеклянными шарами, Дедом Морозом, Снегурочкой и... с песней "В лесу родилась ёлочка". Ну как, не забыли ещё слова? Тогда предлагаю её всем вместе исполнить.

Все присутствующие на празднике дружно исполняют песню "В лесу родилась ёлочка". Можно устроить пародийный хоровод вокруг новогодней ёлочки.

Праздник продолжается танцами или шумным застольем.

ГЛАВА 5.
ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА — 14 ФЕВРАЛЯ

14 февраля в нашей стране с недавних пор отмечается День святого Валентина. В этот день влюбленные поздравляют друг друга, обмениваются подарками, объясняются в любви. Подгадать на этот день свадебную церемонию или обряд венчания считается большой удачей и залогом счастливой семейной жизни. При этом многие не имеют ни малейшего понятия, кто такой этот святой Валентин и почему именно этот день считается днём всех влюблённых!

По легендам, Валентин — это христианский священник, который жил в Древнем Риме в 3 веке н.э. В то время воюющая римская армия испытывала острый недостаток в "кадрах", так как женатые мужчины предпочитали оставаться дома, а если и шли на войну, то думали об одном — как прокормить свою семью и сохранить жизнь. Не долго думая, римский император Клавдий II решил, что лучшие солдаты получаются из неженатых мужчин, — и запретил молодым людям жениться. Вопреки императорской воле, Валентин продолжал проводить свадебные церемонии, соединяя сердца и руки влюблённых. Сверх этого, он мирил поссорившихся, помогал им писать любовные письма и дарил по просьбе легионеров цветы их возлюбленным. Свою противозаконную деятельность Валентин не афишировал, но слух о непокорном священнике дошёлтаки до самого императора. И тот приговорил Валентина к смерти. На этом история не закончилась. Будучи в тюрьме, Валентин сам влюбился в дочь тюремщика. 14 февраля 270 года, за день до казни, Валентин написал своей возлюбленной прощальное письмо, в котором объяснился ей в любви. Своё письмо он подписал словами "от твоего Валентина". (В наши дни так подписывают "валентинки" возлюбленные всего мира, независимо от того, как их зовут на самом деле). В письмо священник вложил цветок шафрана. Возлюбленная Валентина была слепой, но, получив письмо от своего любимого, которого к тому моменту уже казнили, девушка прозрела. Так любовь совершила настоящее чудо! Через некоторое время после смерти Валентин был канонизирован, а в 496 году римский папа Геласиус объявил 14 февраля Днём святого Валентина.

Впрочем, традиция отмечать в феврале праздник влюблённых лишь отчасти связана с именем святого Валентина. На поверку оказывается, что она имеет более древнюю историю. Так, в Древнем Риме 14 февраля отмечался праздник в честь богини брака и материнства Юноны. В этот день девушки писали любовные письма, которые бросали в огромную урну. Каждый юноша должен был, не глядя, вытащить из урны одно письмо и начать ухаживать именно за той девушкой, чье письмо ему досталось. А 15 февраля отмечался праздник изобилия — Луперкалий, посвященный богу Фавну (по одному из прозвищ — Луперку). Этот день молодые люди посвящали поиску спутника жизни, и некоторым это вполне удавалось, если судить по росту числа молодых семей сразу же после праздника. Примерно в это же время совершались и ритуальные игры в честь бога Пана — панургии. Интересно, что на Руси существовал свой эквивалент праздника влюблённых — Иван Купала. Правда, отмечался он не в феврале, а в день летнего солнцестояния (возможно, из-за холодного климата).

В Средние века считали, что во вторую неделю февраля птицы образуют брачные пары. Отсюда второе название Дня святого Валентина — "Птичья свадьба". Отмечать этот праздник стали только в 13 веке. В США он пришёл лишь в конце 18 века, а в Россию — и вовсе на рубеже 20-21 веков.

В наши дни в День святого Валентина принято объясняться в любви и дарить любимым подарки. Причём появился этот обычай не вчера, а несколько веков назад. Ещё в 17 веке придворный летописец английского двора С. Пепис писал, что 14 февраля влюблённые обменивались сувенирами. Более того, в этот день любая женщина могла подойти к любому понравившемуся ей мужчине и предложить себя в качестве жены. Интересно, что ни один мужчина не смел отказать женщине, и если его сердце было уже занято, то он обязан был подарить несостоявшейся невесте шёлковое платье.

В США в начале 20 века женихи в День святого Валентина посылали своим невестам марципаны, которые по тем временам стоили бешеных денег. В Японии в 30-х годах прошлого столетия появился существующий и поныне обычай дарить любимому человеку шоколад. Во Франции самый распространенный подарок на День свято-

го Валентина — драгоценности, а в Дании возлюбленные посылают друг другу засушенные белые цветы. В Уэльсе принято дарить вырезанные собственными руками "ложки любви", украшенные сердечками, ключами и замочными скважинами, означающими, что получатель подарка нашёл путь к сердцу дарителя. В некоторых странах мужчины дарят своим подругам одежду. И если женщина принимает подарок, значит, она согласна выйти за этого мужчину замуж. Кстати, день влюблённых справляют не только в западном мире, но и на Востоке. Единственная страна, где празднование Дня святого Валентина официально запрещено, — это Саудовская Аравия. Власти этой мусульманской страны считают, что западный праздник тлетворно влияет на молодёжь, приучая её к греху.

В школе День святого Валентина проводится для того, чтобы помочь подросткам понять подлинный смысл любви, показать им, что такое гармоничные отношения между юношей и девушкой, научить выражать свои чувства красиво и убедительно. Причём акцент делается именно на эмоциональной стороне взаимоотношений.

Накануне 14 февраля в классной аудитории вешается доска объявлений, на которую каждый желающий может повесить своё объявление о знакомстве, как серьезного, так и шутливого содержания. Если праздник справляется в масштабах всей школы, тогда необходимо заготовить несколько досок. Причём рекомендуется сразу прикрепить несколько объявлений, чтобы стимулировать активность ребят.

Объявления о знакомстве могут быть следующего содержания:

- "Одинокий Скорпион из _____ класса познакомится с хорошенькой Рыбкой для совместного посещения бассейна".
- "Дюймовочка из _____ класса ищет Эльфа для прогулок по цветочной поляне".
- "Дальнозоркий герой из _____ класса познакомится с близорукой героиней для обмена точками зрения".
- "Таблетка аспирина в полном расцвете сил ищет мигрень, чтобы помериться силами".

Так как на День святого Валентина принято дарить друг другу "валентинки" — небольшие открытки со словами любви, то стоит подумать о почтовом ящике. Ящик с надписью "ПОЧТА ЛЮБВИ" рекомендуется установить на входе. В него старшеклассники могут бросать свои "валентинки" и ответы на объявления знакомств, а также небольшие подарки с указанием адресата. Во второй половине дня "почтальон любви" (например, в образе купидона — завёрнутый в тогу, с луком и стрелами через плечо) доставит всю "любовную" корреспонденцию по назначению.

Ребята могут купить готовые "валентинки" или сделать их своими руками. Последние ценятся во сто крат дороже, так как рукотворность служит лишним доказательством искренности чувств. Что касается самого послания, то это необязательно должно быть признание в любви. Можно поблагодарить человека за что-нибудь, попросить прощения или просто напомнить о своём существовании. Вопреки расхожему мнению, "валентинки" посылают не только возлюбленным, но любому человеку, к кому ты испытываешь нежные чувства или кому хочешь поведать о своей симпатии.

Ниже приводятся примеры стихотворных признаний для "валентинок".

***

Я шлю тебе не "валентинку"—
Живого сердца половинку.
А если мне свою подаришь,
То вдвое ты счастливей станешь!

***

Гляжу, гляжу — не наглядеться,
Не насмотреться на тебя!
Тебе своё вручаю сердце,
Надеясь, мучаясь, любя!

***

Много я тебе сказать хочу,
Но порой немею от стесненья.
Знай, что если иногда молчу —
Замер дух в груди от восхищенья!

***

Быть может, жизнь нас разлучит,
Но через годы в тишине
Пусть "валентинки" этой вид
Тебе напомнит обо мне!

***

Подступиться к тебе очень сложно:
Ты глядишь исподлобья, грозя.
И любить тебя, вроде, нельзя...
Только мне всё же верится: можно!

***

Я о тебе ещё немного знаю,
Но твёрдо знаю: ты совсем не злая!

Ты добрая, мечты ты не обманешь
И в Валентинов день моей подругой станешь.
***
Пусть я — не лучший из лучших,
Но чувством моим дорожи.
Не говори, что не любишь,
Лучше "быть может" скажи!
***
Я знаю: ты любви достоин,
И многих привлекаешь ты.
Но знай и сам, мой мальчик-воин:
Я — девушка твоей мечты!
***
Ты — лучик солнца среди вьюг!
Порой, грустя, других утешишь в силе.
И я тебе желаю, милый друг,
Чтобы тебя все искренне любили.
***
Позови меня, окликни,
А не хочешь — не зови.
Знаешь, эта "валентинка"—
Знак улыбки, не любви.
"Валентинка" — не ошибка:
От печалей, от обид
Пусть она, моя улыбка,
Целый год тебя хранит!

Можно нарисовать на "валентинке" какую-нибудь симпатичную картинку или украсить её очаровательной аппликацией из маленьких сердечек, вырезанных из разноцветной бумаги.

Идеально подходит для Дня святого Валентина массовая игра "Тайный друг". Участие в ней необязательно, но старшеклассники обычно её не пропускают. Условия игры заранее вывешиваются на самом видном месте, чтобы каждый подросток мог ознакомиться с ними и принять участие в игре.

Игра "Тайный друг"

Утром, в самом начале праздника, каждый желающий выбирает себе "тайного друга". Обычно это тот человек, который ему больше всего нравится. На протяжении всего Дня святого Валентина подросток должен оказывать своему "тайному другу" различные знаки внимания — отправить ему по почте "валентинку" и/или подарок,

говорить приятные слова и комплименты, помогать выполнять те или иные задания и т.п. При этом делать всё это следует как можно незаметнее, как бы невзначай, чтобы "тайный друг" не догадался, что является таковым. К концу праздника, смотря по обстоятельствам, можно раскрыть свои чувства "тайному другу", если он к тому моменту не догадается сам.

Сценарий праздника "О любви с улыбкой"

Действующие лица (взрослые или подростки):
ведущий,
ведущая.

Звучит лирическая музыка. Входят ведущие.

Ведущий. Здравствуйте, ребята!

Ведущая. Здравствуйте, мальчишки и девчонки!

Ведущий. "Люди встречаются, люди влюбляются, женятся...", — так поётся в одной некогда популярной песне.

Ведущая. Так и есть! Встречаются, влюбляются, женятся...Только, знал бы ты, как это нелегко — встретить человека, которого будешь любить всю жизнь! Ведь каждый день мимо нас проходит огромное количество красивых и просто симпатичных девчонок и ребят! Как в таких условиях не ошибиться и выбрать того единственного, кто составит твоё счастье?!

Ведущий. У-у-у, начинается... Вечно вы, девушки, из мухи слона делаете, из маленькой трудности раздуваете огромную проблему. Мучаетесь, ищите непонятно кого, набиваете шишки, разрываете сердца, причём и свои, и чужие... А я, между прочим, знаю отличный способ найти свою пару. Работает без сбоев и со стопроцентной гарантией!

Ведущая. Интересно, интересно! И что же это за способ?

Ведущий. А вот он!

Ведущий достаёт из кармана разрезанные на 2 половинки сердечки и проводит игру "Найди свою пару".

Игра "Найди свою пару"

Для данной игры понадобятся небольшие бумажные (картонные) сердечки, фигурно разрезанные на 2 половинки. Причём каждый разрез должен быть единственным и неповторимым. Например, одно сердечко можно разрезать зигзагообразно с частыми зубчиками, другое — зигзагообразно с редкими зубчиками, тре-

тье — волнисто, четвёртое — по прямой линии, пятое — по дуге... На каждой половинке сердечка следует написать по одному имени из известных разнополых пар, как то:

- Адам и Ева,
- Ромео и Джульетта,
- Отелло и Дездемона,
- Руслан и Людмила,
- Чудовище и Красавица,
- Иван-Царевич и Елена Прекрасная,
- Баба-Яга и Кощей Бессмертный,
- Леший и Кикимора,
- Буратино и Мальвина,
- Д'Артаньян и Констанция,
- Евгений Онегин и Татьяна Ларина,
- Мастер и Маргарита,
- Дед Мороз и Снегурочка...

Имена каждой пары должны быть написаны на половинках одного сердечка. Это значит, что половинка с именем Адама должна подходить к половинке с именем Ева, а половинка с именем Буратино — к половинке с именем Мальвина. И никак иначе!

Ведущий распространяет половинки сердечек среди присутствующих на празднике. Причём девушкам раздаются половинки с женскими именами, а юношам — с мужскими. Чтобы у ребят не возникло ни малейшего подозрения в подтасовке, сердечки можно сложить в две шляпы. Задача ребят — найти свою пару, ориентируясь на форму среза половинки сердечка.

С образованными парами поводится игра "Любовь с первого взгляда".

Игра "Любовь с первого взгляда"

Юноша и девушка в каждой паре поворачиваются спиной друг к другу. Ведущий предлагает каждому из них вспомнить, как выглядит его "половинка":

- какой у неё/него цвет глаз,
- что на ней/нём надето,
- есть ли на одежде карманы и сколько их,
- есть на одежде пуговицы и какие,
- есть ли украшения,
- какая у неё/него обувь...

Наиболее внимательная друг к другу пара получает от ведущих приз.

После этого ведущий вызывает пару, которая первой собрала своё "сердечко". С ней проводится шуточная игра "История любви".

Игра "История любви"

Пара выходит за дверь. Остальные игроки садятся в круг. Ведущий договаривается с игроками, что, когда пара вернётся в зал и начнёт задавать вопросы, отвечать надо будет по следующему принципу:

если последнее слово вопроса заканчивается на гласную букву, то все отвечают "Нет";

если последнее слово вопроса заканчивается на согласную букву, то все отвечают "Да";

если последнее слово вопроса заканчивается на мягкий или твёрдый знак, то отвечать следует "Не знаем" или "Неважно".

Ведущий приглашает парня с девушкой обратно и сообщает им, что остальные игроки только что сочинили для них историю любви, которую им — парню и девушке — надо будет восстановить от начала до конца, задавая необходимые для этого вопросы. Причём вопросы должны предполагать только 3 варианта ответов: "Да", "Нет" и "Не знаю". Пара начинает задавать вопросы, а остальные игроки отвечают на них согласно оговоренному принципу. В результате такого обмена вопросами и ответами "рождается" более-менее связанная история любви.

В завершение игры ведущий благодарит "влюблённых" за то, что они поведали всем присутствующим такую чудесную историю своей любви, и объясняет им, в чём заключалась хитрость игры.

Ведущий. Что-то ты приуныла.

Ведущая. Да так. Вспомнила...

Ведущий. Что это, интересно?

Ведущая. Было и в моей жизни большое и светлое чувство! Любовь, одним словом. Ромео с Джульеттой умерли бы от зависти! Он каждый день приходил на свидание с цветами. Да, всего один день встречаемся, а он мне — две гвоздики. На второй день — ещё две гвоздики. На третий день — снова две гвоздики...

Ведущий. Надо же, забросал цветами! А почему только по два цветка?

Ведущая. Да потому, что у него папа — сторож на кладбище!

Ведущий. Да, любовь зла... Как говорится, полюбишь и...

Ведущая (агрессивным тоном). Ну-ну, с козлами-то поосторожнее. Козлов пусть любят козлихи!

Ведущий. Козы, ты хотела сказать.

Ведущая. А я и говорю: козы!

Ведущий (вздыхает). Святой Валентин, ну и соведущая у меня! И это в такой-то праздник!

Ведущая (резко меняя настроение). Кстати, о празднике. А знаешь ли ты, что такое любовь?

Ведущий. Ну, есть кое-какие соображения на этот счёт.

Ведущая. Э-э-э-э, соображения... Нет, ты не знаешь, что такое любовь! *(Ребятам.)* А вы знаете? Хотя куда вам! Ещё рано! Впрочем, есть у меня один конкурс, который поможет вам понять, что такое любовь...

Ведущий. Надеюсь, не стриптиз!

Ведущая. Фу! Какой ты порочный! Я тебе — о самом прекрасном на свете чувстве, а ты — про стриптиз!

Ведущий. Извини, не подумал!

Ведущая. Забудем. Итак, мне понадобится несколько пар. Кто смелый?

К ведущим выходят несколько пар (из числа созданных ранее).

Ведущая (пафосным тоном). Любовь — это когда тебя понимают. Причём без слов!

Ведущая проводит игру "Такие нежные слова".

Игра "Такие нежные слова"

Суть игры заключается в следующем. В каждой паре юноша должен за 10 секунд рассказать о том, как он относится к своей напарнице, но сделать это без слов, только мимикой и жестами.

Если вы не уверены в деликатности вверенных вам юношей и боитесь, что они смогут обидеть девушек, тогда задание конкурса лучше немного изменить. Разведите юношей и девушек в разные концы помещения и попросите их представить следующую ситуацию. Между ними находится проезжая часть, как минимум шестиполосное шоссе, по которому в обоих направлениях снуют машины. Юноши прогуливаются по одной стороне шоссе, девушки — по другой. Вдруг юноши замечают на противоположной стороне шоссе своих хороших знакомых, то есть напарниц. Каждый из них хочет поговорить со своей напарницей, пригласить её куда-нибудь поболтать, но так как девушка, находящаяся по другую сторону оживленного шоссе, вряд ли услышит его слова, он вынужден прибегнуть к помощи мимики и жестов. Дабы усложнить задание, юношам раздаются карточки, на которых написана та информация, которую

они должны донести до своих напарниц, а именно — время и место встречи.

Примерные задания:

- понедельник, 7 часов вечера, кинотеатр "Ударник";
- вторник, 2 часа дня, рядом с поликлиникой;
- четверг, 6 часов вечера, кафе "Ромашка";
- четверг, 3 часа дня, возле цирка;
- пятница, 12 часов дня, возле школы;
- суббота, 9 часов утра, в зоопарке...

В завершение конкурса девушки озвучивают, что они поняли из жестов ребят.

Ведущая. А знаешь ли ты, что женщины любят ушами?

Ведущий. Как это?! Ты хочешь сказать, что для любви женщине необходимо иметь большие уши?

Ведущая (заходится в смехе). Ну, тогда получается, что самой искушённой в любви женщиной является самка чебурашки! У неё таки-и-и-е огромные уши! *(Показывает размер ушей чебурашки.)*

Ведущий. Ты не смейся, а лучше объясни! Я же всё-таки, как-никак, мужчина!

Ведущая. Всё просто. Девушки любят, когда им говорят красивые слова, комплименты. Это и значит, "любить ушами". И чтобы завоевать сердце каждой конкретной девушки, нужно знать, что именно ей сказать. Вот мы только что посмотрели, как юноши искусно изъясняются мимикой и жестами, а ведь в обращении с женщинами им больше пользы принесёт виртуозное владением словами.

Ведущий. У меня на этот случай есть замечательный конкурс!

Ведущий приглашает несколько пар, не больше 3-4-х, и проводит с ними шуточный конкурс "Любимой милые черты".

Конкурс "Любимой милые черты"

Ведущий. Юноши, возьмите каждый из вас по стулу и предложите своим дамам сесть.

Юноши берут стулья и ставят их возле себя. Девушки садятся.

Ведущий. А теперь, юноши, перед вами стоит сложнейшая задача — сказать как можно больше искренних комплиментов своей даме. Причём делать это придётся с завязанными глазами. Так вас не будет никто смущать! Выиграет тот, кто скажет самые красивые и при этом самые убедительные комплименты.

Юноши должны внимательно в течение нескольких секунд рассмотреть своих дам, после чего ведущие завязывают им глаза.

В этот момент девушки встают со стульев, и вместо них ставятся портреты каких-нибудь безобразных женских персонажей (например, Бабы-Яги). Не зная о подмене, юноши по очереди говорят "своим дамам" комплименты, не совсем понимая, почему все вокруг так веселятся.

Ведущий. Следующее задание — для всех остальных юношей, которые только что так весело смеялись над своими товарищами. Надеюсь, вам знакомы строки из известного пушкинского стихотворения: "Я вас любил, любовь ещё, быть может, в моей душе угасла не совсем..." и так далее?

Подростки отвечают. Если слова позабылись, то ведущий должен напомнить их, после чего — провести конкурс "Я вас любил...".

Конкурс "Я вас любил..."

Задание конкурса — выразительно прочитать своей даме указанное стихотворение А.С. Пушкина:

- с грузинским акцентом;
- с эстонским акцентом и темпом речи;
- как будто юноша сильно замёрз (зуб на зуб не попадает);
- как будто юноша очень хочет спать;
- как будто юноша заикается (эту манеру чтения можно использовать только в том случае, если в классе нет ребят, страдающих заиканием, чтобы конкурс не спровоцировал оскорбительные насмешки!);
- как будто юноша говорит по телефону и его очень плохо слышно;
- как будто юношу одолела икота;
- с многочисленными словами-паразитами и междометиями...

Задания распределяются между присутствующими юношами при помощи жребия. Для этого задания удобно написать на карточках.

Ведущая (мечтательно напевает). Лю-ю-юбовь, лю-ю-юбовь... Меня не любишь, но я люблю я... *("Возвращается в реальность")*. Так о чём это я? Ну да, о любви. О любви так много песен сложено, стихов сочинено.

Ведущий. Я, кстати, тоже тут на досуге лирическое стихотворение набросал. Вот, послушай:

Пришла любовь, расцвели цветы.
Мне никто не нужен, только ты!

Неплохо, правда?

Ведущая. Ну, как тебе сказать, чтоб не обидеть! Не Пушкин...

Ведущий. Что значит — не Пушкин? Можно подумать, ты лучше можешь?

Ведущая. Я-то, может, и не могу... Не женское это дело — стихи писать! Мы обычно музами работаем. Но уверена, что у ребят более ладные стихи получатся!

Ведущий. Ого, да это вызов! Хо-ро-шо. Поступим следующим образом. Есть ли среди присутствующих влюблённые? Юноши, девушки — не имеет значения. Прошу ко мне.

Конкурс любовной лирики

Ведущий проводит с откликнувшимися подростками конкурс стихов. Задача конкурсантов — написать короткое стихотворение любовного содержания. Время выполнения задания — не более 5 минут. За лучший стих вручается награда — "сердце, пронзённое стрелой Амура", нарисовать и вырезать которое не составит большого труда.

Ведущая.

Почему так бывает на свете,
Любишь ты, но не любит он?!
Ждёшь с ним встречи, но всё напрасно:
Не в тебя он совсем влюблён!
А соседский мальчишка тайно
На окно тебе носит цветы.
Почему так бывает на свете,
Любит он, но не любишь ты?

Ведущий. У-у-у-у, это что за минорное настроение?! У нас сегодня праздник, а не поминки!

Ведущая. Да это я не о себе! Просто стихотворение красивое. И жизненное!

Ведущий. Ну, не знаю, как насчёт жизненности... У всех по-разному бывает. Я знаю много историй, когда "любишь ты и любит он", причём именно тебя. Иными словами, полная идиллия и взаимная любовь. Как говорится, дай Бог каждому!

Ведущая. Аминь!

Ведущий. А знаешь ли ты, что на празднике всех влюбленных принято выбирать "Валентина" и "Валентину" — символических короля и королеву.

Ведущая. Ух ты! Класс! А мы можем претендовать на эту роль?

Ведущий (оценивающе рассматривает ведущую). Я, конечно, не против! Более того, при других обстоятельствах бы — ух!.. Толь-

ко, боюсь, что мы не можем быть Валентином и Валентиной! Мы — вне игры!

Ведущая. Как жаль!

Ведущий. Что поделать! Издержки профессии...Зато вот у ребят и девчонок, присутствующих сегодня в этом зале, есть такая уникальная возможность.

Ведущая. Давай хотя бы чужому счастью порадуемся!

Как правило, "Валентина" и "Валентину" определяют случайным образом — при помощи игровой жеребьевки. Можно провести ряд несложных конкурсов, отдельно для юношей и отдельно для девушек. Либо устроить тайное голосование, во время которого все присутствующие на празднике пишут на листочках, кого бы они хотели видеть в качестве "Валентина" и "Валентины".

С выбранной тем или иным образом парой проводится весёлая игра "Расскажи о себе".

Игра "Расскажи о себе"

Ведущая даёт "Валентине" листок бумаги, который сложен таким образом, чтобы не было видно, что на нём уже написано. Задача девушки — написать в столбик 9 представителей фауны (животных, птиц, насекомых и пр.). Когда девушка выполнит задание, ведущая разворачивает листок и зачитывает то, что получилось. А получился юмористический портрет "Валентина", так как на листке были написаны 9 черт характера:

1) ласковый, как...
2) сильный, как...
3) общительный, как...
4) авторитетный, как...
5) независимый, как...
6) отважный, как...
7) аккуратный, как...
8) красивый, как...
9) влюбчивый, как...

Одновременно ведущий даёт аналогичное задание "Валентину" — написать 9 представителей фауны. Только на листке "Валентина" перечислены не черты личности, а различные социальные ситуации, которые "характеризуют" поведение "Валентины":

1) у себя дома, как...
2) в транспорте, как...
3) в школе, как...

4) с подругами, как...
5) с родственниками, как...
6) в магазине, как...
7) в кабинете врача, как...
8) на дискотеке, как...
9) с любимым человеком, как...

Ведущий. А сейчас самый приятный момент праздника.

Ведущая. Неужели подарки?

Ведущий. Подарки. Для всех пар, принявших участие в празднике!

Ведущие вносят в зал красиво завернутые коробочки. Ведущая начинает раздавать коробочки парам.

Ведущий. Стоп-стоп-стоп! Ну, и шустрая же ты! Уже все подарки раздала, а я даже объяснить ничего не успел.

Ведущая (удивлённо). А чего тут объяснять? С подарками всё всегда предельно просто: подошёл, взял, развернул и получил удовольствие.

Ведущий. Только не в нашем случае!

Ведущий объясняет ребятам "правила получения подарков по-праздничному". Парам связывают вместе руки (мальчику — левую, девочке — правую, или наоборот). Свободными руками каждая пара должна как можно быстрее развернуть свой подарок. Та пара, которая раньше остальных справится с заданием, получает приз. Всем остальным парам без исключения достаётся тот подарок, который они обнаружат в коробочке. Обратите внимание, что подарки должны быть парными.

Ведущий. Вот теперь совсем другое! С праздником вас, дорогие ребята!

Ведущая. С Днём всех влюблённых!

Ведущий (хором). Счастья вам в любви!

Сценарий праздника "Любовь в ритме танца"

Праздник построен по принципу концерта и требует серьёзной репетиционной работы, так как танцы должны смотреться красиво и не вгонять зрителей в тоску.

На праздник рекомендуется изготовить красивые приглашения, которые можно выполнить в виде всё тех же "валентинок". Общее оформление праздника — в бело-розовых тонах.

Действующие лица:

ведущий,

ведущая,
танцующие пары.

Роли ведущих могут исполнять как взрослые, так и сами подростки. Для танцевальных номеров потребуются ребята, серьёзно занимающиеся танцами (например, те, кто много лет ходит на бальные танцы). Если в классе таковых нет, то можно пригласить танцоров со стороны, из других классов. Все танцевальные номера требуют высокого мастерства и подходящих костюмов!

Под красивую мелодию в зал входят двое ведущих — юноша и девушка.

Ведущий. Здравствуйте, дорогие друзья!

Ведущая. Здравствуйте, уважаемые почитатели танцев!

Ведущий. Сегодня в честь дня всех влюблённых мы решили устроить необычный — танцевальный — концерт.

Ведущая. Танцы и любовь... Этот тандем совсем не случаен. Порой выразить свои чувства легче и вернее в танце, нежели на словах! Там, где мы мучаемся, подбираем подходящие слова и в результате так и не решаемся их произнести вслух, достаточно поставить подходящую музыку, — и танец всё сам поведает вашей избраннице или избраннику о ваших чувствах.

Ведущий. Есть танцы, которые как будто специально созданы для того, чтобы объясняться в любви. Танго или, скажем, румба.

Ведущая. Или же вальс. Наверное, самый романтичный танец на свете.

Ведущий. И если эти названия вам ни о чём не говорят, то сейчас у вас есть уникальная возможность не только узнать об этих танцах побольше, но и посмотреть на них вживую. Так сказать, прикоснуться к первоисточникам.

Ведущая. Итак, позвольте вечер танцев считать открытым!

Звучат фанфары.

Ведущий. Представьте себе следующую картинку. Вена. 1818 год. Бал при дворе. Ещё не так давно размеренный и величавый полонез сменялся задорной мазуркой, а сейчас аристократы кружатся в простонародном танце лендиер. Не знаете такого? Ну, как же, у него есть и другое название. Название, которое с немецкого языка переводится как "кружащийся". Waltzen, или просто "вальс".

Пока ведущий говорит, начинает звучать один из вальсов И. Штрауса. (Благодаря этому композитору танец из низов вошёл в великосветские салоны и приобрёл всемирную известность). На сцену выходит несколько пар, одетых в красивые вечерние наряды.

Ведущая.

О, венский вальс! О нём немало
Уже написано и спето.
Как правило, им открывают
Балы и танцевальные концерты.

Ведущий. Мы тоже не стали оригинальничать и выбрали этот чудесный танец для открытия нашего праздника.

Пары исполняют венский вальс, после чего покидают сцену.

Ведущий. А теперь перенесёмся на знойные улицы далёкого Рио-де-Жанейро. Манящего Рио. Города-мечты небезызвестного Остапа Бендера, где, как он полагал, все ходят в белых штанах. Не знаю, как насчёт белых штанов, но чем Рио-де-Жанейро может гордиться по праву, так это зажигательными карнавалами.

Ведущая.

Коли любите вы карнавалы,
Зажигательный мир движенья,
Значит, вы — поклонники самбы,
Танца солнца, улыбок, веселья!

Выходит пара в красочных латиноамериканских костюмах и исполняет самбу.

Ведущая.

У любви есть танцы свои:
Танцы страсти, танцы тоски,
Танцы, полные грёз и мечтаний,
Танцы горестных расставаний!

Ведущий. И один из таких танцев любви — румба!

Выходят 3-4 пары и исполняют румбу.

Ведущий. Но не спешите покидать Южную Америку. Самба, румба, — это ещё не всё, что она смогла предложить миру! Разве можно забыть аргентинское танго?! Самый таинственный и самый завораживающий танец на свете! Танго — это любовь на всю жизнь, причём страстная, без остатка. Любовь на грани помешательства. Любовь, от которой нельзя отмахнуться. Буэнос-Айрес. 1935 год. Европа живёт в ожидании Второй мировой войны, а в Аргентине из каждого окна раздаются звуки божественного аргентинского танго. Этот танец звучит и в портовых кабаках, и в шикарных особняках. А сегодня танго звучит и в нашей школе.

Ведущая.

В этом танце сокрыта тайна,
Тайна сладкого обещания.

Это музыка страсти, безумства.
Танго — танец сильного чувства!

Выходит пара и исполняет танго. (Для исполнения аргентинского танца требуется особое мастерство. Не каждая пара способна справиться с данным танцем. Поиски танцоров, специализирующихся на аргентинском танго, могут занять много времени, но игра стоит свеч.)

Ведущий. Перенесёмся в Северную Америку. То же время. Чикаго. "Сухой закон". Новым хозяином города становится легендарный Аль Капоне. С его подачи расцветают подпольные клубы и рестораны, а в них танцуют новый танец — фокстрот.

Ведущая.

Аристократичен и непрост,
Прекрасен медленный фокстрот!
В нём — лёгкий флирт, изящная игра
И ностальгии славная пора!

Несколько пар исполняют медленный фокстрот.

Ведущий. Москва 60-х годов. Уютный арбатский дворик. За столом играют в домино. А из открытого окна доносятся звуки неувядающего твиста.

Ведущая.

На ледяном, бугристом тротуаре,
Под музыку, летящую с карниз,
Сперва налево, а затем направо
Ботинки сами пляшут глупый твист.

Твист исполняют несколько танцоров в колоритных костюмах, типичных для московских "стиляг" 60-х годов. К танцорам присоединяются все желающие зрители (с лёгкой подачи ведущих).

Ведущий (запыхавшись). Вот это танец! Практически молодость вспомнил!

Ведущая. Ой ли! Сдаётся мне, что тебя тогда ещё не было на свете! И в твоём детстве танцевали совсем другие танцы! Хип-хоп, например, или диско.

Ведущий. Кстати, именно эти танцы нас ждут во втором отделении праздника.

Ведущая. Танцуют все!

Во втором отделении праздника зрители перестают быть зрителями и сами становятся танцорами. В начале дискотеки рекомендуется провести несколько танцевальных конкурсов, которые взбодрят ребят и помогут им войти в танцевальный ритм.

"Танцы на стульях"

Ведущие вызывают несколько человек и попросят одного из них станцевать вальс, другого — танго, третьего — твист и т.д. Правда, танцевать следует сидя на стуле.

"Потанцуем!"

Желающие разбиваются на пары. Задача конкурсантов — станцевать совместный танец, правда, под не соответствующую танцу музыку. Например, исполнить вальс под русскую народную плясовую, а танго — под рэгги... Для того, чтобы справиться с данным заданием, от танцоров потребуется умение адаптировать ритм танца и его движения к звучащей музыке.

"Танцы с апельсинами"

Для данного конкурса, в котором могут принять участие все желающие подростки, понадобятся апельсины. Апельсины раздаются конкурсантам, задача которых — исполнить предложенный ведущими танец, но сделать это особым образом.

- Вальс: танцующие разбиваются на пары и зажимают апельсин между собой.
- Медленный фокстрот: танцующие пары зажимают апельсин между лбами.
- Хип-хоп: танцующие в паре отходят друг от друга на 2 м и во время танца перебрасываются апельсинами.
- Твист: каждый танцор зажимает апельсин между коленями и в таком виде исполняет твист.
- Рок-н-ролл: каждый танцор зажимает апельсин подбородком.
- Диско: танцующие разбиваются на четвёрки, кладут свои апельсины на один поднос и во время танца удерживают поднос за углы.
- Ламбада: все танцующие выстраиваются в колонну, при этом каждый подросток одной рукой держится за впереди стоящего, а второй рукой подбрасывает свой апельсин.
- Сиртаки: все танцующие образуют круг, при этом каждый подросток кладёт одну руку на плечо соседа, а второй рукой старается удержать подмышкой свой апельсин.

Основное правило "апельсиновых" танцев — ни в коем случае не уронить апельсин во время танца на пол!

Все справившиеся с заданием подростки, то есть не уронившие своего апельсина, получают за каждый конкурс по одному жетону в виде сердечка, которые в конце праздника можно будет обменять на призы или какое-нибудь угощение.

Сценарий праздника "Идеальная пара"

В игре принимают участие все желающие юноши и девушки. Остальные участники праздника занимают зрительские места.

В роли ведущего игры выступает харизматичный старшеклассник или артистичный взрослый. Впрочем, ведущих может быть двое — юноша и девушка.

Первый тур — отборочный

На первом туре игры из всех желающих отбирается энное количество игроков, которые смогут пройти на следующий тур. Отбор игроков производится в зависимости от того, как юноши и девушки отвечают на вопросы, насколько они остроумны и обаятельны (что легко проверяется зрительскими аплодисментами). Если изначально желающих не слишком много, то первый тур проводится исключительно с целью разминки, чтобы ребята почувствовали себя более расковано и вошли в игровой ритм.

Для первого тура подбираются весёлые вопросы, не требующие энциклопедических знаний и эрудиции. На каждый вопрос даётся три варианта ответа, один из которых — правильный. Но сказать правильный ответ — недостаточно; необходимо снабдить его шутливыми комментариями. Более того, игрок вправе выбрать неправильный ответ, если сможет убедительно и остроумно обосновать свой выбор.

Примерные вопросы для первого тура:

Как звали влюблённого музыканта из очень популярного мультика?

1. Трубадур
2. Тарантино
3. Карлсон

Кто такой Дон Жуан?

1. Муж Жуаны
2. Магазин
3. Любитель поухаживать за дамами

Как зовут самую романтичную влюблённую литературную героиню?

1. Джульетта
2. Ефросинья

3. Авдотья Никитична

Как называется фильм, в котором американская певица Уитни Хьюстон играет чуть ли не саму себя, только очень влюблённую в персонажа Кевина Костнера?

1. "Телешоп"
2. "Телодвижение"
3. "Телохранитель"

Кто является автором романа "Дама с камелиями"?

1. Дюма-отец
2. Дюма-сын
3. Дюма-Святой Дух

Что обычно рисуют влюблённые ученики на партах?

1. Фигу
2. Знак доллара
3. Сердце, пронзённое стрелой

Что обычно дарят любимой девушке на День святого Валентина?

1. Набор отвёрток
2. Цветы
3. Кулинарную книгу

Что дарят будущему мужу?

1. Верёвку
2. "Книгу о вкусной и здоровой пище"
3. Сборник сонетов "О тебе, любимая"

Что кричат новобрачным на свадьбе?

1. "Горько!"
2. "Браво!"
3. "Ещё!"

Как называется месяц после свадьбы?

1. Фиговый
2. Липовый
3. Медовый

Чего ждёт чукча в чуме?

1. Жену
2. Рассвета
3. Геолога Мишу

Второй тур — разбивка на пары

Во второй тур проходит равное количество юношей и девушек. Первыми на сцену приглашаются девушки, которым ведущий (желательно, мужского пола) задаёт провокационные вопросы. При этом юноши внимательно слушают ответы девушек, из которых им придётся выбирать себе пару.

Примерные вопросы для девушек:

1. Какие требования ты предъявляешь к юношам?
2. Что тебе не нравится в современных юношах?
3. Каким ты видишь своего избранника?
4. Какая черта характера юноши для тебя имеет наибольшее значение?
5. Чего ты никогда не простишь юноше?
6. Какие подарки ты предпочитаешь?
7. Что ты будешь делать, если юноша подарил тебе на день рождения маленького крокодильчика?
8. Что ты будешь делать, если юноша пригласил тебя на свидание, а сам забыл о нём?
9. Что ты будешь делать, если юноша пришёл на свидание без цветов?
10. Ты пригласила понравившегося юношу в гости, на семейный ужин. И вот в назначенное время раздаётся звонок, ты открываешь дверь и видишь, что у твоего избранника подбит глаз... Твои действия?

После девушек на вопросы ведущего (желательно, женского пола) отвечают юноши. Девушки внимательно слушают их ответы.

Примерные вопросы для юношей:

1. Какие девушки тебе нравятся?
2. Какие качества ты ценишь в девушках больше всего?
3. Что тебе не нравится в современных девушках?
4. Какой должна быть твоя избранница?
5. Считаешь ли ты, что девушки тоже должны дарить юношам подарки?
6. Что ты будешь делать, если тебе очень понравится девушка твоего близкого друга?
7. Что ты будешь делать, если у твоей избранницы сломается каблук?
8. Что ты будешь делать, если твоя избранница упадёт в открытый люк?
9. Что ты будешь делать, если собака из твоего двора порвёт твои штаны как раз во время свидания, на глазах твоей избранницы?
10. Ты пригласил девушку в кафе. Вы хорошо провели вместе время, но когда настал момент расплачиваться, ты обнаруживаешь, что тебе не хватает денег... Твои действия?

После опроса ведущие просят девушек и юношей написать на листочках бумаги, какой игрок противоположного пола им понравился больше всего. По результатам второго тура должно образоваться несколько пар, с которыми поводятся конкурсы третьего тура. Если такая пара будет одна, то конкурсы проводятся только с ней, и третий тур становится для этой пары проверкой на "идеальность".

Если не сложится ни одной пары, тогда третий тур можно провести с игроками второго тура, но предварительно их придётся разбить на пары. Пары могут образоваться добровольно, по взаимному согласию. Если с взаимным согласием возникнут проблемы, то можно прибегнуть к небольшой хитрости — провести с игроками несложную игру, которая поможет сформировать из них пары. Например, девушки завязывают себе глаза и становятся в круг, спиной к центру. Ребята образуют вокруг девушек внешний круг. Как только включится музыка, ребята начинают медленно ходить вокруг девичьего круга. С остановкой музыки каждая девушка хватает за руку парня, который оказался перед ней. Он-то и будет её напарником.

Третий тур — выборы идеальной пары

Из образовавшихся пар необходимо выбрать "идеальную пару". Для этого ведущие проводят ряд конкурсов.

Конкурс "Угадай по отпечатку"

Девушки-участницы третьего тура оставляют на листе ватмана отпечатки своих губ. Для этого всем девушкам, принимающим участие в конкурсе, необходимо накрасить губы помадой одного цвета. Задача юношей — угадать, какой из множества отпечатков губ принадлежит напарнице каждого из них. За угаданный отпечаток пара получает 3 балла.

Конкурс "Смекалистый жених"

Каждая девушка пишет в столбик на листке бумаги несколько цифр:

- свой возраст,
- число своего дня рождения,
- последние 2 цифры своего года рождения,
- свой размер обуви,
- свой рост (в см),
- свой объём талии (в см)...

После этого девушка передаёт листок напарнику, который должен догадаться, что значат числа. За каждое правильно угаданное число пара получает по 1 баллу.

Конкурс "Мадригал"

Ведущий протягивает каждой паре по два конверта. Содержание обоих конвертов абсолютно одинаковое — листок с несколь-

ми мадригалами (короткими любовными стихотворения), принадлежащими перу известных русских поэтов. Юноша должен выбрать то стихотворение, которое он хотел бы посвятить своей напарнице. В свою очередь, девушка должна выбрать то стихотворение, которое бы она хотела, чтобы он ей посвятил. Игроки отмечают крестиком тот мадригал, который они выбрали, после чего сдают листы ведущим. Ведущие приглашают каждого юношу публично зачитать выбранный им мадригал, а затем знакомят его и зрителей с выбором его напарницы. Если выбор юноши и девушки совпадает, то они получают 10 баллов. В противном случае пара не получает ничего.

Примерные варианты мадригалов:

***

Мой друг, хранитель-ангел мой,
О ты, которой нет сравненья,
Люблю тебя, дышу тобой;
Но где для страсти выраженья?
Во всех природы красотах
Твой образ милый я встречаю;
Прелестный вижу — в их чертах
Одну тебя воображаю...
(В.А. Жуковский, "Песня")

***

Влюблён я, дева-красота!
В твой разговор живой и страстный,
В твой голос ангельски прекрасный,
В твои румяные уста!
(Н.М. Языков, "А.И.")

***

О память сердца! Ты сильней
Рассудка памяти печальной
И часто сладостью своей
Меня в стране пленяешь дальной.
Я помню голос милых слов,
Я помню очи голубые,
Я помню локоны златые
Небрежно вьющихся волос.
(К.Н. Батюшков, "Мой гений")

***

Она не гордою красою
Прельщает юношей живых,
Она не водит за собою
Толпу вздыхателей немых...

Однако все её движенья,
Улыбки, речи и черты
Так полны жизни, вдохновенья,
Так полны чудной простоты.
(М.Ю. Лермонтов)

***

Забуду ль вас когда-нибудь
Я, вами созданный? Не вы ли
Мне песни первые внушили,
Мне светлый указали путь
И сердце биться научили?
(Н.М. Языков, "К А.А. Воейковой")

***

Ты — как отзвук забытого гимна
В моей чёрной и дикой судьбе.
О, Кармен, мне печально и дивно,
Что приснился мне сон о тебе...
И проходишь ты в думах и грёзах,
Как царица блаженных времён,
С головой, утопающей в розах,
Погружённая в сказочный сон.
(А.Блок, из цикла "Кармен")

По результатам конкурсов третьего тура выбирается "идеальная пара", набравшая наибольшее количество баллов. Для "идеальной пары" важно предусмотреть какой-нибудь интересный подарок — например, два билета в кино, поход в кафе на выделенную сумму денег или "романтическое путешествие" на машине педагога в какой-нибудь парк.

ГЛАВА 6.
ДЕНЬ ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА — 23 ФЕВРАЛЯ

До недавнего времени 23 февраля назывался Днём Советской Армии и Военно-Морского Флота — в честь победы Красной Армии над германскими захватчиками в 1918 году под Псковом и Нарвой. Праздник не был выходным, но в народе считался практически равноценным Международному женскому дню и поэтому отмечался достаточно широко и весело. Несколько лет назад День Советской Армии сменил название на День защитника Отечества и был официально признан выходным днём, что сделало его "праздником" в полном смысле этого слова.

Большинством россиян 23 февраля воспринимается не как профессиональный праздник людей, защищающих просторы нашей родины по долгу службы, а как праздник сильной половины человечества вообще. В этот день принято поздравлять всех мальчиков, юношей и мужчин, так как все они — потенциальные защитники Отечества, независимо оттого, придётся (приходилось) ли им когда-нибудь служить в армии или нет. Главная цель празднования Дня защитника Отечества в школе — поздравление мальчиков, которое готовится девичьими усилиями, часто не без помощи родителей.

Самый доступный формат празднования Дня защитника Отечества в школе — конкурсно-игровая программа, представляющая собой соревнования между мальчиками на звание лучшего (самого умного, самого сильного, самого галантного и пр.). Для этого среди ребят одного класса проводятся конкурсы на меткость, скорость, эрудицию, логику, артистические способности...Конкурсы нередко оформляются в традиционно "мужском" духе — рыцарском, армейском, военно-историческом. Победителя состязаний определяют дамы — девочки и мамы, из которых формируется непредвзятое и очень снисходительное жюри.

Сценарий праздника "Курс молодого бойца"

Цель праздника — знакомство старшеклассников со знаниями и умениями, необходимыми молодому воину; воспитание в них соответствующих качеств.

Праздник представляет собой командно-конкурсную игру, которая проводится между несколькими старшими классами. Минимальное количество команд — 2. Каждая команда должна выбрать командира, придумать, какой род войск она будет представлять, нарисовать эмблему и знаки отличия.

Все конкурсы игры так или иначе связаны с армией и армейской жизнью.

Зрители и участники праздника собираются в актовом зале.

Звучит военный марш. Входит ведущий, одетый в камуфляж или военную форму.

Ведущий. Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня — День защитника Отечества. Давайте на минутку вспомним историю этого праздника. 23 февраля 1918 года — дата рождения Красной Армии, ставшей преемницей дореволюционной Русской Армии. С 1919 года этот день отмечается в нашей стране как всенародный праздник. Долгое время он назывался Днём Красной Армии (с 1946 года — Советской Армии) и Военно-Морского Флота. После распада СССР и образования нового государства — Российской Федерации — праздник получил то название, которое носит сегодня — День защитника Отечества. Несмотря на многочисленные переименования, в народе 23 февраля как раньше, так и в наши дни считается праздником мальчиков, юношей и мужчин. В этот день принято поздравлять не только тех, кто служил или служит в вооружённых силах страны, но всех без исключения представителей мужского пола, так как они — потенциальные защитники своей Родины. Вот и сегодня мы собрались в этом зале с единственной целью — поздравить ребят из старших классов с Днём защитника Отечества.

На сцену выходят две девушки-старшеклассницы. Ведущий отходит за кулисы.

1-я девушка.

Пройдёт совсем немного лет,
И наши вырастут ребята.
И долга ведь почётней нет,
Служить Отчизне верой, правдой.

2-я девушка.

Всегда из глубины веков

Мужчина — воин и спаситель.
Нас защищать всегда готов
Он, чести, доблести хранитель!

1-я девушка.

Но... Если бы не это "но"...
Оно всех нас сейчас волнует.
Чего-то с армией не то.
А что там, кто нам растолкует?

К девушкам присоединяется юноша в военной форме.

Юноша.

О чём, девчата, разговор?!
Чем армия не угодила?!
Да нас судить любой готов,
Лишь увильнуть бы от призыва!

1-я девушка.

Пройдёт совсем немного лет —
Служить и Диме, и Максиму.
И никаких гарантий нет,
Что там не будет дедовщины!

2-я девушка.

Что их не будут унижать,
А лишь лелеять, словно мамы...
Туда-сюда их провожать...
За них боимся, скажем прямо!

Юноша.

Понятно. Песня не нова!
Боитесь службы вы напрасно!
Мужчиной станет тот едва,
Кто не отслужит так, как надо!
Мы настоящих мужиков,
Здоровых, знающих и сильных,
Из хилых хлюпиков — орлов
Растим для вас и для России!
Да что тут долго говорить!
Сейчас ребята вам покажут
Армейский строй, армейский быт...

Девушки уходят со сцены. Их место занимают 4 рослых парня в военной форме, что говорится, "как на подбор".

Юноша. Равняйсь! Смирно! По двое стройсь!

Ребята с отличной военной выправкой выполняют все команды юноши, после чего под военную песню показывают какой-нибудь зрелищный танец, имитирующий "бой" — самбо, каратэ или айкидо. Чтобы выступление ребят выглядело слаженным и убедительным, его следует тщательно подготовить.

Исполнив свой номер, танцоры вместе с юношей покидают сцену.

Снова появляется ведущий.

Ведущий. Сегодня мы проверим, готовы ли наши ребята, ученики старших классов, к защите своего Отечества. Для этого им придётся пройти ускоренный курс молодого бойца и продемонстрировать нам, насколько хорошо они знакомы с реалиями армейской жизни, насколько эрудированны, насколько спортивны. Для прохождения курса молодого бойца на сцену приглашаются "бойцы" _____ и _____ классов.

Под военный марш и аплодисменты зрителей на сцену поднимаются команды-участницы.

Ведущий. Прежде чем приступить к игре, разрешите представить членов нашего жюри — людей, имеющих к Российской Армии непосредственное отношение и знающих о ней не понаслышке.

Ведущий представляет членов жюри. Жюри состоит из одних мужчин — преподавателей физкультуры и ОБЖ, а также родителей, служащих в рядах Российской Армии. Председатель жюри выступает в качестве главнокомандующего; остальные члены жюри — генералы. Желательно, чтобы у всех членов жюри были соответствующие знаки отличия. Военная форма необязательна, хотя и не помешает.

Главнокомандующий (командам). Бойцы, равняйсь! Смирно! Командирам сдать раппорт!

Командиры по очереди представляют свои команды. Сделать это можно следующим образом:

Командир. Команда танкистов к участию в конкурсе готова!

Главнокомандующий. Здравия желаю, товарищи танкисты!

Команда танкистов (хором). Здравия желаем, товарищ главнокомандующий!

Командир. Разрешите представить нашу эмблему и знаки отличия.

Главнокомандующий. Разрешаю, командир!

Команда демонстрирует свою эмблему и знаки отличия. Командир даёт необходимые комментарии.

Главнокомандующий. Поздравляю вас, товарищи танкисты, с началом "Курса молодого бойца"!

Команда танкистов. Ура!!!

Аналогичным образом происходит представление второй команды.

Первый конкурс — "Строевая подготовка"

Данный конкурс требует серьёзной предварительной подготовки, так как каждая команда должна продемонстрировать умение выполнять построения и перестроения на месте и в движении, ходьбу строем, чёткость и правильность выполнения команд командира.

Рекомендуемые команды:

- "Равняйсь!",
- "Смирно!".
- "Направо!",
- "Налево!",
- "В шеренгу по два становись!",
- "В колонну стройсь!",
- "Шагом марш!",
- "На месте! Стой! Раз, два!"
- "Равнение на середину!"...

В самом начале конкурса командиры тянут жребий, определяющий очередность выступления их команд.

Второй конкурс — "Химическая атака"

Члены обеих команды строятся в шеренгу. Ведущий вручает каждому игроку противогаз. По команде главнокомандующего игроки надевают противогазы. Максимальное количество баллов получает та команда, члены которой быстрее наденут противогазы, причём сделают это правильно.

Третий конкурс — "Кривая дорожка"

На полу проводится мелом или выкладывается из верёвки змеевидная "дорожка". Задача конкурсантов — по очереди пройти дорожку в обоих направлениях, смотря всё время под ноги через перевернутый бинокль. Задание выполняется на время. Если игрок наступит ногой на "дорожку", то он возвращается на старт и выполняет задание с нуля. Максимальное количество баллов получает та команда, которая быстрее другой справится с заданием.

Четвёртый конкурс — "Эстафета с оружием"

Обе команды выстраиваются на старте в колонны по одному. Командиры команд замыкают колонны. Примерно в 3 м от линии старта находятся 2 стола, на которых в хаотичном порядке разложены карточки с изображением различных видов оружия (автомата, огнемёта, ручного пулемёта, пистолета, мины, гранаты и пр.). На стене, ещё в 2-3 м от столов, висят 2 пробковых щита, к которым кнопками прикреплены названия тех самых видов оружия, картинки с которыми лежат на столах.

По сигналу ведущего первый игрок каждой команды бежит к своему столу, берёт какую-нибудь картинку, подбегает к своему щиту и крепит картинку прямо под тем названием, которое соответствует данной картинке. Так, если игрок взял карточку с изображением мины, то и прикрепить её должен под словом "мина". Затем первый игрок возвращается к своей команде и передаёт эстафету второму игроку... И так далее до командира команды. Командир бежит сразу к щиту и исправляет ошибки, допущенные членами его команды, если обнаружит таковые.

Команда, завершившая конкурс первой, получает 20 баллов. Вторая команда получает на 10 баллов меньше. За каждое правильное соответствие "картинка — название" командам добавляется по 1-2 балла (в зависимости от числа картинок). За каждое ошибочное соответствие у команды вычитается по 1-2 балла.

Пятый конкурс — "Стрельба"

От каждой команды делегируется по 2 самых метких игрока. Одному игроку крепят к поясу консервную банку, а другому дают 10 монет. Второй игрок отходит от первого на 2 м и начинает бросать монеты в консервную банку, старается попасть в неё. При этом первый игрок может помогать товарищу, подставляя банку под летящие монеты. За каждое меткое попадание начисляется по 1 баллу. В конкурсе побеждает та пара, а следовательно, и та команда, в консервной банке которой окажется больше монет.

Шестой конкурс — "Чувство товарищества"

Ведущий. Есть такое выражение — "чувство товарищества". В военное время это выражение приобретает особое значение, так как от наличия или отсутствия данного чувства зависит жизнь бойцов. Следующий конкурс призван выяснить, насколько чувство товарищества развито у членов присутствующих здесь команд. Для этого, уважаемые бойцы, представьте себе, что вы попали в плен. Вас поместили в очень тесное помещение, в котором вам не вздохнуть, не продохнуть, ни рукой не пошевелить. Необходимо как можно дольше продержаться в таких нечеловеческих условиях и при этом не сломаться.

Члены каждой команды образуют тесный круг. Для этого они встают в затылок друг к другу и крепко держатся через одного человека. По команде ведущего всем игрокам необходимо присесть на колени соседа сзади, отклонить спину назад и развести руки. Задача игроков — продержаться в таком положении 3 минуты. Команда, которая справится с заданием, получает 10 баллов. Если задание

окажется по зубам обеим командам, то им начисляется одинаковое количество баллов.

Седьмой конкурс — "Метаграммы"

В данном конкурсе принимает участие по 1-2 игрока от каждой команды.

Ведущий протягивает игрокам карточки с заданием. Задача игроков — в несколько ходов (чем меньше, тем лучше!) превратить одно слово в другое, заменяя в каждом слове цепочки только одну букву.

Примеры словесных цепочек:

- ПУЛЯ — ЦЕЛЬ *(пуля — дуля — дуло — дело — село — сель — цель)*;
- МЕЧ — ЩИТ *(меч — мел — мол — кол — кот — кит — щит)*;
- РОТА — ПОЛК *(рота — роза — поза — пола — полк)*...

Задание выполняется на время.

Восьмой конкурс — "Военная техника"

В этом конкурсе команды делегируют самых артистичных игроков. Их задача — при помощи жестов и звуков изобразить различные виды военной техники, как то:

- подводную лодку,
- реактивный истребитель,
- зенитную установку,
- автомат Калашникова...

Техника распределяется между игроками при помощи жеребьёвки.

Девятый конкурс — "Кольцовка"

Ведущий задаёт обеим командам один и тот же вопрос. Команды по очереди без предварительной подготовки дают по одному ответу на заданный вопрос. Повторять уже прозвучавший ответ категорически запрещено! Если у команды нет ответа, то она пропускает ход.

Вопросы к конкурсу:

1. Какие рода войск существуют в Российских Вооружённых силах?

Ответ:

сухопутные войска: пехота, артиллерийские, войска связи, внутренние войска, танковые, ракетные, пограничные, мотострелковые, десантные, войска противовоздушной обороны (ПВО), инженерные, химические, радиотехнические, автомобильные, дорожные, военные строители;

военно-воздушные войска (ВВС): дальняя (стратегическая) авиация, фронтовая авиация, военно-транспортная авиация, авиация противовоздушной обороны (ПВО);

военно-морской флот (ВМФ): морская авиация, подводники, моряки, морская пехота, береговая артиллерия.

2. Назовите известные вам воинские звания.

Ответ: рядовой, ефрейтор, сержант, старшина, прапорщик, лейтенант, капитан, майор, подполковник, полковник, генерал, генерал-майор, генерал-лейтенант, генерал-полковник, маршал, генерал армии, генералиссимус, матрос, мичман, контр-адмирал, вице-адмирал, адмирал, адмирал флота, верховный главнокомандующий.

3. Вспомните все известные вам военные головные уборы.

Ответ: кольчатый капюшон, шлем, морион, бургиньот, уланка, двууголка, треуголка, кивер, митра, шляпа, широкополая шляпа, соломенная шляпа, кепи, каска, берет, фуражка, будёновка, пилотка, матросская бескозырка, башлык, папаха, гренадёрка (медвежья шапка), шапка-ушанка, цилиндр, тюрбан, феска, тропический шлем (тропическая каска, пробковая каска), лётный шлем, шлемофон.

4. Какие крупнейшие стратегические сражения Великой Отечественной войны вы знаете?

Ответ: битва за Москву, Курская дуга, снятие блокады Ленинграда, битва за Кавказ, Сталинградская битва, Берлинская операция, битва на Днепре, оборона Брестской крепости, оборона Севастополя, Смоленское сражение, Крымская операция, Ясско-Кишинёвская операция.

5. Перечислите города, которым за массовый героизм и мужество в Великой Отечественной войне было присвоено звание "Город-герой".

Ответ: Москва, Тула, Одесса, Новороссийск, Ленинград (Санкт-Петербург), Киев, Севастополь, Смоленск, Минск, Мурманск, Сталинград (Волгоград), Керчь. Брестской крепости присвоено звание "Крепость-герой".

6. Назовите известные вам мемориалы и памятники, воздвигнутые в память событий и участников Великой Отечественной войны.

Ответ: могила Неизвестного солдата в Москве, "Зелёный пояс Славы" (вокруг Санкт-Петербурга), мемориальный комплекс "Брестская крепость-герой", противотанковые "ежи" (на 23 км Ленинградского шоссе), "Мамаев курган" в Волгограде, курган бессмертия в Смоленске, монумент героической обороны города Тулы, памятник Неизвестному матросу в Одессе, памятник Славы на Сапун-горе в Севастополе, мемориальный комплекс "Хатынь"...

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Десятый конкурс — "Об армии с любовью"

Задача команд — вспомнить пословицы и поговорки, посвящённые армии и военной жизни. Примеры армейских и военных пословиц и поговорок:

- Хорош грибок белый, а солдат умелый.
- Оружие — сила бойца, используй его до конца.
- С песней дружить — в бою не тужить.
- Солдата к славе ведут ученье и труд.
- У сметливого солдата и рукавица — граната.
- Умелый боец — везде молодец.
- Хорош в строю — силён в бою.
- Кто хорошо бьётся, тому и победа достаётся.
- Кто смерти не боится, того пуля сторонится.
- Смекалка на войне помогает вдвойне.
- Набирайся ума в ученьи, а храбрости — в сраженьи.
- Смелого да умелого и страх не возьмёт, и враг не побьёт.
- Сам погибай, а товарища выручай.
- Болтун — находка для шпиона.
- Кто много болтает — врагу помогает.
- Лучше смерть в поле, чем позор в неволе.
- Сам погибай, но знамя спасай.

За каждую реально существующую пословицу/поговорку начисляется 1 балл.

По окончанию конкурсов жюри подсчитывает суммарное количество баллов, набранное каждой командой.

Ведущий приглашает обе команды на сцену. Команды строятся.

Главнокомандующий. Бойцы, равняйсь! Смирно! Поздравляю вас с окончанием "Курса молодого бойца"!

Команды (хором). Служим Российской Федерации!

Главнокомандующий. Вы сегодня показали хорошие результаты. Мы можем быть спокойны за свою Родину, когда у неё есть такие защитники. Но всё-таки немного более подготовленными оказались бойцы _____ класса.

Главнокомандующий торжественно награждает команду-победительницу грамотой и каким-нибудь призом. Всем без исключения ребятам, принявшим участие в игре, вручаются шоколадные или рисованные медали на атласной ленточке.

Сценарий праздника "Есть настоящие мужчины на Руси!"

Входит ведущий.

Ведущий. Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас особенный праздник — День защитника Отечества! Уверен, что девчонки приготовили по такому случаю какое-нибудь праздничное выступление и подарки для ребят.

Поднимаются две девушки.

1-я ученица (с вызовом). А вот я не уверена, что современные мужчины заслуживают праздника и тем более подарков. Где они — настоящие мужчины? Ау? Были, да все вышли. Одно только название и осталось! То ли дело наши деды и прадеды, которые сражались за Родину, а заодно освободили от фашистов пол-Европы!

Пусть вороны гибель вещали,
И кони топтали жнивьё,
Мужскими считались вещами
Кольчуга, жнивьё и копьё.
Во время военной кручины,
В полях, в ковылях, на снегу
Мужчины,
Мужчины,
Мужчины
Пути заступали к врагу.

Ведущий (обращаясь ко второй девушке). И ты так думаешь?

2-я ученица.

Я слухам нелепым не верю.
Мужчины, теперь говорят,
В присутствии сильных немеют,
В присутствии женщин сидят.
О рыцарстве нет и помина.
По-моему, это — враньё!
Мужчины,
Мужчины,
Мужчины,
Вы помните званье своё?!

Девушки садятся на свои места.

Ведущий. Ну-у-у, ребята, вопрос-то нешуточный! Я бы даже сказал — с вызовом! К счастью, мы живём в мирное время, и мужчинам не приходится доказывать с оружием в руках, что они достойны этого звания. Сегодня мужчины решают другие задачи, которые перед ними ставит общество, — не менее важные и серьёзные. Ведь быть

защитником Отечества — значит, не только защищать свою страну от агрессора, но и работать на благо своего народа, способствовать процветанию своей страны в мирное время. А вообще, я считаю, что вам, ребята, следует ответить на вызов девушек и доказать, что есть ещё настоящие мужчины на земле русской, не перевелись! Итак, кто считает себя настоящим мужчиной, выходите ко мне!

К ведущему выходят желающие ребята.

Ведущий. Право называться настоящими мужчинами мы будем сегодня доказывать не кулаками — не тот случай! Лучше скажите мне, кем вы планируете стать в будущем, на каком поприще собираетесь служить своей Отчизне?

Ребята по очереди говорят о тех профессиях, которые они хотели бы получить. Ведущий предлагает каждому старшекласснику написать выбранную профессию на небольшом листочке бумаге и вставить эту записку в бейджик. Все бейджики крепятся к груди.

Можно пойти другим путём и заранее заготовить бейджики с самыми типичными мужскими профессиями. Ведущий зачитывает профессии одну за другой и спрашивает у ребят, кто бы хотел получить данные профессии.

Из откликнувшихся ребят формируется команда.

Разогревающая игра-шутка "Хобби"

Ведущий предлагает игрокам вспомнить свои хобби. Пока юноши вспоминают, чем же они увлекаются, ведущий подходит к девушкам и тихо, чтобы не слышали мальчики, просит их представить, что у всех ребят одно-единственное хобби — целоваться. После этого ведущий возвращается к ребятам и объявляет им условия игры. Ребятам предстоит отвечать на вопросы девочек относительно их увлечений, стараясь не называть сами хобби. Мол, девочки должны сами догадаться, чем увлекаются ребята. Между тем девочкам предстоит задавать такие вопросы, как будто единственным хобби ребят являются поцелуи, о чём было оговорено заранее. Девичьи вопросы должны быть нейтральными и подходить как к поцелуям, так и к любому другому виду хобби. Тогда любые ответы ребят будут звучать адекватно, хотя и содержать иной смысл.

Примеры нейтральных вопросов:

1. Кто тебя научил твоему хобби?
2. Сколько тебе было лет, когда ты начал заниматься этим?
3. Сколько времени в день ты тратишь на своё хобби?
4. В какое время суток лучше всего заниматься этим?
5. Где ты предпочитаешь заниматься своим хобби?

6. Нужна ли специальная тренировка для твоего хобби? Если да, то какая именно?
7. Что ты одеваешь, когда занимаешься своим хобби?
8. Какие звуки тебя окружают в момент занятия твоим любимым делом?...

На протяжении всей игры ребята видят, что девушки умирают со смеху, и не могут понять — почему. В конце игры ведущий открывает игрокам её "второе дно".

Ведущий. Кстати о хобби. Одним из самых популярных видов досуга среди современных мужчин считается рыбалка. Кто-нибудь из игроков любит рыбалку?

Подростки отвечают.

Ведущий. Вот и хорошо! У меня для вас как раз припасён конкурс, которые любители рыбалки оценят по достоинству.

Конкурс "Рыбалка"

Для данного конкурса понадобится глубокий таз и несколько коробков спичек. Таз наполняют водой. Спички высыпают в воду,— и те становятся "рыбками". Каждый игрок берёт в одну руку столовую ложку, в другую — пустой стакан. Игроки по очереди подходят к тазу и стараются за 1 минуту начерпать в стакан как можно больше "рыбок". Выигрывает тот игрок, который выловит больше всего "рыбок".

Ведущий. Как говорится, "делу — время, а потехе — час". Свой "час потехи" мы только что отгуляли, настало время для серьёзных дел. Господа будущие профессионалы, прошу занять свои места.

Игроки садятся в круг, но так, чтобы каждый из них был хорошо виден зрителям.

Конкурс "Кому нужно"

Ведущий показывает игрокам какой-нибудь бытовой предмет, например, алюминиевую кастрюлю. Задача игроков — по очереди доказать незаменимость данного предмета в его будущей профессии. После того, как все ребята выскажут свою позицию по данному вопросу, необходимо решить, кому данный предмет нужен в наибольшей степени. Вывод делается исключительно на основе предъявленных доказательств!

Конкурс "Инструкция по применению"

Ведущий предлагает игрокам придумать инструкцию по применению для следующих вещей:

- электровеника,
- мухобойки,
- отрывного календаря,
- палочек для ушей,

- чайника со свистком,
- бельевых прищепок,
- садового гнома,
- погремушки,
- губки для мытья посуды,
- придверного коврика.

Вещи распределяются между игроками путём жеребьёвки.

Каждый игрок при составлении инструкции должен учитывать свою профессиональную принадлежность.

Конкурс "Укротители"

Ведущий. Одна из труднейших и интереснейших мужских профессий — это дрессировщик (укротитель). Данная профессия требует от человека терпения, выдержки, настойчивости, смелости. Обычно дрессировщики работают с дикими зверьми — львами, тиграми, морскими котиками... Вам же предлагается подготовить номер по укрощению не совсем обычных вещей.

Задача игроков — придумать и исполнить пантомиму, изображающую дрессировку следующих вещей:

- диких портфелей,
- необъезженных табуреток,
- свирепых носовых платков,
- строптивых ботинок,
- непослушных барабанов,
- взбесившихся грязных носков,
- неуправляемых пультов от телевизора,
- отбившихся от рук карандашей,
- разъярённых головных уборов,
- своенравных кусков мыла.

Вещи, подлежащие дрессировке, распределяются между игроками путём жеребьёвки.

Конкурс "Разрешите доложить"

Ведущий предлагает игрокам придумать доклады на следующие темы:

1. "Рождённый ползать летать не может".
2. "Деньги не пахнут".
3. "Бедность не порок".
4. "Пар костей не ломит".
5. "Поживём — увидим".
6. "Терпение и труд всё перетрут".
7. "Шутка — лучшее лекарство".
8. "Вода всё скроет".

9. "Не разжевав, не узнаешь вкуса".
10. "Беда — бедой, а еда — едой".

Темы докладов распределяются между игроками при помощи жребия. Каждый игрок вправе взять себе в помощники 1-2 ребят из числа зрителей. Время подготовки — до 10 минут. Продолжительность доклада — не более 2 минут.

Понятно, что доклады не должны быть слишком серьёзными и нравоучительными. Более того, желательно, что они были выполнены в юмористическом ключе. При этом каждый игрок должен умудриться отразить в докладе свою профессиональную принадлежность.

Ведущий. Ай, молодца! Ну что, девчонки, вы не поменяли своего мнения относительно настоящих мужчин?! На мой взгляд, ребята показали себя только с лучшей стороны. Они и компетентны, и отважны (шутка ли, не испугались свирепых носовых платков!), и не лишены чувства юмора. А главное — они определились с будущей профессией, что говорит об их ответственности и самостоятельности. Как вы считаете?

Поднимаются те же две девушки, что и в начале праздника.

1-я ученица. Разрешите нам ответить стихами.

Ведущий. Ну что, пожалуйста! Так даже интереснее.

1-я ученица.

Мужчина, будь мужчиной!
Ты прав — так будь готов,
Отстаивая правду,
Пролить за это кровь!

2-я ученица.

И лучше сотни раз ты
От жизни откажись,
Чем от себя! В бесчестье
К чему такая жизнь?

3-я ученица.

Мужчина, будь мужчиной,
А куклой никогда,
Которую швыряет,
Судьба туда-сюда!

4-я ученица.

Отважных не пугает
Судьбы собачий лай.
Так значит, не сдавайся,
Навстречу ей шагай!

5-я ученица.

Мужчина! Будь мужчиной!
Отважен будь в борьбе,
И ни судьба, ни люди
Не повредят тебе!

6-я ученица.

Будь словно дуб, который,
Попав под ураган,
Хоть выворочен с корнем,
А не согнул свой стан!

Девушки последовательно, одна за другой, встают, произносят свои четверостишья и остаются стоять.

1-я ученица. Мужчины, будьте мужчинами, несмотря ни на что! И разрешите поздравить вас с праздником — Днём защитника Отечества!

Ученицы (хором). Поздравляем!

Девушки подходят к ребятам и вручают им небольшие подарки.

Сценарий праздника "Лига выдающихся джентльменов"

Действующие лица:

мистер Гиннес — ведущий (взрослый),
журналистка (старшеклассница).

Сюжетная линия праздника такова. Мистер Гиннес прилетел в Россию с целью создания команды ребят с выдающимися способностями — так называемой "Лиги выдающихся джентльменов". По его задумке, "Лига" станет настоящим украшением знаменитой "Книги рекордов Гиннеса". Для своей "Лиги" Гиннес ищет следующие типажи:

1. Рокфеллера,
2. Робина Гуда,
3. Агента 007 (Джеймса Бонда),
4. Всадника без головы,
5. Тарзана,
6. Терминатора,
7. Человека-Паука,
8. Штирлица,
9. Казанову,
10. Микеланджело,
11. Юлия Цезаря,

12. Трубадура...

Можно придумать другие мужские типажи, которые в большей степени подойдут реальным ребятам из каждого конкретного класса.

Любой желающий "джентльмен" может попытать удачу и принять участие в череде конкурсов на выявление выдающихся способностей. Сколько человек необходимо для "Лиги выдающихся джентльменов" — столько и конкурсов. В каждом конкурсе определяется свой победитель. В результате складывается команда победителей — "Лига выдающихся джентльменов", которая становится главным коллективным героем второй половины праздника.

Все конкурсы на выявление выдающихся способностей должны быть нетрудоёмкими, несложными в выполнении и одновременно зрелищными. Например, такими:

1. Конкурс "Счёт в банке"

Всем желающим принять участие в конкурсе выдаются стеклянные банки со сложенными купюрами разного достоинства (или с металлическими монетами). Задача конкурсантов — не открывая банки, подсчитать сумму "вклада". Во всех банках должно быть одинаковое количество денег! Конкурсант, давший самый точный ответ, объявляется Рокфеллером.

2. Конкурс "Метание шаров"

Конкурсантам раздаются воздушные шарики, которые они должны надуть. Подростки, лопнувшие свои шары в процессе надувания, выбывают из конкурса. Задание для более удачливых конкурсантов — бросить свой воздушный шарик дальше всех. Победитель становится Робином Гудом.

3. Конкурс "Быстрый кольт"

Конкурсанты получают из рук мистера Гиннеса по зрелому, но твёрдому банану и выстраиваются в одну шеренгу. Бананы необходимо положить в передние карманы брюк. Задача конкурсантов — по сигналу мистера Гиннеса как можно быстрее вытащить свой банан из кармана, очистить его и съесть. Побеждает быстрейший, которого мистер Гиннес объявляет Агентом 007.

4. Конкурс "Ничего не вижу"

Задание конкурсантов — как можно дольше простоять с закрытыми глазами и на одной ноге. Победителем конкурса, а заодно и Всадником без головы, становится тот подросток, который простоит в таком положении дольше всех.

5. Конкурс "Балансировка"

Всем желающим выдаётся по одной спичке. Задание конкур-

сантов — удержать спичку на ресницах. Побеждает тот, кто дольше всех сможет продержать свою спичку на ресницах. Победитель конкурса объявляется Тарзаном.

6. Конкурс "Отжимание"

Данный конкурс — незамысловатый, так как от конкурсантов требуется всего лишь отжаться от пола максимально возможное количество раз. Кто отожмётся больше всех, тот становится Терминатором.

7. Конкурс "200 мл"

Каждому конкурсанту выдаётся пластиковая бутылка ёмкостью 0,5 л, заполненная подкрашенной жидкостью и 1 пластиковый стаканчик. Задача конкурсантов — на глаз отлить в пластиковый стаканчик 200 мл подкрашенной жидкости. Мистер Гиннес проверяет результаты при помощи мерной ёмкости. Выигрывает тот игрок, который ближе других окажется к отметке 200 мл. Он-то и признаётся Человеком-Пауком.

8. Конкурс "Лучший карман"

Данный конкурс — на самое оригинальное содержимое карманов. Все желающие "джентльмены" должны выложить на стол всё, что находится на момент конкурса в их карманах. Подросток, у которого в карманах обнаружатся самые неожиданные и удивительные вещи, становится Штирлицем.

9. Конкурс "Пуговки"

В этом конкурсе побеждает тот "джентльмен", у которого на одежде окажется больше всего пуговиц. Победитель объявляется Казановой.

10. Конкурс "Снежинка"

Каждый "джентльмен", желающий принять участие в данном конкурсе, получает лист бумаги и ножницы. Задача конкурсантов — "отсечь всё лишнее", а точнее вырезать из бумаги красивую снежинку. Задание выполняется на время. Победитель — Микеланджело.

11. Конкурс "Весёлые картинки"

Чтобы справиться с этим конкурсом, необходимо уметь делать несколько дел одновременно. Конкурсанты по очереди подходят к доске, на которой они должны одновременно нарисовать одной рукой треугольник, а другой рукой — квадрат. Задание выполняется на время. Оценивается как скорость выполнения задания, так и эстетические достоинства изображений. Победитель объявляется Юлием Цезарем.

12. Конкурс "Крик души"

Для данного конкурса потребуется фонограмма с песней. Задача конкурсантов — петь так громко, чтобы перепеть звучащую фонограмму. Самый громкий конкурсант становится Трубадуром.

По окончанию конкурсов мистер Гиннес представляет каждого члена "Лиги выдающихся джентльменов", стараясь остроумно увязать личностные особенности каждого подростка с его новым "титулом" и только что поставленным "рекордом". Для этого от ведущего требуется, с одной стороны, недюжее остроумие, а с другой стороны, тактичность, так как его комментарии не должны обижать.

Вдруг в аудиторию стремительно врывается журналистка, которая сообщает, что она получила задание — познакомиться с "выдающимися джентльменами" и с их уникальными способностями поближе. Журналистка проводит с игроками шуточный тест "Кто есть кто?".

Шуточный тест "Кто есть кто?"

Для теста понадобятся узкие карточки с ответами, которые журналистка должна держать в руке.

Журналистка задаёт общий для всех вопрос, после чего просит "джентльменов" вытащить по одной карточке. На карточках написаны ответы, которые игроки зачитывают вслух.

Журналистка. Какой у вас характер?

Карточки с ответами:

1. Хороший.
2. Уживчивый.
3. Очень противоречивый.
4. Трудный.
5. Капризный.
6. Слабый.
7. Волевой.
8. Скандальный.
9. Необязательный.
10. Весьма тяжелый.
11. Прекрасный!
12. Наивный.
13. Я — просто ангел!
14. Я чист, как младенец.
15. Мне надо быть проще.
16. Меня портит ревность.
17. Мой характер ещё не сформировался.
18. Мой характер зависит от обстоятельств.
19. Я слишком порядочен для этого мира!
20. О моём характере трудно сказать что-либо хорошее.

Журналистка. Что вы считаете своим главным достоинством?

Карточки с ответами:

1. Изысканные манеры.
2. Изящная фигура.
3. Роскошные волосы.
4. Очаровательная улыбка.
5. Ноги.
6. Божественный голос.
7. Летящая походка.
8. Гибкий ум.
9. Редкое остроумие.
10. Верность идеалам.
11. Гостеприимство.
12. Фантастическая щедрость.
13. Любовь к людям.
14. Способность выбирать друзей.
15. Стремление замечать хорошее в других людях.
16. Умение сидеть на двух стульях сразу.
17. Умение закрывать глаза на чужие пороки.
18. Почти всё!
19. И лицо, и одежда, и душа, и мысли.
20. Я не утомляю своим присутствием.

Журналистка. Какой вид транспорта соответствует вашему имиджу?

Карточки с ответами:

1. Метла.
2. Велосипед.
3. Гоночный мотоцикл.
4. "Копейка".
5. Белый "Кадиллак".
6. Рикша.
7. Осёл.
8. Старинная карета.
9. Скаковая лошадь.
10. Русская тройка.
11. Оленья упряжка.
12. Цыганская кибитка.
13. Воздушный шар.
14. Дельтаплан.
15. Авиалайнер.
16. Личный самолёт.

17. Пирога.
18. Яхта.
19. Товарняк.
20. Мне доктор прописал ходить пешком.

Журналистка. Кем вы были в прошлой жизни?

Карточки с ответами:

1. Монахом-отшельником.
2. Мореплавателем.
3. Королевским шутом.
4. Художником эпохи Возрождения.
5. Евнухом в гареме.
6. Наложницей.
7. Нищим.
8. Римским легионером.
9. Рабом на плантации.
10. Астрологом.
11. Жуликом знатного происхождения.
12. Артистом бродячего цирка.
13. Картёжным шулером.
14. Вождём племени.
15. Провинциальной актрисой.
16. Трактирщиком.
17. Средневековым рыцарем.
18. Шарманщиком.
19. Погонщиком верблюдов.
20. Придворной дамой.

Журналистка. Назовите девиз вашей жизни.

Карточки с ответами:

1. После меня — хоть потоп!
2. Всё или ничего!
3. Что ни делается, всё — к лучшему.
4. С глаз долой — из сердца вон!
5. Моя хата — с краю.
6. Через тернии — к звёздам.
7. Пришёл, увидел, победил.
8. Ничто человеческое мне не чуждо.
9. Бери от жизни всё!
10. Человек человеку — волк.
11. Не зная броду, не суйся в воду!
12. Тише едешь — дальше будешь.
13. Ничему не удивляться!

14. Хочешь быть счастливым — будь им!
15. Лови момент!
16. Цель оправдывает средства.
17. Ни дня без любви!
18. Дарить людям радость.
19. Время — деньги.
20. Не плюй против ветра!

Журналистка благодарит "джентльменов" за ответы и просит у них автографы. В этот момент к журналистке подскакивает мистер Гиннес и говорит, что давать автографы — дело нехитрое, а смогут ли сами "джентльмены" собрать энное количество автографов. Причём чем больше автографов им удастся собрать, тем лучше.

Шуточная игра "Дайте автограф!"

Мистер Гиннес выдаёт каждому "джентльмену" заклеенный конверт. В конверте лежит листок с текстом, но "джентльмены" об этом даже не подозревают, так как ведущий сообщает им, что их задача — собрать как можно больше девичьих подписей на своём конверте. Победителем конкурса станет тот игрок, которому удастся собрать больше всего подписей. Собирать автографы можно, только пока звучит музыка. Как только музыка смолкнет, сбор подписей следует немедленно прекратить.

На самом деле, у конкурса — "два дна". После того, как определится победитель, мистер Гиннес предлагает "джентльменам" разорвать свои конверты и прочитать вложенные в них записки. А лежат в конвертах записки типа: "Мы, нижеподписавшиеся девушки, обязуемся купить этому маленькому обжоре по одной булочке" или "Мы, нижеподписавшиеся девушки, обязуемся носить этого молодого и интересного на руках в течение одной минуты"... Девушки, подписавшие тот или иной конверт, обязаны выполнить вложенное в него задание.

Праздник завершается дискотекой. Дабы расшевелить старшеклассников, по обыкновению теснящихся к стеночкам, в самом начале дискотеки рекомендуется провести игру "Я хочу танцевать с...".

Игра "Я хочу танцевать с..."

Необходимо заранее приготовить карточки со словами: "Я хочу танцевать с...". После этих слов упоминается один из мужских типажей, представленных в "Лиге выдающихся джентльменов". Например: "Я хочу танцевать с Казановой", "Я хочу танцевать со Штирлицем", "Я хочу танцевать с Тарзаном"... Девушки по очереди вытаскивают карточки из рук мистера Гиннеса и зачитывают их вслух. Таким образом, формируются пары для танца. Число карточек должно соответствовать числу девушек, чтобы ни одна из них не осталась без партнёра!

ГЛАВА 7. МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ — 8 МАРТА

Изначально Международный женский день, любимый всеми женщинами и почитаемый мужчинами, задумывался как политический праздник. Решение о ежегодном праздновании Международного женского дня было принято в 1910 году на 2-й Международной конференции социалисток. Инициатором праздника выступила известная немецкая революционерка Клара Цеткин. По её замыслу, это должен был быть день женского пролетариата, день борьбы женщин всего мира за своё равноправие. В России праздник появился спустя несколько лет — в 1913 году, однако нерабочим днём стал только в 1965 году. Очень быстро Международный женский день потерял политическую окраску и превратился просто в праздник женщин, во время которого мужчины на минутку вспоминают о том, что женщины — существа нежные и прекрасные, нуждающиеся в постоянном внимании и любви.

В школах 8 марта проводятся разнообразные праздничные программы, во время которых мальчики поздравляют девочек либо девочки демонстрируют традиционные женские умения, состязаясь между собой в красоте, уме, прилежании и пр.

Сценарий праздничного концерта в стиле травести "Новые русские девчонки"

Девушки заходят в класс и рассаживаются по своим местам. Юноши остаются за дверью.

Входит конферансье — подвижный и словоохотливый юноша в костюме-двойке и с галстуком-бабочкой.

Конферансье. Уважаемые... Нет, любимые наши, родные, самые лучшие на свете девчонки! Разрешите поздравить вас с этим замечательным праздником — Днём танкиста!

Из-за двери, за которой столпились ребята, раздаётся какой-то шум. Конферансье поворачивается в сторону двери. Кто-то из ребят говорит ему что-то тихим голосом.

Конферансье. О, пардон! Седьмой концерт за эту неделю... Стал заговариваться... И ещё раз — здравствуйте! Девочки — наши милые, славные, любимые, — разрешите поздравить вас с этим замечательным праздником — Международным Женским днём! Счастья вам, любви, успехов в учёбе и исполнения всех ваших самых заветных желаний!

Ах, девушки, их красота нам солнцем ярким светит!
И как сказал восторженный поэт:
Без женщин разве можно жить на свете?
Без женщин жить нельзя на свете, нет!

Из-за двери появляется один из ребят и верит пальцем у виска.

Конферансье (ускоряя темп речи). Короче, не буду долго рассусоливать, это никому, кроме меня не интересно, и перехожу сразу к главному. *(Снова возвращается к торжественному тону.)* К этой знаменательной дате ребята вашего класса подготовили праздничный концерт. Встречайте их!

Звучат фанфары. В класс друг за другом входят ребята и выстраиваются около доски. В руках у каждого подростка — небольшой пакет.

Конферансье (обращая внимание на пакеты). О, да вы, я смотрю, не с пустыми руками! Похвально, похвально.

1-й учащийся. Это вовсе не то, о чём вы подумали.

2-й учащийся. Это значительно лучше! *(Обращается к первому подростку.)* Ну как, Христофоровна, готова!

1-й учащийся. А то, Никаноровна!

Звучит весёлая мелодия, с первыми тактами которой ребята быстро достают из своих пакетов женскую одежду (платки, сарафаны, юбки, бусы) и как можно быстрее надевают её на себя. Первый одевшийся подросток выкрикивает отчество, но не своё настоящее, а какое-нибудь забавное, "бабье". Например: "Я — Христофоровна!" или "Я — Никаноровна!". Второй и все последующие старшеклассники по мере того, как они переоденутся в женскую одежду, тоже выкрикивают "свои" отчества.

Конферансье (когда все ребята переоденутся). Разрешите представить вам ансамбль нецензурной песни и отвязной пляски "Новые русские девчонки".

Звучат аплодисменты.

Ребята, наряженные в платки и сарафаны, начинают исполнять частушки:

1-й парень.

Женский праздник — вот причина,
Почему мы здесь поём.
Разрешите нам, мужчинам...

2-й парень.

Мужчинам?

1-й парень.

Да, мужчинам!
Вас поздравить с Женским днём!

2-й парень.

На окошке два цветочка —
Голубой и аленький.
Я — парнишка боевой,
Хоть и ростом маленький.

3-й парень.

Взял землицу я в аренду,
Чтоб построить там фазенду.
Посадил арбуз и дыню,
А теперь ищу рабыню.

4-й парень.

Вот начистить раз в году
Я решил сковороду,
А потом четыре дня
Не могли отмыть меня.

5-й парень.

Заиграй-ка, балалайка,
Балалайка, три струны.
Запевайте, не зевайте.
Выходите, плясуны!

Несколько ребят начинают танцевать под русскую плясовую, используя типично женские движения — "плывут" по залу, машут платочками и т.п. Одна "барышня" не выдерживает и пускается вприсядку, путаясь ногами в длинном сарафане.

По окончанию выступления все ребята, кроме конферансье, уходят за дверь.

Конферансье. А сейчас — 10 рекомендаций "Как победить на конкурсе красоты", эксклюзивно от модельного агентства "Грация".

Шуточная сценка "Как победить на конкурсе красоты"

Рекомендации зачитывает конферансье. После каждого совета следует соответствующая демонстрация. В качестве моделей выступают юноши — на высоких каблуках, в мини юбках и при "боевой раскраске".

Конферансье. Первое дело — фигура! Необходимо держать себя в "ежовых рукавицах", проще говоря, ничего не есть.

Входит самый худой юноша в классе и дефилирует перед девочками.

Конферансье. Рекомендация вторая: будьте предельно открыты.

Входит юноша в экстремально короткой юбке и во время дефиле оголяет одно плечо.

Конферансье. Рекомендация третья: подчеркните свою индивидуальность с помощью макияжа.

Входит юноша с чудовищно вульгарным макияжем и всё своё дефиле корчит рожи.

Конферансье. Рекомендация четвёртая: обувь должна быть элегантной, желательно, на высоком и изящном каблуке.

Входит юноша на высоких каблуках и с тростью в руках. Опираясь на трость всем своим телом, он достаточно уверенно продвигается вперёд.

Конферансье. Рекомендация пятая — завораживающая походка.

При этих словах конферансье забирает у юноши трость, — и тот кое-как, еле переставляя ноги, постоянно заваливаясь то на одну, то на другую сторону, продолжает своё дефиле.

Конферансье. Рекомендация шестая: не стоит одевать слишком много массивных украшений. Тяжёлые серьги оттянут уши, — и в старости они будут вам по колено.

Входит юноша, весь обвешанный толстыми металлическими цепями, в том числе бытового назначения (в ошейнике с металлическим поводком, с цепочкой от ванны, с массивным навесным замком и т.п.).

Конферансье. Рекомендация седьмая: в интеллектуальных конкурсах на все вопросы отвечать коротко и ясно: "Да", "Нет", "Это не я".

Конферансье. Рекомендация восьмая: у вас должны быть хорошие вокальные данные. Тем не менее, на конкурсах красоты не рекомендуется исполнять песни из репертуара "Ramstain", "Rasmus", "Гражданская оборона"!

Звучит отрывок фонограммы с музыкой "Ramstain". Появляется юноша с растрёпанной причёской и в соответствующем прикиде, который начинает отчаянно трясти головой в такт музыке.

Конферансье. Рекомендация девятая: для победы на конкурсе красоты не стоит рисковать своим здоровьем и делать пластичес-

кие операции по улучшению своей внешности. Лучше пойдите в школу, вас там напугают, и это будет лучше любой подтяжки!

Входит юноша с "офигевшим" лицом, как будто он только что увидел что-то из ряда вон выходящее.

Конферансье. Рекомендация десятая: при поступлении в школу моделей не бегайте за директором и не просите: "Ну, возьмите меня". Девушка должна знать себе цену!

Входит смазливый юноша, эффектно одетый (естественно, в женскую одежду), с вместительной сумочкой в руках, у которого на спине висит ценник с заметной издалека надписью "10.000 евро".

Юноша (спотыкаясь на высоких каблуках). Господи! Ты пробовал ходить на том, на чём они ходят, и так, как они ходят?

Конферансье. Пробовать-то пробовал, только их почему-то оно держит, а меня почему-то роняет!

Юноша. Во-во, и я о том же!

Конферансье (мечтательно). Да-а-а, девушки — существа неземные! Ты посмотри на их прелестные головки с аккуратными прядками...

Юноша (сухим, констатирующим тоном). Лак для волос "Taft: три погоды", 75 рублей. Юноша достаёт из сумочки лак "Taft: три погоды", показывает зрителям и убирает его обратно.

Конферансье. Мягкие шёлковистые волосы...

Юноша. Бальзам-ополаскиватель "Elsef", 60 рублей.

Юноша достаёт бальзам-ополаскиватель "Elsef".

Конферансье. И никакой перхоти!

Юноша. Шампунь "Head & Shoulders", 80 рублей.

Юноша достаёт шампунь "Head & Shoulders".

Конферансье. На волосах цвета незрелого баклажана...

Юноша. Суперстойкая крем-краска "Pollett", 60 рублей.

Юноша достаёт картонную коробку из-под крем-краски "Pollett".

Конферансье. А вчера они были, кажется, цвета вороного крыла.

Юноша. Окрашивающий тоник для волос, 50 рублей.

Юноша достаёт коробку из-под тоника.

Конферансье. А чего стоит персиковая кожа!

Юноша. Тональный крем "Max Factor", 450 рублей.

Юноша достаёт тюбик с тональным кремом "Max Factor".

Конферансье. И чёрная изгородь из ресниц такого изгиба, что позавидовала бы Бурёнка из Маслёнкина!

Юноша. Тушь супер-изгиб марки "L'Oreal", 380 рублей.

Юноша достаёт тушь "L'Oreal".

Конферансье. А ещё эти восхитительные розовые губки!

Юноша. Устойчивая помада "Bourjois". Цену сказать или сам сообразишь?

Юноша достаёт тюбик губной помады.

Конферансье. И в голове мысли так и ходят, так и ходят...

Юноша. Итого набежало почти 50 евро.

Конферансье. Что девушка — это дорого и ласково!

Юноша (снимая каблуки и смазывая с лица косметику). Ага, а пацан — дёшево и сердито!

Юноша вразвалочку, по-мужски, уходит за дверь.

Конферансье. Как всё-таки хорошо, что бок о бок с нами живут такие прекрасные существа, как девушки! С праздником вас, девчонки!

Пока конферансье произносит последнюю фразу, в класс возвращаются остальные ребята и выстраиваются в шеренгу у доски.

Ребята (хором). Поздравляем!

В завершение концерта можно вручить девочкам небольшие подарки, купленные по случаю праздника.

Сценарий праздника "Мисс класса"

В зал входит ведущий (взрослый или старшеклассник).

Ведущий. Здравствуйте, дорогие ребята! Приближается очень хороший и светлый праздник — Международный женский день! Это праздник всех женщин без исключения: и маленьких девочек, и зрелых женщин, и стареньких бабушек, и юных девушек. Ребята, оглянитесь вокруг себя! Посмотрите, как много в зале симпатичных девчонок! Тут и блондинки, и брюнетки, и с тёмными глазами, и голубоглазые, и высокие, и миниатюрные... Но все, непременно, умницы и красавицы! Просто некоторые пока ещё не знают об этом. Ребята, давайте поддержим наших девчонок аплодисментами!

Юноши дружно аплодируют девочкам.

На сцену выходят 2 юноши и исполняют шуточный диалог.

1-й юноша. Слушай, как ты думаешь, почему женщины просто обожают поговорить?

2-й юноша. Потому что ничего другого не умеют делать! Нет, ну учатся хорошо... Ну, убирают, там, посуду моют. Да, вот ещё, стирают, гладят, готовят еду...

1-й юноша. А ещё детей воспитывают.

2-й юноша. Да. Но! И красятся ещё!

1-й юноша. О!

2-й юноша. И одеваются!

1-й юноша. Да!

2-й юноша. И при этом всегда что-то говорят!

1-й юноша. Не говори! И когда они всё это успевают?!

2-й юноша пожимает плечами.

Ведущий. А действительно — когда?! Ведь женщинам приходится играть огромное количество ролей одновременно: послушной дочери, нежной возлюбленной, преданной жены, заботливой матери, любящей бабушки, а быть может, даже прабабушки, практичной хозяйки, высококвалифицированного профессионала... Да, всего не перечесть! Готовы ли наши девочки ко всем этим ролям? Справятся ли они с ними?

Девочки отвечают.

Ведущий. Вот сегодня мы это и проверим! Ведь у нас заготовлено много заданий и испытаний для девчонок. И, как говорится, пусть победит сильнейшая! Ей-то и достанется титул "Мисс _____ класса". Девочки, прошу вас на сцену!

Под торжественную музыку на сцену поднимаются старшеклассницы, изъявившие желание участвовать в конкурсе. Зрители приветствуют конкурсанток аплодисментами.

Конкурсанток не должно быть более 10 человек. Если желающих принять участие в конкурсе будет больше, то рекомендуется провести отборочный тур, в котором смогут пройти только 10 девочек, которые будут допущены до борьбы за титул "Мисс класса".

Ведущий представляет членов жюри, состоящее из ребят и родителей (не более 5 человек), и затем объявляет первый конкурс.

Первый конкурс — "Представление"

Это единственный конкурс праздничной программы, о котором конкурсантки знали заранее. Задача конкурсанток — продемонстрировать наряды и прически, которые они должны были подготовить к празднику. Показ желательно сопровождать комментариями.

Второй конкурс — "Фотомодель"

Ведущий предлагает конкурсанткам представить, что каждая их них является востребованной фотомоделью, и что её донимают знаменитые фотографы, чтобы сфотографировать на обложку известного журнала. Задача конкурсанток — предстать в том виде, в каком они хотели бы себя увидеть на обложке журнала. В конкурсе разыгрываются обложки следующих журналов:

- "Юный техник",
- "Крокодил",

- "Знание — сила",
- "За рулём",
- "Рыболов",
- "Медицина для всех",
- "Вестник бухгалтера",
- "Оптовик",
- "Психиатрический журнал",
- "Кухни и ванны".

Журналы распределяются между конкурсантками при помощи жеребьёвки.

Время подготовки — 1 минута.

Третий конкурс — "Дегустация"

Конкурсанткам завязывают глаза и подводят к столу, на котором стоят вазочки с несколькими видами варенья. Ведущий просит девушек определить на вкус, из каких ягод и/или фруктов приготовлено то или иное варенье.

Четвёртый конкурс — "Яичница"

Ведущий предлагает конкурсанткам за 1 минуту вспомнить и написать на листке бумаги как можно больше названий блюд из яиц.

Пятый конкурс — "Беспокойные дети"

Ведущий просит девушек представить, что они — мамы, и что у них есть маленькие дети. Задача каждой конкурсантки — найти нестандартный выход из каверзной ситуации, которая может произойти с её ребёнком. Ситуации разыгрываются между конкурсантками при помощи жеребьёвки.

Примеры каверзных ситуаций:

1. Ваш ребёнок запустил снежком в директора школы.
2. Ваш ребёнок проколол шилом колесо милицейской машины.
3. Ваш ребёнок нарисовал краской из баллончика восхитительный пейзаж на новом "Лексусе" соседа.
4. Ваш ребёнок побрил папиной электробритвой соседского кота.
5. Ваш ребёнок спустил любимую кошку соседки с балкона, дабы проверить, сможет ли она упасть на лапы.
6. Ваш ребёнок объявил, что собирается взять у друга на пару дней котёнка, и принёс домой тигрёнка, причём, по-видимому, навсегда.
7. Когда вы пришли домой, то обнаружили, что ваш ребёнок печёт картошку посреди кухни, используя вместо очага новую кастрюльку "Тефаль".
8. Когда вы пришли домой, то обнаружили, что ваш старший сын

покрасил волосы своей маленькой сестрёнки в зелёный цвет.

9. Ваша дочка сделала себе топик из вашего любимого вечернего платья, купленного за бешеные деньги.

10. Ваш ребёнок обменял новый мобильный телефон на 3 вкладыша от жвачки с изображением Терминатора.

Шестой конкурс — "Мозаика"

Ведущий раздаёт конкурсанткам конверты. В каждом конверте лежит открытка, разрезанная на множество мелких частей. Задача конкурсанток — как можно быстрее собрать свою открытку.

Седьмой конкурс — "Вторая жизнь"

Ведущий называет какой-нибудь старый, никому не нужный предмет и просит конкурсанток придумать 10 способов его использования.

Примеры старых, никому не нужных предметов:

- пустая консервная банка,
- дырявый носок,
- лопнувший воздушный шарик,
- перегоревшая лампочка,
- пустой стержень от шариковой ручки,
- развалившийся на черепки цветочный горшок,
- сломанный телевизор,
- гитара без деки,
- тюбик из-под зубной пасты,
- расчёска, у которой сломана половина зубьев.

Предметы распределяются между конкурсантками при помощи жеребьёвки.

Время выполнения задания — 3 минуты.

Игра со зрителями

Пока конкурсантки придумывают способы использования старых и никому не нужных вещей, ведущий проводит игру со зрителями. Суть игры — вспомнить песни, в которых упоминаются женские имена. Назвав песню, желательно исполнить из неё хотя бы один куплет или припев.

Восьмой конкурс — "Странные танцы"

Ведущий приглашает конкурсанток продемонстрировать, насколько хорошо они умеют танцевать. Только танцевать девушкам придётся не совсем обычные танцы. Так как из-за отсутствия свободного времени современным женщинам часто не до танцев, то конкурсантки должны будут попытаться совместить танец и какую-нибудь работу по дому. Иными словами, конкурсанткам надо будет показать танец в момент:

- резки овощей для салата,
- взбивания яиц,
- мытья посуды,
- глажки белья,
- вытирания пыли,
- мытья полов,
- выбивания ковра,
- забивания гвоздей,
- приклеивания обоев,
- прополки грядок.

Виды домашней работы распределяется между конкурсантками при помощи жеребьёвки.

Девятый конкурс — "Самая-самая"

Ведущий. Все женщины и все девочки хотят быть самыми красивыми, самыми добрыми, самыми умными... в общем, самыми-самыми. Оно и понятно! Те женщины, которые считают себя самыми обаятельными и привлекательными, живут легко и счастливо. Так как они не только сами верят в своё обаяние и красоту, но и умеют убеждать в этом окружающих людей. И сейчас наши девочки должны убедить нас, зрителей, что они и есть самые-самые.

Каждая конкурсантка садится перед зеркалом и начинает убеждать себя и зрителей, что она — самая красивая, самая добрая, самая умная и т.д. Обязательное условие конкурса — нельзя смеяться, а также повторять друг за другом одни и те же выражения.

Очередность выступления конкурсанток определяется жеребьёвкой, поэтому первой девушке намного легче выступать, чем последней. Это обстоятельство должно быть учтено при оценке выступлений.

Ведущий. Ну вот, наш праздник подошёл к концу. Просим жюри подвести окончательные итоги по всем конкурсам и огласить имя победительницы — "Мисс _____ класса".

Жюри называет имя победительницы и вручает ей главный приз. Кроме приза, девушке надевается на плечо атласная лента, на которой написано "Мисс _____ класса _____ года". Но так как 8 марта — праздник всех представительниц прекрасного пола без исключения, то желательно каждую конкурсантку наградить тем или иным призом. За победу в конкурсе "Дегустации" можно дать титул "Отменный вкус", за победу в конкурсе "Вторая жизнь" — титул "Ума плата" и т.п.

После церемонии награждения ребята вручают всем своим одноклассницам заранее приготовленные подарки.

Сценарий праздника "Альтернативная мисс класса"

Данный праздник представляет собой конкурсно-игровую программу, в которой конкурсанты соревнуются за звание "Альтернативная мисс класса". Мероприятие проводится по аналогии с "Мисс класса", но с единственным отличием — общей юмористической направленностью конкурсов.

Накануне праздника старшеклассников предупреждают, что пропуском на конкурс "Альтернативная мисс класса" является бантик. Это значит, что у каждого присутствующего на празднике, включая взрослых, должен быть бантик. Завязать его можно где угодно, необязательно на волосах. И выглядеть бантики могут поразному — быть большими и маленькими, яркими и невзрачными, одноцветными и многоцветными... Начать праздничное мероприятие можно с того, что попросить присутствующих объединиться по типу бантиков, после чего каждая группа должна будет сообщить остальным, по какому принципу она объединилась.

Когда участники праздника "разогреются", ведущий приглашает на сцену всех желающих побороться за титул "Альтернативная мисс класса". В игре могут участвовать как девушки, так и ребята, которые не побоятся облачиться в женское платье. С добровольцами проводится ряд забавных конкурсов.

Первый конкурс — "Умелые ручки"

Конкурсантки надевают на руки зимние рукавицы (не перчатки, а именно рукавицы либо варежки!). Каждой конкурсантке выделяется одна "жертва" в рубашке или халате со сквозной застежкой и с большим количеством мелких пуговиц. Задача конкурсанток — как можно быстрее застегнуть все пуговицы на рубашке/халате своей "жертвы".

Другой вариант конкурса. Для этого варианта конкурса понадобится несколько пар боксерских перчаток и косынки. Конкурсантки надевают на руки боксёрские перчатки. Задача конкурсанток — как можно быстрее завязать на голове косынку.

Второй конкурс — "Лёгкое дыхание"

Ведущий раздаёт конкурсанткам небольшие распушённые кусочки ваты. Задача конкурсанток — в течение 1 минуты удерживать кусочек ваты на весу, изо всех сил дуя на него. Побеждает та конкурсантка, которой удастся справиться с заданием. Если таковых окажется несколько, то всем им начисляется одинаковое количество баллов.

Третий конкурс — "Принцесса на горошине"

Для этого конкурса понадобятся табуретки с ровной жёсткой поверхностью и некоторое количество мелких предметов (круглых камешков, карамелек, крупных пуговиц и т.п.). На каждую табуретку кладут определенное количество предметов, разное для всех конкурсанток. Сверху табуретку накрывают платком или непрозрачным полиэтиленовым пакетом. Ведущий предлагает каждой конкурсантке сесть на свою табуретку и попытаться определить, сколько предметов лежит на ней. Причём ни вставать с табуретки, ни использовать руки нельзя! Побеждает та "принцесса на горошине", которая быстрее остальных правильно назовёт количество предметов, лежащих на её табуретке.

Другой вариант конкурса. Конкурсантки поворачиваются спиной к табуреткам, на которые ведущий кладёт небольшие предметы, по одному предмету на каждый стул. По команде ведущего конкурсантки садятся на табуретки и пытаются определить, на какой предмет они сели. Побеждает та, что определит свой предмет первой.

Четвёртый конкурс — "Достань конфету"

Напротив каждой конкурсантки ставится миска, в которой насыпана горкой мука. В самую середину горки вставлена конфета таким образом, чтобы из муки торчал лишь кончик фантика. Задача конкурсанток — вытащить конфету из муки за торчащий кончик, не используя рук и не испачкав в муке нос и щёки. Выигрывает та конкурсантка, которая справится с заданием первой.

Пятый конкурс — "Нестандартные ситуации"

Ведущий предлагает каждой конкурсантке найти нестандартный выход из следующих ситуаций:

1. Вы долго готовились к празднику, специально купили нарядное платье, чтобы произвести на всех впечатление. Однако когда вы пришли в гости, то обнаружили, что наряд хозяйки дома как две капли воды похож на ваш собственный.

2. На экзамен вы пришли в вязаном платье. Когда подошла ваша очередь отвечать, вы направились к экзаменатору и вдруг заметили, что, проходя между рядами парт, зацепились платьем за пуговицу пиджака одноклассника. И чем дальше вы от него отходите, тем больше распускается ваше платье.

3. Перед важным свиданием вы пошли в парикмахерскую. В результате ужасной ошибки вам покрасили волосы в зелёный цвет. До свидания остался всего один час.

4. Представьте, что вы проснулись утром, подошли к зеркалу и обнаружили, что у вас выпали все волосы.

5. Представьте, что вы моете голову и спустя некоторое время понимаете, что вместо шампуня взяли клей "Момент".

6. Представьте, что во время мытья у вас из рук выскочило мыло. Вы пытаетесь его поймать, но безуспешно.

7. Вас пригласили в кафе, и вот в самый разгар ужина, на котором вы решили ни в чём себе не отказывать, ваш спутник исчезает не расплатившись.

8. Представьте, что вы наливаете себе в тарелку суп с необычайно аппетитным запахом. В предвкушении замечательного обеда вы садитесь за стол, отправляете первую ложку в рот и... понимаете, что суп просто ужасен.

9. Представьте, что на улице невыносимая жара, 58 градусов в тени. Вы в буквальном смысле слова умираете от жажды, а все магазины закрыты. И вдруг вы видите относительно чистую лужу.

10. Представьте, что в зоопарке на вас плюнул верблюд.

Ситуации распределяются между конкурсантками при помощи жеребьёвки.

Шестой конкурс — "Весёлые танцы"

Танцевать с разными предметами в руках — довольно-таки распространённая традиция. Обычно танцуют с зонтиками или платочками. Ведущий же предлагает конкурсанткам исполнить под заданную музыку танец с предметами, которые обычно не используются в танцах. Вот эти предметы:

- швабра,
- табуретка,
- самовар,
- чемодан,
- тазик,
- мочалка,
- подушка,
- мухобойка,
- лейка,
- гиря.

Предметы распределяется между конкурсантками при помощи жеребьёвки.

Седьмой конкурс — "Салон красоты"

Ведущий предлагает конкурсанткам представить, что они — парикмахеры или, как принято говорить в наши дни, стилисты. Каждой конкурсантке выделяется одна "жертва" и подручные инструменты — расчёски, всевозможные резинки, верёвочки, заколки и зажимы, а также средства для укладки волос. Задание конкурсанток — создать модные причёски под названием:

- "Королева бензоколонки";
- "На волю! В пампасы!";
- "Дитя гор";
- "Знойная женщина — мечта поэта";
- "Кошка, которая гуляет сама по себе";
- "Клиент созрел";
- "Весёлая вдова" ("Старушка-веселушка");
- "Блондинка в шоколаде";
- "Шахерезада Степанна";
- "Просто и убедительно, в стиле чемпиона".

Названия причёсок распределяется между конкурсантками при помощи жеребьёвки.

Время выполнения задания — 5 минут.

Восьмой конкурс — "Модельеры"

Конкурсанткам выдают по одному рулону туалетной бумаги и просят придумать из неё вечерний наряд. Время выполнения задания — 5-10 минут.

Пока конкурсантки готовятся к последним двум конкурсам, ведущий проводит игры со зрителями.

В завершение праздника жюри подводит итоги конкурсов и называет имя "Альтернативной мисс _____ класса". Можно также выбрать "вице-мисс" (а то и несколько "вице-мисс") и разыграть приз зрительских симпатий, попросив всех присутствующих на празднике написать имя конкурсантки, достойной этого приза, на небольшом клочке бумаги и отдать его членам жюри. Кроме того, в конце праздника необходимо отметить самый большой, самый красочный, самый оригинальный и т.п. бантики.

ГЛАВА 8.
ДЕНЬ СМЕХА — 1 АПРЕЛЯ

В наши дни День смеха существует практически во всех странах Европы, а также в некоторых странах Востока. Как ни удивительно, но этот праздник не является достоянием новейшей истории, так как имеет многовековую традицию. Обычай смешить и обманывать друг друга существовал уже у древних народов: индийцев, греков, римлян, иудеев и р. Так, в Древнем Риме в середине весны, когда дни становились длиннее ночей, устраивалось торжество в честь бога Смеха. В этот день римляне стремились умилостивить божество всевозможными обманами и розыгрышами.

Традиция отмечать Первое апреля в том виде, в котором она существует в наши дни, появилась во Франции в 16 веке. У французов первоапрельская шутка носит название "апрельской рыбы", так как 1 апреля Солнце находится в созвездии Рыб. В 1582 году римский папа Григорий XIII ввёл новый календарь, по которому новый год начинался не 1 апреля, как раньше, а 1 января. Спустя 2 года французский король Карл IX выпустил указ о переносе начала года на 1 января. Некоторым подданным указ не пришёлся по душе, и они по старинке продолжали поздравлять друг друга с новым годом в апреле. Более прогрессивные французы стали называть таких людей "апрельскими рыбами" или "апрельскими дураками". И сегодня 1 апреля французские ребятишки тайком вешают на спины взрослых бумажных рыбок.

В Англии 1 апреля справляется День всех дураков (Ali fools day). Шутить над своими друзьями, знакомыми и просто прохожими начинают с полуночи 31 марта и продолжают до полудня 1 апреля. Обманутый в этот день называется "Aprilfool" — "апрельским дураком".

В Германии 1 апреля считается несчастливым днём — днём рождения Иуды. Тем не менее, и в этой стране в первый день апреля принято обманывать друг друга. В частности, издревле существует обычай посылать кого-нибудь с тем, чтобы попросить или посмотреть что-то такое, чего нельзя получить или увидеть (немецкий аналог нашего сказочного "пойди за тем, не знаю — за чем, принеси то, не знаю — что"). Обманутого называют "Aprilnarr".

День смеха необычайно популярен в Скандинавии и Нидерландах. Каждый житель этих стран старается подколоть своих знакомых и близких. Нередко розыгрыши проходят в государственных масштабах с участием средств массовой информации.

В Россию День смеха проник из Запада с лёгкой руки Петра Великого. По всей вероятности, обычай разыгрывать друг друга в середине весны был привит немцами, поселившимися на земле русской. Первоапрельские шутки сначала существовали только в Немецкой слободе, но постепенно вышли за её пределы и стали популярны среди русской знати. Со временем День смеха заслужил любовь и менее знатных горожан, но вот в крестьянский быт он так и не попал.

Сценарий юмористического фестиваля "Вокруг смеха"

Юмористический фестиваль построен по принципу конкурсно-игровой программы, в которой принимают участие все желающие. Если позволяют возможности, то лучше провести фестиваль сразу между несколькими старшими классами.

Обратите внимание, что чувство юмора старшеклассников нуждается в педагогической цензуре, так как не отличается чувством меры и тактом! Прежде чем выпускать своих подопечных на фестиваль, познакомьтесь с продуктами их творчества и, если надо, внесите в него коррективы.

Конкурс афоризмов

На входе в школу (или в любом другом удобном месте) необходимо установить довольно-таки вместительный ящик, в который все желающие смогут бросать записки с афоризмами собственного изготовления. К концу праздника активу педагогического коллектива в лице преподавателей гуманитарных наук надо будет ознакомиться с афоризмами учащихся и выбирать из них самые интересные и остроумные. Победителя (победителей) конкурса ожидают приз и почётный титул "Самой светлой головы".

Конкурс шаржей

Шаржи рисуются старшеклассниками заранее, а на фестивале проводится выставка готовых работ. Размер шаржей — ватман или

полватмана. Если в фестивале принимает участие несколько классов, в этом случае следует либо изображать всем известных в школе людей (в первую очередь — учителей и других взрослых, работающих в школе), либо рядом с шаржами вывешивать фотографии, чтобы зрители смогли оценить адекватность шаржа.

Конкурс анекдотов

В конкурсе участвует по несколько человек от класса. Задача каждого конкурсанта — рассказать анекдот. При этом анекдоты не должны быть пошлыми и грубыми! Главные требования к анекдотам — чтобы было смешно и не слишком длинно.

Конкурс эпиграмм

В конкурсе участвует по одному представителю от класса.

Все без исключения эпиграммы должны быть дружелюбными и необидными! Адресатом эпиграммы может быть кто угодно. С другой стороны, на межклассном фестивале лучше всего писать эпиграммы на всем известных людей — учителей, школьных работников, директора, общешкольных "звёзд".

Конкурс лимериков

В данном конкурсе, который можно устроить вместо конкурса эпиграмм, участвует несколько человек от каждого класса. Задача конкурсантов — сочинить лимерики.

"Лимериками" называются английские пятистишья, сочетающие в себе парадоксальным образом изящную форму с неоднозначным, нередко "чёрно-юмористическим" содержанием. Изначальная цель лимериков — воспитательная. В каждом лимерике описывается неприятная и даже глупая ситуация, обычно заканчивающаяся самым плачевным образом. Причём глупость ситуация обусловлена исключительно неумным или опрометчивым поведением её главного героя. Что-то типа басен, однако преподнесено это очень в лаконичной и ироничной форме, как это умеют делать только англичане.

Вот несколько примеров лимериков, которые могут прийтись по душе старшеклассникам и неплохо подходят для Дня смеха:

***

Служанка новая по имени Мариша
Всё не могла разжечь камин, слегка дымивший.
Дров привезли — сырых осин!
Она плеснула в печь бензин,—
И положение её теперь намного выше.

***

Решила покататься, к веселию готова,
На колесе на чёртовом девица из Ростова.
На полпути — каприз!
Она взглянула вниз...
Ей это стоило пятирублёвого жаркого.

***

Жил как-то старик по прозванью Исхак,
И снилось ему, что он ест свой башмак.
Он так ужаснулся,
Что сразу проснулся, —
И выяснил он, что всё именно так.

***

Жил как-то террорист по имени Игнатий,
И порох был плодом его занятий.
Случилась неудача как-то. Без
Следа бедняга вдруг исчез,
Но есть на потолке ещё немного пятен.

***

Сказала раз домохозяйка: "Вот зараза!
Как сильно пахнет здесь на кухне газом!"
Зажглася спичка, чтоб проверить точно.
Немного позже, но той же ночью
Её собрали в сорок вёдер сразу!

***

В женский праздник вдова из Саратова
Полюбила Малюту Скуратова.
Пусть восьмого она
Без ума влюблена,
Головы же лишится девятого.

***

Содержатель зверинца в Ларедо,
Погорев на гастролях в Толедо,
Объявил для зверей
День открытых дверей
И оставил их всех без обеда.

***

Всем коровам доярка из Римини
Графский титул прибавила к имени
И такой ерундой
Повышала надой
На сто литров от каждого вымени.

***

Переводчик Рахмат из Герата
Заключил договор на Сократа
И теперь страшно рад:
Не писал ведь Сократ,
А Рахмату — полистная плата.

Конкурс частушек

В конкурсе принимает участие как минимум по 3 представителя от класса.

Частушки сочиняются заранее; вместе с ними необходимо продумать внешний вид исполнителей. О музыкальном сопровождении должны позаботиться организаторы фестиваля. Длительность выступления каждого конкурсанта — не более 3-х куплетов.

Конкурс рекламы

В данном конкурсе от каждого класса делегируется по команде из 3-5 человек. Задача конкурсантов — вытащить известный рекламный слоган и придумать на него юмористическую рекламу. Рекламные слоганы следует подобрать таким образом, чтобы они были двусмысленными и легко вызывали юмористические ассоциации. Например:

- Пакетик дышит, вкус радует.
- Лёгкая победа над самым трудным жиром.
- Отчистит то, что другим не под силу.
- Вы всё кипятите? Тогда мы идём к вам!
- Вы нажимаете на кнопку, мы делает всё остальное.

Время подготовки — 5 минут.

Конкурс телепередач

В данном конкурсе участвует по несколько человек от класса. Это могут быть те же группы, что и в конкурсе рекламы. Задача конкурсантов — придумать и показать пародию на какую-нибудь известную телевизионную передачу. Каждая команда сама решает, какую передачу она будет пародировать. О своём решении необходимо сообщить ведущему конкурса, который должен проконтролировать, что телепередачи не повторяются.

Время подготовки — 10-20 минут.

Сценарий праздника "Первый Всемирный конгресс дураков"

Стилистической основой праздника являются любимые в народе опусы И.Ильфа и Е. Петрова "Двенадцать стульев" и "Золотой телёнок". Помещение, в котором будет проходить "конгресс дураков", необходимо оформить в соответствующем стиле.

На стену рекомендуется повесить тематическую газету, посвящённую дуракам и всему, что имеет к ним отношение. Рубрики и статьи в газету могут быть следующими:

Рубрика "Из жизни дураков"

Дурак входит в дом и слышит, что часы бьют 3 раза.

— Ладно, ладно, — бурчит он, — я знаю, что уже час. Незачем повторять это трижды!

Дурак в кафе подзывает официанта:
— Могу я вас попросить ещё один кусочек сахара?
— Да, но ведь я вам принёс уже 10!
— Я же не виноват, что они все растворяются!

Разговаривают два дурака:
— У тебя есть простой карандаш?
— На, возьми...
— Но ведь это же красный.
— То есть красный для тебя уже слишком сложно?!..

Два дурака идут по пустыне. Один из них тащит автомобильную дверцу. Другой удивлённо его спрашивает:
— Что ты собираешься с ней делать?
— Когда мне станет жарко, я опущу стекло.

Один дурак спрашивает другого:
— Какой у него телефон?
— Не помню.
— Ну, хотя бы приблизительно?

Разговаривают два дурака:
— Давай встретимся завтра.
— Согласен.
— Где?
— Да где хочешь.
— А в котором часу?
— Мне всё равно.
— Значит, договорились!

Спорят три психа.
Первый:

— Бог послал меня, чтобы научить вас мудрости.

Второй:

— Нет, это меня Бог послал!

Третий:

— Да заткнитесь вы оба! Я вообще никого никуда не посылал!

В Монголии есть такой обычай: когда в семье рождается сын — отец сажает дерево. Если сын вырастает дураком, то это дерево срубают...

— Был я в той Монголии... Степь до горизонта!

Рубрика "Непричёсанные мысли"

"Если человек дурак, то это надолго" (И. Ильф, Е. Петров)

"Без юмора живут только дураки" (М. Пришвин)

"Чудаки украшают мир" (М. Горький)

"Умственно самодостаточны только гении и дураки" (Ст. Е. Лец)

"Нельзя дать определение дураку, зато можно всегда привести массу примеров" (Ж. Жюнё)

"Ни в чём не проявляется так характер, как в том, что человек находит смешным" (И.В. Гёте)

"Человек, разговаривающий с собой, но со смыслом, не более безумен, чем человек, разговаривающий с другими, но несущий околесицу" (Т. Стоппард)

Рубрика "Дурацкие афоризмы"

Дурака учить — только портить.

Если бы глупость не была так назойлива, никто бы не знал, что такое мудрость.

Мудрость не всегда приходит с возрастом. Бывает, что возраст приходит один.

Рубрика "Советы от Остапа"

Не стой где попало — попадет ещё раз.

Твори о себе мифы. Боги начинали именно так.

Лучшее лекарство от кашля — слабительное.

Не пиши кредо на заборе!

Действующие лица (подростки):

секретарь Эллочка Людоедка,

буфетчица мадам Грицацуева.

Ведущий праздника — Остап Бендер, в исполнении харизматичного и очень артистичного взрослого. От правильного выбора человека на роль Бендера зависит половина успеха, так как праздник целиком и полностью держится на этой фигуре. Бендер должен быть очень обаятельным и остроумным. Человеку, играющего Бендера, необходимо будет тщательно изучить первоисточники — романы Ильфа и Петрова, а также фильм в постановке М. Захарова с Андреем Мироновым в главной роли, чтобы проникнуться духом этих блистательных произведений.

Под музыку "Песни Остапа Бендера" ("Белеет мой парус такой одинокий...") из кинофильма "Двенадцать стульев" входит Остап Бендер, в полосатом пиджаке, с белым шарфом и в лаковых штиблетах с апельсиновым верхом. На голове его — фуражка.

Бендер. Приветствую всех!

Присутствующие на празднике произносят ответное приветствие.

Бендер. Разрешите представиться: сын турецко-поданного — Остап Сулейман Берта Мария Бендербей. Для друзей и почитателей просто Остап Бендер! Может, слыхали?

"Делегаты" конгресса отвечают.

Бендер. Чудно, чудно! Я безмерно счастлив, товарищи делегаты, открыть в наше неспокойное время Первый Всемирный конгресс дураков. Аплодисменты, товарищи!

Звучат аплодисменты.

Бендер. Особую радость вселяет в меня тот факт, что вы, гордость и краса человечества, почтили своим присутствием этот конгресс. Не побоюсь этого слова, стали участниками события, которое с полным основанием можно назвать "событием века" и важность которого будет осознанна только через века! Такого мир ещё не видел!

Звучат аплодисменты.

Бендер. Не стану говорить вам о цели нашего собрания — она вам отлично известна. Цель, можно сказать, святая! Скажу лишь, что сегодня нам предстоит решить важнейшие проблемы смеха и юмора, часто недооцениваемые сильными мира сего. Впрочем, как и слабыми! Жизнь не стоит на месте и диктует свои условия, часто жёсткие и неприятные. Поэтому позвольте мне, любимейшему сыну лейтенанта Шмидта, считать Первый Всемирный конгресс дураков открытым! Лёд тронулся, господа присяжные заседатели! Командовать парадом буду я!

Звучат фанфары, которые переходят в какую-нибудь забавную музыку, соответствующую тематике праздника. Наиболее органично будет звучать музыка Г. Гладкова из фильма "Двенадцать стульев" или Н. Роты для фильмов Ф. Феллини.

Бендер. Помогать нам сегодня будет секретарь Эллочка Щукина, более известная в профессиональных кругах как неподражае-

мая "Эллочка Людоедка". Безусловно, истинное украшение нашего конгресса!

Встаёт девушка с бейджиком на груди. "Делегаты" конгресса приветствуют её аплодисментами.

Эллочка. Знаменито!

Словарный запас Эллочки Людоедки рекомендуется позаимствовать из книги Ильфа и Петрова "Двенадцать стульев", в полном соответствии с данным образом.

Эллочка Людоедка передаёт Бендеру стопку листов. Это сделанные на компьютере или отпечатанные на машинке программки Первого Всемирного конгресса дураков, иллюстрированные рисунками в стиле "сеятеля" из фильма "Двенадцать стульев". Бендер раздаёт программки "делегатам".

Программа Первого Всемирного конгресса дураков "Съезд детей лейтенанта Шмидта"

В рамках конгресса пройдут следующие мероприятия:

1. Торжественное открытие конгресса и представление делегатов.
2. "Сеанс одновременной игры" (конкурс на лучшую эмблему и девиз конгресса).
3. Доклады делегатов.
4. "Гаврилиада" (поэтический конкурс).
5. "Театр мимики и жестов" имени Х. Колумба (пантомический конкурс).
6. Подведение итогов Первого Всемирного конгресса дураков.

Правила этикета на конгрессе:

1. Вы правильно поступили, что приняли участие в Первом Всемирном конгрессе дураков, отныне именуемом "Съездом детей лейтенанта Шмидта"!
2. Заезд делегатов на конгресс производится самостоятельно. Дорога, проживание, массаж, маникюр/педикюр и прочие услуги — за счет делегатов!
3. На нашем конгрессе вы можете приобрести деловые связи, но это ничего не значит.
4. Прежде чем что-то сказать — подумайте, а потом промолчите. Если не можете молчать — шутите!
5. Рассмеявшись сами, не забудьте рассмешить товарищей!

6. Радостный осадок от конгресса сохраняется в течение 2-3 лет. Берегите его и взбалтывайте по необходимости!

Кавалер ордена Золотого Руна
Остап Сулейман Берта Мария Бендербей

Наши спонсоры:

упаковочная контора "Быстроупак" (г. Старгород), общежитие студентов-химиков имени монаха Бертольда Шварца (г. Москва), водогрейня "Млечный путь" (г. Ростов), меблированные комнаты "Стоимость"(г. Баку), товарищество "Крымский шофер" (Крым) и политическая партия "Союз меча и орала".

PS. В перерывах конгресса работает буфет мадам Грицацуевой.

1. Представление делегатов

Бендер. Приятно осознавать, что сегодня собрались люди со всех концов Земли. Я счастлив видеть в ваших одухотворённых лицах истинных адептов юмора. Эллочка, будьте добры — зачитайте имена участников конгресса.

Эллочка. Не учите меня жить, парниша!

Эллочка последовательно, одно за другим, зачитывает имена участников конгресса с указанием городов и стран, которые они представляют. Услышав своё имя, "делегат" должен встать и поклониться.

Специально для конгресса можно придумать какое-нибудь остроумное игровое имя, которое следует сообщить организаторам праздника заранее. Следуя общему стилю праздника, имена можно взять из романов Ильфа и Петрова, тем более что долго искать не придётся. Чего только стоят такие имена, как Васисуалий Лоханкин, Никифор Ляпис-Трубецкой (или Ляпсус-Трубецкой), Авессалом Изнуренков, Жоржета Тираспольских, инженер Брунс, Симбиевич-Синдиевич и др. Нередко случается так, что удачно подобранное имя прочно "приклеивается" к подростку и начинает сопровождать его и в повседневной жизни.

После переклички Эллочка раздаёт "делегатам" заранее приготовленные шуточные значки. На каждом значке должно быть написано имя "делегата" и нарисована картинка-шарж на него.

2. "Сеанс одновременной игры"

Бендер. Итак, лёд тронулся, господа делегаты! Лёд тронулся.

И прежде чем приступить к докладам — гвоздю нашей программы, предлагаю решить небольшой, но крайне насущный вопрос. Нашему конгрессу явно недостаёт красочной эмблемы и эффектного девиза. Как сказал мне однажды один хороший знакомый — капитан Врунгель, "как вы яхту назовёте, так она и поплывёт".

"Делегаты" делятся на 2 равные по силе команды. Каждая команда должна придумать свой вариант эмблемы и девиза Первого Всемирного конгресса дураков. Девиз должен быть лаконичным и смешным, а эмблема — выразительной. Время выполнения задания — 5 минут. По прошествии этого времени обе команды представляют на общий суд результаты своего труда, из которых выбирается только один вариант, который и становится официальной эмблемой и официальным девизом конгресса.

3. Доклады делегатов

Бендер. Эмблема выбрана, девиз утверждён... Пора перейти к основной части нашей программы — к индивидуальным выступлениям уважаемых делегатов. Общество требует, чтобы вы выполнили свой долг! Затягивать выступление не надо. Только самое основное. Так сказать, выжимку, лучшие мысли. Коротенько так... минут на 40...

Эта часть праздника является домашним заданием. Организаторы праздника за несколько недель до проведения конгресса раздают желающим старшеклассникам темы выступлений, по которым им следует приготовить более-менее юмористические доклады. Темы могут быть следующими:

1. "Мы чужие на этом празднике жизни" (проблемы эмиграции пожилых россиян на острова Полинезии).
2. "Все мы немножко лошади" (критический анализ эволюционной теории Ч. Дарвина).
3. "400 сравнительно честных способа отъёма денег" (о перспективах развития банковской системы в России).
4. "Каждый пишет, как он слышит" (обзор блогов рунета среди юзеров с проблемами слуха).
5. "И снова о сыновьях лейтенанта Шмидта" (результаты последней переписи населения сквозь призму демографической проблемы).

Продолжительность выступления — 1-3 минуты.

4. "Гаврилиада" (поэтический конкурс)

Бендер. Наш конгресс продолжается, постепенно набирая обороты и выходя на новый, невиданный доселе, уровень. Поэтический. Да, да! Делегатам предстоит примерить на себя шкуру, ни много, ни мало, самого Александра Сергеевича, как бишь его, Пушкина. Задание просто и невинно, как слеза младенца, — написать стихи с этаким молодецким четырёхстопным ямбом в стиле небезызвестного Никифора Ляписа-Трубецкого. Эллочка, помогите товарищам делегатам — напомните им лучшие творения мастера!

Эллочка (охотно отзываясь). Хо-хо!

Секретарша зачитывает творения Ляписа-Трубецкого, взятые из романа "Двенадцать стульев", дабы сориентировать ребят, какого типа стихи от них требуются. Например:

"Служил Гаврила хлебопёком,
Гаврила булку выпекал..."

"Страдал Гаврила от гангрены,
Гаврила от гангрены слёг..."

Между командами при помощи жеребьёвки распределяются названия печатных средств массовой информации, для которых им необходимо написать стихи:

1) журнал мод "Голос комода";
2) детский журнал "Сопли и вопли";
3) журнал для любителей домашних животных "Герасим и Муму";
4) медицинский журнал "Будни фармацевта";
5) кулинарный журнал "Поволжский эклер";
6) спортивная газета "Бац, бац и мимо!";
7) строительный журнал "Жилищные комочки";
8) политическая газета "Наш ответ Чемберлену".

5. "Театр мимики и жестов" имени Х. Колумба (пантомимический конкурс)

Бендер. И, наконец, последний пункт нашей программы, — "Театр мимики и жестов" имени Христофора Колумба. Нервных прошу покинуть зал!

Каждой команде (из образованных на конкурсе на лучшую эмблему и девиз) предлагается написать какую-нибудь смешную историю и подготовить на её основе пантомиму длительностью не более 5 минут. Время подготовки — 20 минут.

Когда команды будут готовы, они представляют на суд зрителей свои пантомимы. Письменный вариант истории, лежащей в основе пантомимы, отдаётся Бендеру. Пока одна команда разыгрывает пантомиму, члены второй команды должны попытаться восстано-

вить содержание истории по мимике и жестам актёров. После просмотра пантомимы команде-сопернице даётся 10 минут на то, чтобы написать историю, основываясь на том, что они только что увидели. Листок с восстановленной историей также отдаётся Бендеру. Затем вторая команда показывает свою пантомиму, которую на этот раз должна расшифровать первая команда. Листок с расшифровкой пантомимы также отдаётся Бендеру.

Когда обе пантомимы будут показаны, а в руках Бендера окажутся 4 листка — 2 с настоящим содержанием и 2 с гипотетическим содержанием обеих историй, конкурс вступает в завершающую фазу. Бендер предлагает одному члену первой команды зачитать истинное содержание истории, по которой данная команда сделала пантомиму. После этого Бендер знакомит обе команды с тем, как данную историю восприняла команда-соперница. Аналогичным образом сравниваются 2 текста, относящиеся ко второй пантомиме.

На протяжении всего праздника к услугам "делегатов" и гостей конгресса работает буфет "У мадам Грицацуевой". Буфет организован по принципу бутербродного стола. На столе лежат различные блюда (бутерброды, пирожки, печенье, конфеты, напитки и т.п.), которые бесплатно раздаёт сама мадам Грицацуева, о чём сообщает её бейджик. Над буфетом можно повесить плакаты с крылатыми выражениями из "Двенадцати стульев" и "Золотого телёнка": "Пиво отпускается только членам профсоюза", "Не делайте из еды культа!", "Тщательно пережёвывая пищу, ты помогаешь обществу", "Торг здесь не уместен!", "Пища — источник здоровья". Желательно, чтобы названия буфетных блюд были юмористическими, что соответствует общему духу праздника. Например: бутерброды "от Великого Комбинатора", бублики и баранки "Одесской бубличной артели — Московские баранки", салат "Мысли отца русской демократии", жареные окорочка "Гусик от Мусика", холодец "Рога и копыта", торт "Сладкое бремя славы", тонизирующий коктейль "Слеза комсомолки", чай "Щепочка" и т.п.

Завершается конгресс подведением итогов, после чего все участники и гости конгресса приглашаются к праздничному столу.

Бендер. Если вам не стало смешно по окончанию нашего конгресса, ждите: вам позвонят! А сейчас я кончаю, товарищи. Сейте разумное, доброе, вечное и смешное, а там... жизнь покажет!

ГЛАВА 9. ДЕНЬ ПОБЕДЫ — 9 МАЯ

Цель праздничного мероприятия, приуроченного ко Дню Победы, — патриотическое воспитание подростков на базе героического прошлого советского народа.

День Победы — это одновременно и самое сложное, и самое простое праздничное мероприятие в школе. Сложность праздника объясняется трагичностью исторических событий, с которыми он связан. Причём, наряду с сильным эмоциональным накалом в этом празднике много патетики и официоза, что нередко отпугивает подростков. Простота же праздника связана с его форматом. В этот день не принято смеяться, подшучивать друг над другом, играть в активные игры. Самый распространённый формат празднования 9 мая — литературно-музыкальная композиция, для которой характерно чередование тщательно подобранных стихов и песен, посвящённых Второй мировой и Великой Отечественной войнам.

Традиционно на День Победы принято приглашать ветеранов Великой Отечественной войны, которые рассказывают о своей жизни и своём боевом опыте. Присутствие на праздничном мероприятии живых людей, к тому же родных и близких, делает его более "тёплым" и интимным, наполняет личным смыслом. Однако ветеранов с каждым годом становится всё меньше и меньше. Дедушки и бабушки современных школьников родились спустя много лет после окончания войны, а большая часть прабабушек и прадедушек по причине малолетства знает о Великой Отечественной войне главным образом по рассказам своих родителей. Поэтому всё чаще приглашают на День Победы свидетелей и участников недавних войн — Афганской и двух Чеченских.

Сценарий Дня Победы
"Никто не забыт, ничто не забыто"

Классная аудитория украшена плакатами и рисунками старшеклассников на военную тематику. На стене — праздничная газета с фотографиями воевавших во время Великой Отечественной войны дедушек и бабушек, прадедушек и прабабушек.

Входят ведущие — юноша и девушка.

Ведущий. Здравствуйте, дорогие ребята!

Ведущая. Здравствуйте, уважаемые гости!

Ведущий. 9 мая — это особая дата в истории России. Каждый год в этот день весь российский народ празднует победу над фашизмом, величайшим злом за всю историю человечества. Люди всего мира вспоминают грозные годы Второй мировой войны, чтят память тех, кто пал на этой войне ради того, чтобы нам сегодня жилось мирно и хорошо.

Ведущая. 9 мая — это праздник Победы! Победы жизни над смертью, разума над безумьем, свободы над рабством, счастья над страданием. И хотя со дня фактической победы советского народа над фашистами прошло много десятилетий, человечеству никогда не забыть этой страшной войны!

Старшеклассница.

Война — короче нету слова,
Война — печальней нету слова,
Война — святее нету слова
В тоске и славе этих лет,
И на устах у нас иного
Ещё не может быть и нет.

Звучит фонограмма:

"Внимание! Говорит Москва. Передаём важное правительственное сообщение. Граждане и гражданки Советского Союза! Сегодня в 4 часа утра без всякого объявления войны германские вооружённые силы атаковали границы Советского Союза".

Ведущий. 22 июня 1941 года мирная жизнь советского народа была внезапно прервана нападением фашистской Германии. На рассвете, в 4 часа утра, тишину мирного государства разорвали тысячи вражеских орудий.

Ведущая. Так началась самая страшная и кровопролитная война в истории нашей страны. Великая Отечественная война продолжалась долгих 1418 дней и ночей, 34000 часов. Фашистские варвары разрушили и сожгли свыше 70 тысяч городов, посёлков и деревень

нашей Родины. Враг не щадил ни женщин, ни стариков, ни детей. Фашисты убивали, жгли заживо, вешали...

Ведущий. У каждого немецкого офицера была при себе книжечка, содержащая "12 заповедей в обращении с русскими". Вот лишь одна цитата из неё: "Убивай всякого русского. Не останавливайся, если перед тобой старый человек, женщина, мальчик или девочка". И фашисты не останавливались!

Ведущая. Весь русский народ поднялся на борьбу с агрессором. Ради спасения Родины люди были готовы отдать свои жизни. Каждый день Великой Отечественной войны был подвигом на фронте и в тылу врага, проявлением беспредельного мужества и стойкости советского народа. Миллионы граждан нашей Родины добровольно вступали в партизанские отряды, становились участниками подполья, работали днями и ночами на заводах...

Ведущий. Уходили на священную войну наши прадеды и деды, уходили прабабушки и бабушки, уходили мальчишки и девчонки сороковых годов.

Звучит фонограмма песни "Священная война" (сл. В. Лебедева-Кумача, муз. А. Александрова).

Старшеклассник.

От бескрайней равнины сибирской
До полесских лесов и болот
Поднимался народ богатырский,
Наш великий советский народ.
Выходил он свободный и правый,
Отвечая войной на войну,
Постоять за родную державу,
За могучую нашу страну.

Ведущий. Детям особенно тяжело было пережить эту войну. Сколько их, не достигших призывного возраста, рвалось на фронт! Сколько шло в партизанские отряды! Дети переносили тяготы военной жизни наравне со взрослыми: не скулили, не плакали, не жаловались... И погибали наравне со взрослыми!

Ведущая. На те страшные годы пришлось детство и наших дорогих гостей — ветеранов Великой Отечественной войны.

Ведущие представляют ветеранов, приглашённых на праздник. Ветераны рассказывают о своей жизни. Желательно, чтобы данная часть праздника протекала в форме диалога, при активном участии старшеклассников, которые могут задавать вопросы, делиться своими соображениями и т.п.

Ведущая. Спасибо вам за всё, уважаемые ветераны! Без вашего подвига наша жизнь была совсем другой.

Старшеклассница.

Я родилась, когда всё было в прошлом.
Победе нашей уже много лет,
Но как мне близко то, что уже в прошлом.
Дай Бог вам, ветераны, долгих лет!

Старшеклассник.

Спасибо вам, что мы войны не знали,
Что мы не слышим шум тех страшных лет,
Что вы нам жизнь своею жизнью дали!
Дай Бог вам, ветераны, долгих лет!

Старшеклассница.

Да, это праздник вашей седины.
Вы пережили много бед.
Поклон вам низкий до земли!
Дай Бог вам, ветераны, долгих лет!

Чтецы и ведущие кланяются ветеранам. Несколько подростков дарят ветеранам цветы и небольшие подарки. Впрочем, для ветеранов само участие в школьном празднике и осознание того, что их подвиги не забыты, — большой подарок!

Старшеклассник.

Спасибо вам за всё, отцы и деды!
Тем, кто врага штыком и пулей брал!
И тем, кто, приближая День Победы,
Неделями цеха не покидал!
Спасибо женщинам, трудившимся на нивах
Осиротевших сёл и деревень!
Спасибо Вам за праздник наш счастливый,
За этот трудный и прекрасный день!

На фоне музыки ветераны или сами ведущие зачитывают имена ветеранов из семей учеников, которые по тем или иными причинам не смогли прийти на праздник.

Ведущий. Россия оказалась фашистам не по зубам. Советские воины освободили от фашистских захватчиков не только свою Родину, но и другие страны Европы.

Звучит фонограмма:

"Внимание! Внимание! Говорит Москва. Работают все радиостанции Советского Союза. Передаём приказ Верховного Главнокомандующего. 8 мая 1945 года в Берлине представителями Германского Верховного командования подписан акт о полной и безоговорочной капитуляции германских вооружённых сил. Великая

Отечественная война, которую вёл советский народ против немецко-фашистских захватчиков, победоносно завершена! Германия полностью разгромлена!".

Звучит фонограмма песни "День Победы" (сл. В. Харитонова, муз. Д. Тухманова).

Старшеклассник.

Война закончилась,
Но песней опалённой
Над каждым домом
До сих пор она кружит.
И не забудем мы,
Что 20 миллионов
Ушли в бессмертие,
Чтоб с нами жить.

Ведущий. В годы Великой Отечественной войны погибло свыше 25 миллионов человек. Это значит, что каждый восьмой житель нашей страны пал смертью храбрых. И если за каждого погибшего в этой войне объявить минуту молчания, мир молчал бы пятьдесят лет.

Ведущая. В честь погибших в годы Великой Отечественной войны объявляется минуты молчания.

Все присутствующие на празднике встают.

Минута молчания на фоне звучания метронома.

Старшеклассница.

Помните!
Через века,
Через года —
Помните!
О тех, кто уже не придёт никогда —
Помните!

Старшеклассник.

В горле сдержите стоны,
Горькие стоны.
Памяти павших
Будьте достойны!
Вечно достойны!

Старшеклассница.

Люди! Покуда
Сердца стучат, —
Помните!
Какой ценой завоёвано счастье,
Пожалуйста, помните!

Старшеклассник.

Песню свою,
Отправляя в полёт,—
Помните!
О тех, кто уже никогда не споёт.—
Помните!

Старшеклассница.

Детям своим расскажите о них,
Чтоб запомнили!
Детям детей расскажите о них,
Чтоб запомнили!

Старшеклассник.

Люди!
Встречайте весну,
Прокляните войну,
Жизнь мечтою наполните!
Но о тех, кто уже не придёт никогда, —
Заклинаю вас, —
Помните!

Ведущий. Мы, молодое поколение России, всегда будем чтить память всех тех, кто выстоял в те ужасные годы, кто отдал свою жизнь за Победу. Мы никогда не забудем о великом подвиге советского народа в годы Великой Отечественной войны!

Ведущая. Ведь забыть прошлое — значит, предать память о людях, погибших за наше счастье!

Ведущий. Вечная слава героям, павшим в боях за свободу и независимость нашей Родины! Вечное почтение и вечная память всем, кто выжил в те страшные годы!

Ведущий (ветеранам). Мы благодарны вам за эту Победу, за наши мирные жизни, за то, что вы вынесли все лишения и ужасы военного времени и победили фашистских захватчиков.

Ведущий. С праздником вас, дорогие ветераны!

Старшеклассники (хором). С Днём Победы!

Военно-патриотическая игра "Зарница", приуроченная ко Дню Победы

"Зарница", в своём классическом варианте, — это военно-патриотическая игра, то есть игра спортивного типа с элементами ролевого изображения военных действий. Впервые появившись в 1967 году, "Зарница" быстро завоевала любовь детей по всему

Советскому Союзу. Первый финал Всесоюзной игры "Зарница" прошёл уже в год её образования в Севастополе, на Сапун-горе. В нём приняли участие учащиеся 4-7-х классов, отдыхавшие летом в близ расположенных пионерских лагерях. Для подростков старшего возраста чуть позже была придумана аналогичная игра, которая называлась "Орлёнок".

Педагоги быстро оценили огромное значение этих игр для военно-патриотического воспитания подростков, в частности воспитания у них любви к Родине и готовности защищать её от внешних и внутренних врагов. Во время игры подростки знакомились с азами армейской жизни и дисциплины, а также гражданскими обязанностями, учились любить Родину и ненавидеть её врагов. Сверх того, они довольно-таки успешно мотивировались на агрессию, "оправданную" жестокость и победу любой ценой.

Конечно же, "Зарница" 21 века совсем не та, что прежде. Во-первых, она растеряла советскую идеологию, составлявшую стержень этой игры. В отличие от политизированных игр Советского Союза, в современной "Зарнице" больше внимания уделяется воспитанию командного духа, гражданского самосознания, экологического мышления и прочих универсальных ценностей. Во-вторых, в наши дни "Зарница" нередко маскируется под другие игры с менее одиозными названиями, при этом сохраняя свою традиционную форму и структуру.

Главная цель "Зарницы", приуроченной ко Дню Победы, — военно-патриотическое воспитание старшеклассников, формирование у них уважения и чувства благодарности к людям, спасшим Россию от фашистских агрессоров. По ходу игры также решаются такие задачи, как физическая подготовка, развитие логического мышления (при выполнении интеллектуальных заданий), формирование навыков и умений быстро реагировать в нестандартных, порой экстремальных ситуациях, а также сплочение классного коллектива.

Игра проводится в рамках одного класса или в масштабах всей старшей школы. В последнем случае военная иерархия среди участников игры выглядит следующим образом:

школа — гарнизон,
класс — взвод,
директор школы — главнокомандующий,
заместитель директора по воспитательной работе — начальник генерального штаба,
учителя — сотрудники штаба,
учащиеся — юнармейцы.

Каждый взвод (класс) специально для "Зарницы" выбирает командира и его заместителя, а также придумывает название, девиз и эмблему взвода. Все без исключения юнармейцы должны иметь на одежде эмблемы, по которым их можно легко и быстро идентифицировать.

Обязанности юнармейцев:

- Всегда и везде выполнять правила игры, следовать кодексу чести и Уставу школы.
- Беспрекословно выполнять все приказы и требования вышестоящих чинов.
- Быть готовым в любую минуту прийти на помощь другим юнармейцам.

Права юнармейцев:

- В случае несогласия с действиями своих командиров юнармеец может подать рапорт в генеральный штаб игры, известив об этом командира взвода.

Обязанности командира взвода:

- Выполнять приказы и распоряжения вышестоящего командного состава.
- Отвечать за выполнение взводом правил игры.
- Объяснять спущенную свыше задачу юнармейцам своего взвода.
- Поддерживать во взводе боевой дух.

Права командира взвода:

- Командовать юнармейцами своего взвода, самостоятельно решая проблемы, возникающие в ходе выполнения поставленной задачи.
- Объявлять устный выговор и ходатайствовать перед командованием о направлении провинившихся юнармейцев в генеральный штаб игры.
- Ходатайствовать перед командованием о награждении юнармейцев.

Суть "Зарницы" сводится к прохождению каждым взводом заданного маршрута. Игра проводится на территории школы на протяжении одного учебного дня, незадолго до 9 мая. Место проведения игры — лесопарковая зона. За неимением оной, игру можно провести на территории школьного двора, но это уже не так интересно! Если игру планируется проводить в лесопарковой зоне, то игрокам она должна быть хорошо знакома.

Примерно за 3-8 дней до проведения "Зарницы" участники игры получают всю необходимую информацию о предстоящем маршруте:

1) о времени проведения игры,
2) о месте старта и финиша,
3) о правилах игры,
4) о примерном перечне заданий с указанием станций маршрута,
5) о необходимом снаряжении,
6) о правах и обязанностях юнармейцев и командиров взводов.

Желательно вывесить указанную информацию на доске, оформив её в духе военных листков и используя стилистику 40-х годов 20 века.

Количество этапов (станций) на маршруте — 15. За каждую станцию отвечает один из сотрудников штаба (учитель). Он же берёт на себя ответственность по подготовке станции к игре — её декоративному оформлению и техническому оснащению. Во время игры ответственный за станцию следит за тем, как команды выполняют требуемые задания, и выставляет им соответствующие баллы.

На каждой станции маршрута команды выполняют какое-то одно задание, за которое им начисляются баллы. Чем полнее и лучше будут выполнены задания, тем больше баллов наберёт команда. Индивидуальные результаты каждого юнармейца идут в общий командный зачёт. За нарушение порядка прохождения маршрута, некорректное выполнение задания, превышение контрольного времени, а также за нарушения правил игры команда штрафуется. Штраф может назначаться и в том случае, если юнармейцы нарушают субординацию, не выполняют приказы вышестоящих, халатно относятся к своим обязанностям, нецензурно выражаются, опаздывают на игру и даже неопрятно выглядят. Мелкие правонарушения юнармейцев и командиров взводов могут рассматриваться одним сотрудником штаба, крупные — всем штабом.

Начинается "Зарница" с общего сбора — торжественной линейки, на которой главнокомандующий (директор школы) объявляет военное положение и знакомит взводы с правилами игры.

На старте каждая команда получает карточку участия, в которой отмечаются все станции маршрута и выставляются баллы за выполненные задания. Карточка участия в военно-патриотической игре "Зарница" может выглядеть следующим образом:

1. КПП

Командиру взвода выдаётся пакет с шифровкой, которую необходимо расшифровать. Наградой за расшифровку будет маршрутный лист с указанием станций, места их расположения и последовательности прохождения маршрута.

№ п/п	Название станции	Баллы	Ответственный за станцию
1.	КПП (допуск к игре)		
2.	Литературная		
3.	Сапёры		
4.	Гранатомётчики		
5.	Вражеский пулемёт		
6.	Музыкальная		
7.	Стрельба из лука		
8.	Снайперы		
9.	Перекрёстный огонь		
10.	Беговая		
11.	Бег с препятствиями		
12.	Переправа по бревну		
13.	Красный крест		
14.	Перенос раненых		
15.	Аббревиатуры		

В качестве шифровки можно использовать криптограмму — это текстовое задание, в котором буквы закодированы цифрами, числами, рисунками или даже другими буквами. Первым делом в криптограмме необходимо найти ключ. Если ключ окажется правильным, то вся остальная работа — дело техники.

Другая разновидность шифровки эксплуатирует богатство русского языка, а именно существование в нём омонимов — слов, одинаковых по звучанию и написанию, но разных по смыслу. В данном случае юнармейцам надо подобрать такие слова-омонимы, которые бы подходили одновременно к обоим из предложенных слов. Например:

- воинское подразделение — палец (фаланга)
- артиллерия — отопление (батарея)

- снаряд — гримаса (мина)
- сигнал — космос (ракета)

2. Станция "Литературная"

На этой станции юнармейцам придётся перечислить все известные им литературные произведения о войне (романы, повести, поэмы, пьесы и пр.). За каждое правильно названное произведение начисляется 2 балла.

3. Станция "Сапёры"

На территории, огороженной при помощи флажков и верёвки, рассыпаны шишки. По сигналу ответственного за станцию юнармейцы начинают собирать шишки в ведро. Время выполнения задания — 30 секунд. По прошествии этого времени подсчитывается общее количество шишек, собранных взводом. За каждую шишку начисляется 1 балл.

4. Станция "Гранатомётчики"

Взводу выдаётся несколько пластиковых 1,5-литровых бутылок с песком — "гранат". Задача юнармейцев — с определённого расстояния забросить "гранаты" в автомобильный баллон. Каждый юнармеец имеет 2 попытки. За точное попадание "гранаты" в автомобильный баллон начисляется 5 баллов.

5. Станция "Вражеский пулемёт"

На данной станции юнармейцы должны ликвидировать "пулемёт" — треугольник с синим маркером, к вершине которого привязан воздушный шарик. Уничтожить "пулемёт" — значит, лопнуть шарик при помощи палок или камней, которые необходимо кидать через сектор обстрела. Каждый юнармеец имеет 2 попытки. Задание выполняется до того момента, пока не лопнет воздушный шарик. За уничтожение "пулемёта" начисляется 60 баллов, при этом из данной суммы за каждую следующую попытку лопнуть шар, кроме первой, вычитается по 2 балла.

6. Станция "Музыкальная"

Ответственный за станцию предлагает взводу песни военных лет. Задача юнармейцев — исполнить по одному куплету (припеву) из названных песен. За каждую правильно воспроизведённую песню взвод получает по 2 балла.

7. Станция "Стрельба из лука"

Взвод строится в шеренгу по одному. В 2-3 м от первого юнармейца располагается пустое ведро, которое лежит на боку под небольшим углом. Угол можно создать при помощи камня или пары книжек, подложенных под край ведра. Задача юнармейцев — по очереди бросать головки репчатого лука в ведро так, чтобы они не

выскочили из него, а остались в нём лежать. Каждый юнармеец имеет 2 попытки. За удачный бросок начисляется по 5 баллов.

8. Станция "Снайперы"

Для данной станции понадобятся небольшие мячи (например, для большого тенниса) и 3 мишени диаметром 50, 30 и 20 см. Мишени вешают на стволы деревьев в 3, 5 и 10 м от юнармейцев соответственно. Задача юнармейцев — попасть мячом в мишени. При попадании в мишень диаметром 50 см начисляется 1 балл, в мишень диаметром 30 см — 2 балла и в мишень диаметром 20 см — 5 баллов. Всем юнармейцам даётся по 2 попытки на каждую мишень, причём из двух попыток учитывается только лучший результат.

9. Станция "Перекрёстный огонь"

Перекрёстный огонь изображают верёвки яркого цвета, натянутые на высоте 30-40 см над землей. Задача юнармейцев — проползти под верёвками, ни разу не задев их. Длина этапа — не менее 3 м.

Этап оценивается по количеству задетых верёвок и по суммарному времени преодоления препятствия всем взводом. За каждое прикосновение к верёвкам снимаются штрафные баллы.

10. Станция "Беговая"

Юнармейцы разбиваются по двое. Командир взвода связывает игрокам в каждой паре вместе по одной ноге. Задача юнармейцев — как можно быстрее преодолеть заданную дистанцию "на трёх ногах".

Максимальное количество баллов — 30. За малую скорость и плохую технику исполнения снижается по 10 баллов.

11. Станция "Бег с препятствиями"

Между двумя параллельно лежащими стволами длиной 10-20 м натягиваются верёвки, примерно на уровне коленей, на расстоянии шага друг от друга. Вместо верёвок можно использовать поперечные перекладины из палок или деревянных реек. Задача юнармейцев — по очереди как можно быстрее преодолеть данный участок маршрута, перешагивая через поперечные перекладины и при этом стараясь не задеть их ногами.

Максимальное количество баллов — 50. Если юнармеец заденет и тем более собьёт хотя бы одну перекладину, взводу начисляются штрафные баллы (соответственно — 2 и 5 баллов).

12. Станция "Переправа по бревну через ручей"

Роль бревна выполняет толстое поваленное дерево, по которому необходимо пройти в обоих направлениях с разворотом на 180

градусов на одном из его концов. При этом в руках каждый юнармеец должен держать кружку с водой. Дабы избежать несчастных случаев, при прохождении бревна не стоит спешить!

Выполнение задания оценивается по времени и качеству прохождения препятствия. Максимальное количество баллов — 100. При неправильном прохождении бревна или в случае падения с него одного из юнармейцев весь взвод возвращается на старт для повторного преодоления препятствия. За расплескавшуюся воду с команды снимаются штрафные баллы.

13. Станция "Красный крест"

Для участия в этом задании от взвода делегируется 8 человек, шестеро из которых должны будут продемонстрировать практические навыки оказания первой медицинской помощи, а остальные двое — ответить на вопросы.

"Практики" разбиваются на пары, каждая из которых выполняет одно из следующих заданий:

- повязка на локоть,
- повязка на голову,
- наложение шины на руку или на ногу.

Вопросы для "теоретиков" могут быть следующими:

1. Что такое озноб?
2. Назовите правила оказания первой помощи при капиллярном кровотечении.
3. Назовите признаки ожога 1-ой степени.
4. Назовите признаки обморожения 1-ой степени.
5. Назовите возможные причины бытового отравления.
6. Назовите признаки обморока и правила оказания первой помощи при нём.
7. Назовите признаки теплового (солнечного) удара и правила оказания первой помощи при нём.
8. Перечислите виды ран.
9. Назовите известные вам способы остановки кровотечений.
10. Назовите признаки жизни.

Максимальное количество баллов — 40 (по 10 баллов на каждую пару игроков). За каждое неверно выполненное практическое задание вычитается 5 баллов. За каждый неправильный ответ на вопрос снимается по 1 баллу.

14. Станция "Перенос раненых"

Взвод выстраивается в 2 встречные колонны, причём в первой колонне должно быть в 2 раза больше юнармейцев, чем во второй. По сигналу ответственного за станцию двое юнармейцев из первой

колонны перекидывают через плечо сумки с "аптечкой" и берут в руки санитарные носилки, затем бегут к противоположной колонне, укладывают на носилки первого игрока — "раненого" — и несут его назад, к своей колонне. Сняв "раненого", они передают сумки и носилки следующим двум юнармейцам, которые в точности повторяют действия первой пары... И так далее до последнего "раненого".

Выполнение задания оценивается по времени и технике исполнения. Максимальное количество баллов — 50. За плохую технику снимаются штрафные баллы.

15. Станция "Аббревиатуры"

Аббревиатура — это сокращение длинного названия до первых букв. Нередко военные отряды берут себе такие зашифрованные названия (например, РИО — решительные и отважные).

Задание юнармейцев на последнем этапе маршрута — расшифровать названия военных отрядов, которые могли бы звучать следующим образом:

- МУР, ОХ, УРА;
- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ;
- БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ;
- ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО...

В первую очередь оценивается оригинальность ответов. Максимальное количество баллов — 30 (за каждую тройку аббревиатур).

"Зарница" завершается торжественной линейкой, на которой подводят итоги игры, награждают победителей. Побеждает тот взвод, который наберёт наибольшее количество баллов (за вычетом штрафных баллов).

ГЛАВА 10. ОКОНЧАНИЕ ШКОЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ

Сценарий праздника "Последний звонок"

В своём традиционном варианте "Последний звонок" представляет собой торжественную линейку, которая проходит в актовом зале школы. В зале заранее определяются места для каждого присутствующего на празднике класса, администрации школы, учителей, родителей, гостей. Ту часть зала, где будут стоять выпускники, желательно оформить особенно ярко и празднично, чтобы сразу было видно, кто — настоящий виновник торжества.

В самом начале линейки выпускники находятся за кулисами сцены или за пределами зала. Они выйдут позже, когда линейка будет в самом разгаре. Все остальные участники линейки под весёлую музыку собираются на своих местах. Под заключительные такты музыки на сцене появляются двое ведущих — юноша и девушка. Это должны быть старшеклассники, но не выпускники.

Ведущая. Добрый день, дорогие друзья!

Ведущий. Добрый день, дорогие ребята, уважаемые учителя и гости праздника!

Ведущая. Мы рады видеть вас в этом зале в этот день и в этот час на традиционной линейке, посвящённой окончанию учебного года!

Ведущий. И для некоторых это последний учебный год и последняя линейка в нашей школе!

Ведущая. И для кого же?

Ведущий. Ну, как же?! Для наших выпускников, учащихся 11-ых классов!

У нас сегодня день особый.
И радостно, и грустно всем слегка.
Торжественно мы собрались сегодня
На празднике "Последнего звонка".

Ведущая.

Всё начинается со школьного звонка:
Дорога к звёздам! Тайны океана!..
Всё это будет поздно или рано,
Всё впереди, ребята, а пока...

Звучит торжественная музыка или фанфары.

Ведущий. А пока... позвольте представить гостям праздника наших выпускников. Тем, кто их недостаточно хорошо знает. Хотя уверен, что таких в зале немного! Класс, который сейчас появится на сцене:

- весёлый,
- дружный,
- умный,
- организованный,
- трудолюбивый...

Ведущий перечисляет эпитеты медленно и с расстановкой. Каждый эпитет сопровождается аплодисментами. Естественно, эпитеты могут быть другими. Главное, чтобы они подходили каждому конкретному классу.

Ведущая. На торжественную линейку приглашается 11 "А" класс.

Под музыку входят ученики 11 "А" класса и встают на специально отведённое место. Ведущие вместе с гостями приветствуют выпускников продолжительными аплодисментами.

Выпускник из 11 "А" класса.

Здравствуй, родная наша школа!
Жаль, но мы с тобой в последний раз!
Думаем, что школа нас запомнит,
Наш веселый, дружный, умный класс!
То, как с интересом мы учились,
Порой с ленцой, но в целом — с огоньком,
И как над школьной славою трудились...
Олимпиады помнят всё о том!
Мы любим шум, друзей весёлых.
Да, может, где-то непоседы!
Но мы — твои, родная школа,
И выпуск наш — твоя победа!

Ведущий. А сейчас разрешите представить вам ещё один класс, который сейчас поднимется на сцену:

- артистичный,
- находчивый,

- дружный,
- перспективный,
- достойный всяческих похвал...

Ведущая. На торжественную линейку приглашается 11 "Б" класс.

Под музыку входит 11 "Б" класс.

Выпускница из 11 "Б" класса.

Здравствуй, милая, родная школа!
Как ни жаль, увы, в последний раз!
В этих стенах все мы повзрослели
Ума-разума набрался весь наш класс!
Мы учились много не напрасно,
Есть и кандидаты на медаль.
Спортивный зал запомнит нас прекрасно,
Не забудет нас и актовый наш зал.
Если мы командой выступали,
Брали только первые места.
Как один, мы в КВН играли,
Сочиняли, пели, танцевали
И порой уроки пропускали,
Только это, право, ерунда!

Ведущий. И, наконец, последний выпускной класс:

- заводной,
- ленивый,
- талантливый,
- отзывчивый,
- непредсказуемый...

Ведущая. На торжественную линейку приглашается 11 "В" класс.

Под музыку входит 11 "В" класс.

Выпускник из 11 "В" класса.

День добрый! Вот он, миг прощанья со школой!
Хотелось, чтоб вы не забыли о нас
Не только за муки в погоне за знаньями.
Поверьте, и мы не забудем о вас!
Ведь мы отдавали всё время для школы,
Но кто виноват, что учебное — тоже!
Зато, подытожив, за сотню дипломов,
Мы славу о школе смогли приумножить!
Дизайнеры мы и, конечно, артисты,
Творили для вас от души и от сердца.

Добры и отзывчивы, просто красивы...
Куда ж от таких, от хороших, вам деться?!

Ведущий. Итак, все герои нашего сегодняшнего праздника в сборе!

Звучат аплодисменты.

Ведущая. А это значит, что торжественную линейку, посвящённую празднику "Последний звонок", можно считать открытой!

Ведущий.

И чтоб линейку нам начать,
Директору позвольте слово дать.

На сцену поднимается директор школы.

Директор школы. Дорогие ребята! Сегодня для вас прозвучит последний школьный звонок. Скоро вы сдадите выпускные экзамены, и позади останутся незабываемые школьные годы. За десять лет вы многому научились: овладели основами наук, стали разбираться в процессе общественной жизни, познали радость общения, дружбы, а может быть, и любви. Вы защищали честь школы на спортивных соревнованиях *(называет фамилии лучших спортсменов)*, на предметных олимпиадах *(перечисляются фамилии победителей городских и международных олимпиад)*, на смотрах художественной самодеятельности. Спасибо вам за это, дорогие ребята! Желаю вам успешно сдать экзамены, правильно выбрать свой путь в жизни и не забывать родную школу!

Выпускник.

Наших чувств нерастраченных чашу,
И живое дыханье весны,
И любовь, и признательность нашу
Адресуем директору мы.

Выпускница.

Вместе с нами взволнован немного,
Как бывает в минуты разлук,
Он — глава семьи нашей школьной,
Наш мудрый советчик и друг.

Директор благодарит выпускников за тёплые слова и зачитывает решение педагогического совета об их допуске к выпускным экзаменам.

После своего выступления директор сам предоставляет слово официальным гостям праздника, если таковые есть, которые выступают с краткими напутственными словами к выпускникам.

Ведущий. Первые открытия на этой планете наши сегодняшние выпускники совершили с человеком, который имеет самое прекрасное звание на Земле — "первый учитель". Он открыл им мир, подарил свою любовь и душевное тепло. Неслучайно своих первых учителей люди помнят всю жизнь, и только с благодарностью.

Ведущая.

Ты помнишь, десять лет назад,
Когда вошёл впервые в школу,
Тебя учителя здесь встретил тёплый взгляд,
Ты сел за парту и открыл учебник новый.
Пусть дни, пусть годы многие пройдут,
Не пропадёт бесследно его труд.
Он научил писать тебя, считать
И красоту природы понимать.
Вложил в тебя он столько сил!
И доброту его никто не позабыл!

Ведущий. Слово предоставляется первой учительнице — _____ (ФИО).

На торжественной линейке должен присутствовать, как минимум, один учитель начальной школы. Если их будет несколько, тем лучше.

Первая учительница говорит напутственные слова выпускникам, коротко вспоминает, какими они были в первом классе. Выпускники дарят первой учительнице цветы.

Ведущий. А теперь настал очень волнующий миг. Слово предоставляется вашим классным руководителям, которые сопровождали вас последние несколько лет. И сейчас они, конечно же, переживают за вас больше всех!

Звучат напутственные *слова классных руководителей* примерно следующего содержания:

"Дорогие выпускники! Вас ждёт трудная, но увлекательная жизнь. Будьте уверены в себе. Преодолевайте трудности, которые неизбежны. Добросовестно учитесь и работайте. Честно служите своей Родине и своему народу. Все свои силы, ум, жар своего сердца отдавайте окружающим людям и стране, в которой вы живёте. Удачи вам и счастья!"

Выпускники (хором).

Спасибо нашим классным!
Самым лучшим, самым прекрасным!

Следующий этап праздника состоит в словах благодарности выпускников учителям-предметникам. В каком виде они прозвучат,

зависит исключительно от фантазии выпускников. Например, их можно представить в форме забавных частушек:

Сочиняли мы частушки,
Очень мы старалися.
Только просим, чтобы вы
На нас не обижалися.

Чти историю, мой друг,
Вот наука всех наук!
Чтобы будущее знать,
Надо в прошлом побывать.

Как Онегину Татьяна
Пишет письма — вот те на!
Наизусть те письма учим,
Только толку ни хрена!

Математика у нас
Просто запредельная:
Вычисляем — высший класс! —
Числа беспредельные!

В нашей славной школе нету
Физики сложней предмета,
А учитель — просто класс!
Смотрит он сейчас на нас.

Вот я спичку поджигаю
И к спиртовке подношу.
Знаю, что живым едва ли
С химии теперь уйду!

Мир животных и растений
Полон тайн и приключений,
А природа человека —
Тайна, что главнее нету.

Мы английский изучали,
На уроках отвечали.
Но когда пора пришла,
Мы не знали ни черта!

Пригласили мы французов.
Оченно старалися.
Те посмотрели наши знанья —
Сильно удивлялися.

ОБЖ — предмет известный,
Уникальный и чудесный.
Непонятно лишь одно —
Для чего оно нужно?

Экологию люблю
Больше всех предметов.
Лучше прочего у ней
То, что её нету!

Экономику вполне
Все мы уважаем.
Экономить любят все,
А мы им не мешаем.

Психология, друзья, —
Точная наука,
И понять её порой
Не хватает духа.

На уроках физкультуры
Разминаемся вовсю.
Бегать, прыгать, отжиматься, —
Это очень я люблю.

Несмотря на то, что "Последний звонок" имеет форму торжественной линейки, выпускникам необходимо заранее подготовиться к нему: в частности написать стихи, посвящённые учителям и прочим работникам школы, а также позаботиться о цветах и памятных сувенирах для них.

Нередко процесс подготовки благодарственных слов пускается на самотёк, в результате одного и того же учителя поздравляют несколько классов, в то время как некоторые учителя остаются без поздравлений. Это не может не обижать и не расстраивать последних! Чтобы избежать подобной накладки, необходимо наладить контакт между выпускными классами и проследить за тем, чтобы предметники были равномерно "распределены" между ними.

Для этого, возможно, понадобится специальный "куратор" выпускного вечера, который обеспечит художественную цельность выступлений, позаботиться о том, что слова благодарности в равной степени достались всем учителям, принявшим активное участие в обучении выпускников.

Выпускник. Дорогие учителя! Вот и наступил тот волнующий момент, когда мы окончили школу. Мы радуемся и в то же время грустим, прощаясь с вами. Вы, наши учителя, навсегда останетесь в нашей памяти. С чувством глубокой благодарности мы будем вспоминать вас, своих духовных наставников. Вы учили нас не только основам наук, но и доброте, справедливости, честности, учили быть людьми. От имени всех выпускников я говорю: "Большое спасибо вам, дорогие учителя, за ваш прекрасный, благородный труд!".

Выпускники (хором). Спа-си-бо!

Выпускница.

Спасибо вам, учителя,
Как матерям, за всё — спасибо!
Светлее рядом с вами жить,
И знаем — поздно или рано
Иное можно позабыть,
Но позабыть про вас нельзя нам!

Выпускник. А теперь разрешите вручить вам памятные сувениры.

Выпускники дарят учителям цветы и памятные подарки.

Выпускница.

Спасибо всем,
Кто школой нашей управлял,
Кто нас от бед оберегал,
Кто учил и кто кормил,
И полы за нами мыл,
На экскурсии возил,
Мебель школьную чинил!

Выпускник. Спасибо _____ *(ФИО заместитель директора по внеклассной работе)*, без которой не обходился ни один школьный праздник!

Выпускница. Спасибо _____ *(ФИО заместитель директора по хозяйственным работам)*, к которой мы шли, если были нужны грабли, вёдра, тряпки или мел!

Выпускник. Спасибо нашему врачу _____ *(ФИО школьного врача)*! Она нас не только лечила, но и спасала от контрольных работ и невыученных уроков, часто не подозревая об этом!

Выпускница. Спасибо нашей бухгалтерии: _____ *(ФИО бухгалтеров)* за то, что школьные финансы "не пели романсы"!

Выпускник. Спасибо _____ *(ФИО уборщиц)* за чистые коридоры и прозрачные окна!

Выпускница. Особые слова благодарности _____ *(ФИО охранника)* за то, что оберегал нас днём, а нашу любимую школу — ночью!

Выпускник. И, конечно же, огромное спасибо нашим _____ *(ФИО работников буфета)*, ежедневно спасавшим нас от голодной смерти!

Выпускники дарят цветы всем, кого назвали.

Ведущий (выпускникам).

Кто вас любил, ласкал?
Кто ночей не досыпал?
Кто за вас тревожился,
А порою, строжился?
Терпеливо, день за днём
Вас воспитывал ремнём,
Помогал учителю?
Кто это?

Выпускники (хором). Родители!

Выпускница.

Сегодня мы спасибо говорим,
Конечно, и родителям своим!
Забота ваша, и вниманье, и терпенье
Так помогают нам всегда!
Но признаемся с сожаленьем:
Бываем глухи иногда
Мы к вашим просьбам и тревогам,
Сомненьям, горестным упрёкам.
Непонимания стена
Вдруг вырастает между нами,
И кажется порой, она
Не сможет рухнуть
Даже с помощью цунами!
А мы ведь любим, любим вас!
Но чувства часто держим под секретом!
И только сдержанность подчас
Мешает нам признаться в этом.

Ведущая. Все эти годы мамы и папы, бабушки и дедушки вместе с вами радовались вашим победам и переживали ваши неудачи.

Настало время пригласить их к микрофону.

Ведущий. От имени родителей вас приветствуют _____ *(ФИО родителей).*

Предоставляется слово кому-нибудь из родителей выпускников.

Под весёлую детскую мелодию (например, "Голубой вагон") на сцену поднимается 11 первоклассников с маленькими колокольчиками в руках. Один из звоночков — последний — самый большой, с красивой красной ленточкой.

Ведущая. Посмотрите, посмотрите, кто это к нам пожаловал? *(Обращается к первоклассникам.)* Здравствуйте, звоночки!

Первоклассники (хором). Здравствуйте!

Ведущая. Вы откуда такие нарядные?

Первоклассники (хором). Из первого класса!

Ведущий. Звоночки, а ну-ка, по порядку номеров рассчитайтесь!

Первоклассники выстраиваются в ряд, после чего каждый из них по очереди выходит вперёд, звенит своим колокольчиком, читает стихи и снова звенит колокольчиком.

1-й звоночек.

Я звенел вам в первый раз,
Когда шли вы в первый класс!

2-й звоночек.

Я — звонок уже другой:
В класс повёл вас во второй!

3-й звоночек.

А я, прошу заметить, —
Ваш звоночек третий!

4-й звоночек.

Я — калачик тёртый,
Ваш звонок четвёртый!

5-й звоночек.

Ну а я, ребята,
Был, конечно, пятым!

6-й звоночек.

Я настойчиво звонил—
В класс шестой вас заманил!

7-й звоночек.

В класс седьмой я вас собрал,
Аж звенеть тогда устал!

8-й звоночек.

Я — звоночек ваш восьмой.
Помните вы голос мой?
Долго тоже я звенел,
Чтоб за парты каждый сел!

9-й звоночек.

Ну а я, ребята,
Звоночек ваш девятый!

10-й звоночек.

Я — звонок десятый,
Для больших ребяток! (Поднимает руки вверх.)
Я на "вы" к ним обращаюсь
И за парты приглашаю,
Приглашаю — не гоню,
Очень вежливо звоню!

11-й звоночек.

А я замыкаю шеренгу звонков!
Прошли все одиннадцать ваших годков!
И этот последний, прощальный звонок
Послушай внимательно, милый дружок!

Последний звонок должен быть самым продолжительным, чтобы выпускники имели возможность прочувствовать его, осознать, что этот звонок — последний и больше никогда не повторится.

Один из выпускников берёт первоклассника с последним звоночком на руки и обходит с ним весь актовый зал. Постепенно к последнему звоночку присоединяются и все остальные звоночки, которые звонят тихо, как бы вторя последнему звонку и олицетворяя собой память прошедших школьных лет.

Ведущий.

Звени же над прошлым и настоящим,
Над всем, что сберёг ты и не сберёг,
Звени же над детством, вдаль уходящим,
Весёлый и грустный последний звонок!

Под мелодию "Прощального вальса" (муз. А. Фларковского) все участники праздника выходят из актового зала.

Замечания к "Последнему звонку"

Так как выпускников хотят поздравить все, начиная первоклассниками и заканчивая техническим персоналом, а выпускникам, в свою очередь, надо будет ответить каждому словами благодарности, "Последний звонок" может вылиться в весьма продолжительное мероприятие. Чтобы не затягивать торжество, лучше пойти по пути сокращения количества выступлений за счёт повышения их ка-

чества. И самый эффективный способ повышения качества "Последнего звонка" — это придумать сквозную сюжетную линию, одновременно оригинальную и адекватную происходящему событию.

Так как основная тема "Последнего звонка" — окончание одного жизненного этапа и начало другого, прощание с детством, которое чревато не только и не столько потерями, сколько новыми возможностями, то сюжеты напрашиваются сами собой. Вот некоторые из сюжетных ходов, изначально богатых многоплановыми ассоциациями с окончанием школьного обучения:

• вокзал и отправление поездов во взрослую жизнь

Ассоциации: вокзал — школа, поезда — выпускные классы, начальник вокзала — директор, проводники — классные руководители, провожающие — педагогический коллектив, технический персонал, родители и учащиеся других классов; багаж — знания выпускников. Не забудьте использовать паровозный гудок!

• порт и отплытие кораблей в большое плавание

Ассоциации: порт — школа, корабли — выпускные классы, начальник порта — директор, капитаны — классные руководители, провожающие — педагогический коллектив, технический персонал, родители и учащиеся других классов; груз — знания выпускников, рында — последний звонок.

• торжественная церемония вручения наград за учебные заслуги

Церемония проводится по аналогии с американским "Оскаром" — с красной дорожкой, многочисленными номинациями, конвертами, собственно наградами, а также концертными номерами между вручениями.

• закрытие театрального сезона

Тема последнего театрального представления — прощание с любимой школой. Каждый педагогический коллектив — выпускники, педагоги-предметники, классные руководители, первоклассники, девятиклассники, родители — представляет собой независимую артистическую труппу и готовит свой номер. Все номера должны быть в разных жанрах.

• последний урок

Праздник представлен в виде последнего урока, на котором выпускникам всей школой собирают портфель с необходимым багажом знаний — книгами по разным дисциплинам, которые выпускники проходили в школе и которые им пригодятся в дальнейшей жизни.

Какой бы сюжетный ход вы ни выбрали, общая схема "Последнего звонка" должна оставаться неизменной:

1. Вступление (введение в игровую ситуацию).
2. Появление выпускников.
3. Напутственное слово директора школы.
4. Напутственные слова официальных гостей праздника (если таковые имеются).
5. Напутственные слова первых школьных учителей и классных руководителей.
6. Напутственное слово родителей.
7. Ответные слова благодарности выпускников, часто с вручением цветов и памятных подарков.
8. Поздравление первоклассников и/или девятиклассников.
9. Последний звонок.

"Последний звонок" относится к тому типу школьных праздников, которые требует высокой технологичности исполнения. На сцене всё должно происходить быстро и слаженно, что называется, без сучка, без задоринки. Для этого понадобится чёткий сценарий и несколько репетиций. Все "сюрпризы" и "экспромты" должны быть тщательно подготовлены и заранее известны организаторам праздника. При этом выпускники не должны превращаться в простых марионеток сценариста и режиссёра. Не стоит забывать, что этот праздник устраивается в честь выпускников и для выпускников! А это значит, что они должны себя чувствовать настоящими хозяевами праздника, что возможно только в том случае, если выпускникам дадут возможность активно проявить себя, показать свои чувства, продемонстрировать свои умения и таланты. Иными словами, перед организаторами праздника стоит сложнейшая задача — найти равновесие между зрелищным, хорошо отлаженным представлением и душевным праздником, участники которого смогут высказать всё, что им хочется сказать в преддверии расставания.

Не стоит забывать и о том, что в зале, кроме выпускников и преподавателей, будут находиться многочисленные гости, которые не должны скучать во время торжественной линейки. Происходящее на сцене должно их трогать не меньше, чем самих выпускников! Сделать это несложно, так как на "Последнем звонке" редко оказываются люди, которых происходящее никоим образом не касается.

Общая атмосфера праздника во многом зависит от музыкального сопровождения и главным образом от той музыкальной темы, которая будет служить лейтмотивом всего праздничного мероприятия. Музыка должна быть одновременно лиричной и эмоционально яркой. Наибольший драматический накал должен при-

ходится на финал праздника, когда и выпускники, и все присутствующие на празднике осознают, что всего через месяц виновники торжества навсегда покинут школьные стены и больше никогда в них не вернутся.

Сценарий выпускного вечера

Выпускной вечер — едва ли не самое волнующее в жизни старшеклассников праздничное событие. Значительно более волнующее, чем "Последний звонок". Тем более что восприятие "Последнего звонка" "отягощено" предстоящими экзаменами. Это праздник взросления, знаменующий собой окончание одной жизненной ситуации и начало другой. Праздник окончания школьного детства и официального вступления во взрослую жизнь, о чём каждый подросток мечтает последние несколько лет. От одного только упоминания о выпускном вечере у выпускника начинает учащенно биться сердце. Ещё вчера все считали его (ее) ребёнком, а завтра он официально вступает во взрослую жизнь, занимает новую социальную позицию — либо становится студентом, либо начинает работать. На плечи выпускника разом обрушивается груз доселе неизвестной ему ответственности, ответственности взрослого человека. Такое не может оставить равнодушным! Недаром тёплые воспоминания о выпускном вечере сохраняются на всю оставшуюся жизнь.

Традиция отмечать выпускной вечер существует практически во всех европейских странах, но везде он отмечается по-разному, что не в последнюю очередь зависит от системы образования. Например, во Франции разные уровни школьного образования — начальный, средний и старший — часто территориально располагаются не только в разных зданиях, но и в разных городах. К тому же школьник в зависимости от того, кем он собирается стать, в какой вуз планирует поступить, индивидуально выстраивает учебную программу на последних годах обучения. Как результат, французские выпускники не чувствуют себя частью чего-то общего — одной школы, одного класса, с которыми им предстоит навсегда расстаться. Понятно, что в таких условиях нет надобности в выпускном балу. Впрочем, специфика французского образование полностью не отменяет веселья по поводу окончания средней школы. В некоторых французских школах за сто дней до единого выпускного экзамена учащиеся устраивают праздник с карнавальными костюмами и забавными ритуалами типа обливания водой или кидания друг в друга яиц.

В Польше за сто дней до окончания школы (примерно в конце января) устраивается школьный бал "stodniowka", на котором кроме будущих выпускников и выпускниц присутствует педагогический коллектив во главе с директором школы. Начинается бал, как и положено, с полонеза и торжественных речей, а вот заканчивается утром... в ближайшем ночном клубе.

В Норвегии существует целый ритуал окончания обучения в средней школе, который длится ровно 17 суток — с ночи на 1 мая до Дня независимости Норвегии, отмечаемого 17 мая. Это время называется "Russetid" — "время Рюсс". Готовиться к празднику норвежские выпускники начинают ещё осенью: заказывают особые визитки со смешными именами и выбирают забавные комбинезоны всевозможных цветов, в которых они и будут справлять окончание школы. В ночь на 1 мая все выпускники должны пройти обряд крещения — принести выпивку собственного изготовления и вместе с "крестителем" отведать её. После обряда крещения начинается выпускное веселье. Выпускники нанимают грузовики, в которые усаживаются целой ватагой, ездят в таком виде по городу, кричат и раздают младшим ребятам всевозможные поручения. Заканчивается выпускной праздник автомобильным парадом.

Но больше всего нам знакомы, конечно же, американские выпускные балы. В доброй половине американских молодёжных комедий сюжет вращается вокруг выпускного бала. Американский выпускной называется "prom", от слова "променад" — "прогулка". К нему начинают готовиться задолго до самого праздника. Ещё в начале учебного года выпускники создают специальный комитет по организации праздника. Собственно подготовка к балу начинается в апреле, когда выпускники начинают судорожно искать себе костюмы и вечерние платья. Являться на бал принято парами. При этом юноше следует узнать, какое у девушки будет платье, и купить к нему цветок-браслет, а девушке положено вставить своему спутнику цветок в петлицу костюма. Вечером накануне выпускного бала молодой человек заезжает за девушкой на машине, и пара вместе с родителями отправляется в ресторан, после чего выпускники, уже без родителей, едут на бал. В принципе, на выпускном балу могут присутствовать не только выпускники, но и учащиеся младших классов или даже студенты вузов, если они получили приглашение. Попасть на выпускной бал, будучи учащимся невыпускного бала, считается престижным.

Американский выпускной бал является балом в полном смысле этого слова. В США, в отличие от российских выпускных, не принято произносить торжественных речей и вручать аттестаты об окон-

чании учебного заведения. Американские выпускники на балу танцуют. Причём танцевать на протяжении всего бала следует именно с той парой, с которой ты пришёл. С чужим партнёром танцевать не принято. Ближе к концу бала директор школы объявляет "короля" и "королеву". Заканчивается выпускной около полуночи, после чего выпускники разбредаются по компаниям и продолжают веселье.

Перед началом праздника выпускники собираются на школьном крыльце. Звучит весёлая музыка. Вдруг раздаются фанфары, — и на крыльце появляется ведущие. Можно использовать тех же ведущих, что и на "Последнем звонке", по крайней мере, для первой части выпускного вечера.

Ведущий. ***Вот и наступил прощальный вечер,***
Собрались мы на школьном крыльце.
На ступеньках, знакомых до боли,
Пересчитанных нами не раз.
И слова благодарности школе
Зреют в мыслях и в душах у нас.

Ведущая.
Так давайте дадим обещанье
Не забыть этот миг, этот час.
Нашей школе в момент расставанья
Скажет каждый "спасибо" сейчас!
За все встречи, за дружбу, за знанья —
Жить без этого мы не смогли бы —
Школа наша, тебе на прощанье
Говорим мы сегодня: "Спасибо!".

Выпускники (скандируют хором). Спа-си-бо!

Для вступительной части выпускного вечера необходимо приготовить 7-10 голубей, которых необходимо будет выпустить в небо после слов ведущих. Голуби начинают кружить над школой к вящей радости выпускников. После этого весьма волнительного момента ведущие приглашают старшеклассников пройти в актовый зал.

Под музыку выпускники входят в школу, где от порога до места проведения праздника их встречают аплодирующие родители и другие участники праздника, образующие "живой коридор".

Актовый зал, где будет проходить выпускной вечер, должен быть празднично оформлен — лучшими рисунками и поделками выпускников, плакатами со словами напутствия, тематической фотогазетой под условным названием "От первого до последнего звонка" с ретроспективными фотографиями выпускников и т.п.

Торжественная часть выпускного вечера

Выпускной вечер можно условно разделить на две больших части.

Первая часть — торжественная, во многом напоминающая "Последний звонок" (в его классическом варианте). Эта часть посвящена вручению аттестатов, поздравлениям и напутственным словам со стороны педагогического коллектива, а также словам благодарности со стороны выпускников.

Вторая часть выпускного вечера — менее формальная. Нередко её отдают на откуп самим выпускникам, которые развлекают себя, как могут. При этом обычно они разбредаются на небольшие группки "по интересам", общаются, поют, танцуют, принимают алкогольные напитки и т.п. Там, где организаторы праздника подходят к выпускному вечеру более ответственно, во второй части проводят всевозможные конкурсы и игры вперемежку с танцами. Заканчивается выпускной вечер под утро, на рассвете.

Ведущие поднимаются на сцену и открывают торжественную часть выпускного вечера.

Ведущий. Ровно месяц назад мы собрались в этом актовом зале на празднике "Последнего звонка". Позади экзамены, волнения. И сегодня, дорогие выпускники, ваш последний школьный день. Завтра вы вступите во взрослую жизнь. Завтра вам предстоит сделать выбор, к какой области приложить полученные в школе знания. Завтра вам придётся решать все проблемы и задачи самостоятельно.

Ведущая. Но это всё будет завтра, а сегодня...

Звучит музыка.

Ведущий.
А сегодня... аттестат вам дадут,
В жизнь большую откроется дверь,
Педагоги вам руки пожмут,
Ведь вы взрослые стали теперь!

Ведущая. И первым делом разрешите дать слово нашему уважаемому директору — _____ *(ФИО директора школы).*

На сцену поднимается директор школы.

Директор школы. Дорогие выпускники! Поздравляем вас с большим и радостным событием в вашей жизни — окончанием средней школы. Позади — весёлые, незабываемые школьные годы. Впереди — дорога длиною в жизнь. Настала ответственная пора,

когда вы должны решить свою дальнейшую судьбу, определить свой жизненный путь. Теперь вы несёте ответственность не только за себя и за свои поступки, но и обязаны думать о других людях. Изберите себе профессию по душе и трудитесь честно, добросовестно, упорно. Приносите как можно больше пользы нашему государству, нашему народу. Помните, кем бы вы ни стали, вы несете ответственность за будущее нашей страны, за вами зорко следят родители, учителя, весь наш народ. Помните, что ваши успехи, ваша радость — это и наши успехи, и наша радость. Не забывайте родной школы, пишите и рассказывайте нам о себе, сообщайте своим младшим товарищам о том, что вас радует, чему им надо научиться, чтобы не повторить ваших ошибок. Мы, учителя, ваши верные друзья, горячо верим в то, что кем бы вы ни стали — рабочими, инженерами, учеными, солдатами, — вы не уроните чести своей школы. В добрый путь, дорогие выпускники!

Ведущий.

Настал торжественный момент!
Вот он — важнейший документ,
Итог, оценок стройный ряд —
Ваш долгожданный аттестат!

Под торжественную музыку проходит вручение аттестатов. По традиции аттестаты вручает директор школы. Вместе с аттестатами вручаются похвальные грамоты, документы о рабочей профессии, путевки на учёбу или работу.

В свою очередь выпускники преподносят директору памятный подарок. Это могут быть:

- гирлянда из открыток, причём на каждой открытке написаны слова благодарности;
- книга юмористических приказов, сочинённых самыми выпускниками;
- конверт с анкетами выпускников, в которых они отвечают на вопрос "Кем вы хотите стать?", с наказом открыть его через 5 или 10 лет на очередной встрече выпускников;
- связка ключей от кабинетов, где выпускники получали самые ценные знания;
- компас, чтобы "школа и её руководитель держали верный курс, а не плыли по течению".

Нередко наряду с персональным подарком директору или вместо него выпускники преподносят подарок школе. Желательно, чтобы это был действительно нужный и ценный подарок, а не бесполезная вещица. Обычно школе дарят необходимые учебные пособия, словари, CD-энциклопедии и т.п. Подарки не должны быть слишком дорогими, так как суммарные расходы на окончание школы и поступление в институт не позволяют широко развернуться. Но в любом случае, подарки должны быть полезными!

Выпускники, получившие аттестаты, остаются на сцене, чтобы потом можно было сделать коллективную фотографию класса.

Следующими выпускников поздравляют почетные гости, классные руководители, учителя-предметники и родители. Эта часть праздника во многом перекликается с "Последним звонком". Педагоги могут прочитать "Наказ выпускникам", подарить каждому выпускнику стенгазету с пожеланиями, приготовить для каждого класса "антропометрический портрет".

"Антропометрический портрет класса"

Антропологический портрет класса — это свод физических параметров класса: его общий (суммарный) рост, общий вес, суммарная длина носов, суммарная окружность талий, суммарный объем голов и т.п. Все эти измерения должны быть проведены заранее, под управлением классных руководителей, и оформлены в виде официального документа.

Вручение антропометрического портрета можно обыграть в виде церемонии награждения. Для этого педагоги должны приготовить призы каждому классу, например, "за самый внушительный рост" или "за самый большой объём головы". Все призы должны быть коллективными, в расчёте на всех учеников класса. Что-то типа корзины фруктов, бутылки шампанского или торта. Можно просто ограничиться всеобщим скандированием: "Ура!".

В ответ выпускники скажут тёплые, благодарственные слова, прочтут посвящённые учителям стихи, вручат им цветы и небольшие памятные сувениры. Особо следует выделить классных руководителей, для которых можно подготовить импровизированный конкурс комплиментов или какой-нибудь особенный памятный подарок (например, альбом "Мы с вами все эти годы!" с фотографиями и пожеланиями от каждого ученика).

Кроме того, на праздник можно пригласить выпускников прежних лет, которые расскажут о том, как сложилась их взрослая жизнь.

Торжественную часть выпускного вечера можно "оживить", сделать более эмоциональной при помощи **церемонии награждения**

особо отличившихся выпускников. Номинации могут быть как серьёзными, так и шутливыми. Например, такими:

- "Медальный блеск, или Знание — сила" (в этой номинации награждаются медалисты, победители всероссийских и городских олимпиад);
- "Олимпийцы среди нас, или Назло рекордам" (номинация для победителей спортивных соревнований);
- "Героев надо знать в лицо" (номинация для наиболее активных общественников);
- "Деловые люди" (номинация для выпускников с ярко выраженной деловой хваткой);
- "Открытие года" (номинация для выпускников, сделавших те или иные открытия и изобретения);
- "Через тернии к звёздам" (номинация для выпускников, показавших успехи в астрономии);
- "Киборг" (номинация для "компьютерных гениев");
- "КВН — это диагноз" (номинация для самых активных участников КВН);
- "Артисты по жизни" (номинация для самых артистичных выпускников, без которых не обходились ни один концерт, ни одно представление);
- "Доктор шлягер" (номинация для самых музыкальных выпускников);
- "Само совершенство" (номинация за безукоризненность во всём и за склонность к перфекционизму);
- "Фиалка Монмартра" (номинация для самых красивых выпускниц);
- "Девушки из высшего общества, или Стильные штучки" (номинация за самый элегантный стиль);
- "Сама галантность и обходительность" (номинация для самых галантных и обходительных юношей);
- "Добрых дел мастер", "Марья-искусница" и "Оч.умелые ручки" (номинации для юношей и девушек с "золотыми руками");
- "Золотое сердце" (номинация для самых добрых и отзывчивых выпускников);
- "Верные друзья" (номинация для самых надёжных выпускников, показавших себя верными и преданными друзьями);
- "Она идёт по жизни смеясь" (номинация для самых жизнерадостных выпускниц);
- "Скромность украшает!" (номинация для самых скромных и застенчивых выпускников);

- "Сама точность" (номинация для самых пунктуальных выпускников);
- "Золотой голос России" (номинация для выпускников с самым громким голосом);
- "Молчание, золотко!" (номинация для самых говорливых выпускников и выпускниц);
- "Убойная сила" (номинация для самых драчливых выпускников);
- "Человек-невидимка, или "Спасибо, что пришли!" (номинация для злостных прогульщиков)...

Нередко на выпускном вечере используется такой праздничный ход, как произнесение **клятвы на верность традициям школы**. Выпускники строятся в шеренгу. Ведущий торжественно читает слова клятвы, а выпускники вторят ему: "Клянёмся!".

Ведущий.

Клянётесь ли, о, недорослей племя,
Достичь в труде успехов небывалых?

Выпускники (хором). Клянёмся!

Ведущий.

Клянётесь ли не прерывать общенья
Со школой, что вам знания дала?

Выпускники (хором). Клянёмся!

Ведущий.

Клянётесь ли, покинувши отныне
В сей грустный час обитель просвещенья,
Не просвистеть все знания и опыт,
Полученные в этих вот стенах?

Выпускники (хором). Клянёмся!

Ведущий.

Клянётесь ли, внимая иноземцам,
Словами богомерзкими отныне
Могучий наш язык не засорять?

Выпускники (хором). Клянёмся!

Ведущий.

Клянётесь ли, о племя молодое,
Не потреблять ни капли алкоголя
И табака с сегодняшнего дня?

Выпускники (хором). Клянёмся!

Ведущий.

Клянётесь ли, о, юные болваны,
Бросаясь без оглядки в море жизни,

Не забывать в дальнейшем альма матер,
А главное — учителей её?

Выпускники (хором). Клянёмся!

Ведущий.

А если вдруг вас посетит удача,
Клянётесь ли, став в тыщу раз богаче,
Последнюю рубашку от Версаче
Вы этой вот обители отдать?

Выпускники (хором). Клянёмся!

В завершение торжественной части праздника выпускники становятся на сцене полукругом и поднимают над головой плакаты из серии "Школа, прощай!".

Выпускники (хором). До свидания, до свидания, наша школа!

На сцену поднимается первоклассник с пачкой пригласительных билетов.

Первоклассник. Дорогие выпускники! Позвольте вручить вам пригласительные билеты на наш выпускной вечер, который состоится ровно через 10 лет.

Выпускники принимают пригласительные билеты и благодарят первоклассника за приглашение, уверяя, что обязательно придут.

Ведущие. Удачи и счастья вам, дорогие выпускники!

Звучит песня "Прощальный вальс" (сл. А. Диурова, муз. А. Фляркovского).

Развлекательная часть выпускного вечера

Вторая часто выпускного вечера начинается танцами.

Ведущий.

Ну что же? Праздник был удачный,
На славу вышел наш приём!
Все в восхищении кругом.
А тот, кто праздником был недоволен,
Всегда уйти домой был волен.

Ведущая. Так что ж, теперь все могут расходиться?

Ведущий.

Ни в коем случае!
Ведь это праздника — начало!
Гулять выпускникам придётся до тех пор,
Пока на небе солнце встанет,
И пятки отбивать устанет
Последний ревностный танцор.

Ведущая.

Нелепый, варварский обычай!
Но надо соблюдать его.
Без танцев что за торжество?!
Так требует закон приличий!

Во время первого танца можно устроить импровизированный **фейерверк в честь выпускников**. Для этого выпускникам раздаются хлопушки, неопасные петарды, бенгальские огни и воздушные шары с конфетти. По сигналу ведущего необходимо всем вместе "взорвать", зажечь или лопнуть всё это великолепие.

Также неплохо было бы устроить вальс, во время которого юноши-выпускники приглашают учительниц, а девушки-выпускницы — учителей.

Танцевальную часть выпускного бала можно объединить с концертной программой: 2-3 номера художественной самодеятельности сменяются танцами, за которыми в свою очередь следует парочка концертных номеров или 2-3 конкурса, и снова танцы.

На протяжении всего выпускного вечера школьники-фотографы снимают основные этапы праздника, чтобы потом совместными усилиями сделать альбом "Этот час не повторится никогда". Альбом можно подарить любимой школе.

На память о себе выпускники могут оставить анонимную характеристику. Её несложно написать прямо во время выпускного вечера. Главное — заготовить открытку или бланк, в который каждый выпускник должен будет вписать одно своё личностное качество, которое он считает самым важным или наиболее характерным для себя. Готовая анонимная характеристика вручается директору школы или классным руководителям.

Так как выпускной вечер традиционно продолжается до утра, то после общей праздничной программы выпускники обычно расходятся по классам, где классные руководители могут предложить им ряд игр и забав. Вот лишь некоторые из них:

1. "Огонь знаний"

Классный руководитель разводит в специальной чаше "Огонь знаний". Каждый из выпускников берёт в руки свечку и по очереди зажигает от общего огня свой персональный "огонёк знания". При этом ребята должны сказать тёплые слова и пожелания своим одноклассникам.

2. "Эликсир везения"

В качестве "Эликсира везения" может выступать любой сладкий или, наоборот, солёный напиток, который классный руководитель

капает из пипетки на язык каждому выпускнику. При этом педагог сообщает ребятам, что эликсир необходим для того, чтобы они получили высшее образование и/или нашли хорошую работу.

3. "Бальзам усердия"

Классный руководитель даёт выпускникам кусочек обыкновенного мела. Выпускники передают мел по кругу, при этом каждый из них проводит мелом по одной ладони и затем растирает меловой след руками. Чем тщательнее и усерднее ребята будут растирать мел, тем быстрее, и уж наверняка, они станут великими учёными, преуспевающими бизнесменами, любимыми супругами и т.п. (кому что надо).

4. "Очищения головы от дурных мыслей"

Классный руководитель объявляет, что данный ритуал не только расслабляет, но и заряжает новыми силами, необходимыми выпускникам для завтрашнего дня. Учитель показывает ритуал, а выпускники вслед за ним повторяют следующие движения: чешут голову двумя руками, а затем "сбрасывают" то, что "прилипло" к рукам, на землю (и так 3 раза).

5. Конкурс жизненных девизов

Классный руководитель предлагает выпускникам поделиться с классом, каким девизом каждый из них собирается руководствоваться в своей взрослой жизни. В качестве девизов могут выступать рекламные слоганы, крылатые выражения, строчки из стихотворений и песен.

6. "Весёлые воспоминания"

Классный руководитель вносит на подносе связку ключей от кабинетов, где выпускники получали все эти годы знания. К каждому ключу привязана бирка с номером кабинета и названием предмета, который в нём преподаётся. Ключи пускаются по кругу, и каждый выпускник, выбрав из связки один ключ, подержав его какое-то время в руках и согрев его своим теплом, должен вспомнить что-нибудь забавное из своей жизни, связанное с этим кабинетом.

7. Игровое гадание "Кукушка на хвосте принесла"

Для этой забавы необходимо заранее записать фонограмму кукования и подготовить карточки с вопросами "для кукушки". Вопросы могут быть следующими:

- Кукушка, кукушка, с какого раза я поступлю в институт?
- Кукушка, кукушка, сколько экзаменов мне предстоит сдать при поступлении в вуз?
- Кукушка, кукушка, сколько лет я буду ещё учиться?
- Кукушка, кукушка, через сколько лет я обзаведусь семьей?

- Кукушка, кукушка, сколько у меня будет детей?
- Кукушка, кукушка, какой у меня будет стипендия (в рублях)?
- Кукушка, кукушка, через сколько лет мы снова все встретимся?..

Вопросы должны касаться ближайшего будущего выпускников, то есть быть для них эмоционально значимыми и актуальными.

Непосредственно во время гадания выпускники друг за другом вытягивают карточки и зачитывают вслух написанные на них вопросы. Ответом на вопрос будет энное количество "ку-ку". Ответы, точнее число пресловутых "ку-ку", следует подбирать таким образом, чтобы они звучали весело и убедительно.

8. "В поисках "кабинетного"

На каком-то этапе праздника можно предложить выпускникам найти "кабинетного" (по аналогии с домовым). Для этого им придётся обойти все кабинеты, тёмные и закрытые на ключ, в одном из которых "притаился кабинетный". "Кабинетного" можно попросить изготовить учащихся средних или младших классов. В этом случае учащиеся, сделавшие "кабинетного", должны будут огласить задание сами, заодно пожелав выпускникам счастья и удачи. Нахождение "кабинетного" следует торжественно отметить.

9. "Закрытый показ"

Когда выпускники немного устанут, можно устроить в отдельном кабинете просмотр видеосюжетов, сделанных за все годы обучения в школе. Хорошо, если в классе найдутся ребята или их родители, которые смогут смонтировать из этих сюжетов полнометражный фильм и снабдить их остроумной звуковой дорожкой.

Завершить первый в жизни подростков взрослый праздник можно следующим ритуалом. Заготовьте много воздушных шариков, положите в них карточки с пожеланиями, надуйте шары и в самом конце праздника, на рассвете, когда выпускники выйдут на крыльцо школы, сбросьте их с крыши школы.

Ведущий.

Ну, что, ребята, вот рассвет...
Устали все немножко.
У нас других традиций нет —
Присядем на дорожку.

Выпускники располагаются на ступеньках школьного крыльца.

Ведущий.

И в миг прощальный, но красивый
Готов опять сюрприз в придачу.

Поймайте вы свой шар счастливый,
Как знак свершений и удачи!

С крыши начинают падать разноцветные воздушные шары с пожеланиями. Выпускники ловят их и читают пожелания.

Пожелания могут быть следующими:

1. Я обязательно поступлю в институт.
2. Со мною вместе по жизни будут идти верные друзья.
3. Я стану преуспевающим бизнесменом.
4. Моя заветная мечта обязательно исполнится.
5. Я буду внимательным и заботливым, терпеливым и всепрощающим, мудрым и бескорыстным.
6. У меня будет большой красивый дом и большая дружная семья.
7. У меня будет престижная работа.
8. Я буду приносить людям только свет и добро.
9. Я буду счастливым, талантливым и успешным.
10. В дальнейшем я буду делать всё только на "отлично"...

Несколько слов о выпускном платье

Подготовку к выпускному вечеру начинают за несколько месяцев. Причём для девушек это время настоящей головной боли, так как им предстоит сделать важнейший выбор — выбор того самого единственно возможного платья, которое превратит их из обыкновенных школьниц в настоящих принцесс.

Следует понимать, что платье для выпускного вечера — это не вечерний наряд. Скорее, это праздничный наряд для молодой девушки. Беспроигрышный для вечернего платья чёрный цвет в данном случае не подходит, так как "забивает" юных красавиц, визуально добавляет им десяток лет. Безусловно, в глаза самих выпускниц это — бесспорный плюс, однако не стоит забывать, что школьный выпускной никогда больше не повторится в жизни женщины, а всего лишь через каких-то 5-10 лет она иначе взглянет на своё детское и во многом смешное стремление казаться старше. По той же причине не стоит выбирать слишком открытые и провокативные платья. Что бы по этому поводу ни думала сама старшеклассница, для окружающих её людей очевидно, что эротический наряд на юном существе в подавляющем большинстве случаев выглядит комично и неадекватно. В свете всего вышесказанного, мамам следует принять самое активное участие в выборе наряда для своих дочерей-выпускниц, чтобы те потом не жалели о странном выборе, рассматривая фотографии с выпускного вечера.

Не стоит бросаться и в другую крайность — искать выпускное платье в магазинах повседневной одежды. Выпускной вечер — это событие, которое бывает только раз в жизни, и наряд к нему должен быть соответствующим!

Поиск выпускного платья рекомендуется начинать с просмотра модных журналов, где можно ознакомиться с новейшими модными тенденциями. Свои мысли можно воплотить с помощью портнихи или собственными силами, особенно, если девушка или кто-нибудь из её ближайших родственников умеет шить. За неимением таковых, платье рекомендуется искать в магазинах нарядной одежды. Некоторые производители молодёжной одежды ближе в лету выпускают специальные коллекции для выпускного бала.

Цветовая гамма выпускного платья должна быть яркой, но не вульгарной. Юным девушкам отлично подходят пастельные цвета, бирюзовый, розовый, насыщенно голубой. Некоторым девушкам пойдёт красный цвет.

В выпускном платье должен быть некий элемент игривости, которого, кроме яркого цвета, можно достичь при помощи декоративной отделки вышивками, аппликациями, кружевом, бисером, атласными лентами и т.п. Но всё это должно быть в разумных пределах, чтобы девушка не была похожа на новогоднюю ёлку. В целом же, молоденьким девушкам больше к лицу минимализм, который только подчеркнёт их природную свежесть и индивидуальность.

Ещё одна важная проблема — это выбор правильной обуви. Каблук должен быть невысоким и устойчивым. Следует избегать обуви без пяток, так как она легко соскакивает с ноги, в результате девушка не сможет принять участие в некоторых конкурсах и даже в танцах. Не стоит забывать и того, что девушке всю ночь придётся провести на ногах. А это значит, что обувь должна быть удобной и проверенной временем. Нежелательно надевать на выпускной вечер совершенно новую обувь, которая, скорее всего, начнёт натирать ноги. Если же вы купили обувь специально к выпускному вечеру, то её придётся заранее разносить.

Нежелательно надевать обувь, даже самую удобную, на голые ноги. От шампанского, газированных напитков и большой физической нагрузки ноги обязательно отекут, — и обувь начнёт впиваться в мягкие ткани и натирать кровавые мозоли. В данном случае спасти смогут только гольфы или колготки.

Чтобы не таскать в руках огромную сумку, к выпускному платью рекомендуется приобрести или сшить небольшую бархатную или атласную сумочку-мешочек либо клатч на тонком ремешке. В ма-

ленькую красивую сумочку выпускница сможет положить лишь самое необходимое, при этом не испортив общего впечатления от своего внешнего вида.

Что касается украшений, то они не должны быть громоздкими и вызывающими. Массивной бижутерии на выпуском вечере делать нечего! Если только её не диктует стиль платья. Идеальный вариант — неброские серёжки и колечко.

Завершающий штрих — причёска и макияж. Им следует уделить не меньше внимания, чем выбору остальных составляющих образа. Возможно, есть смысл создать пробную причёску за несколько дней до праздника, призвав на помощь вкус и опыт мамы и старших сестёр, если таковые имеются. Общее правило таково: причёска и макияж должны органично вписываться в выбранный образ. При этом они не должны быть вульгарными!

ГЛАВА 11. ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРАЗДНИКИ

Сценарий праздника "Детские годы, чудесные!"

В помещение, убранное в стиле ясельной группы детского сада, входит ведущий.

Ведущий. Добрый день, ребята!

Старшеклассники приветствуют ведущего.

Ведущий. Сегодня мы собрались с вами по очень необычному поводу — дабы оглянуться на несколько лет назад и вспомнить те времена, когда вы были совсем-совсем маленькими и ходили пешком под стул. Вот было время золотое, не правда ли?! Никаких тебе уроков и домашних заданий, никакой ответственности и никаких обязанностей! Все решения принимались родителями, а вам только оставалось играть в кубики и наслаждаться жизнью!

Старшеклассники одобрительно кивают или, наоборот, возражают ведущему.

Ведущий. Чтобы начать праздник, предлагаю вам разделиться на две группы. И пусть одна группа называется "Карапузом", а вторая — "Крохой". (Можно предложить другие названия или попросить команды, чтобы они сами придумать себе названия).

Класс делится на две одинаковых по величине группы. При этом в каждой группе должно быть поровну мальчиков и девочек.

Ведущий. А чтобы действительно почувствовать себя малышами, пожалуйста, наденьте на себя вот эти вещи.

Ведущий раздаёт ребятам вещи из ясельного гардероба: детские чепчики, косыночки, бантики, "слюнявчики" и т.п. После этого он проводит со старшеклассниками ряд забавных конкурсов.

Конкурс "Верёвочка"

Ведущий. Вспомните, какими вы были крохами, как ходили гулять. Парами вы ещё ходить не умели, поэтому воспитательница брала в руку кончик веревочки, за которую и цеплялись малыши. И наш первый конкурс называется "Верёвочка".

Команды выстраиваются в шеренгу по одному. По сигналу ведущего первый участник каждой команды берёт в руку верёвочку и пробегает с ней заданную дистанцию. Затем он возвращается на старт, где за верёвочку хватается второй участник. Теперь пробегают всю дистанцию уже двое игроков. Затем — трое и так далее, пока за верёвочку не будет держаться вся команда. Побеждает та команда, которая прибежит к финишу первой.

Конкурс чтецов

Ведущий. Когда вы были совсем маленькими, вы, наверняка, очень любили всевозможные праздники. Потому что было весело, потому что вам дарили подарки, а мамы ставили вас на табурет и просили громко, с выражением продекламировать какое-нибудь стихотворение. Выберите из своей группы лучшего чтеца для нашего следующего конкурса.

Чтецы по очереди взбираются на стул и, картавя и коверкая слова, как в детстве, декламируют стихи. Стихи должны быть детскими, короткими и смешными, как то:

У меня трусы в горошек.
Хороши, так хороши!
Все мальчишки приставают—
Покажи, да покажи!
Ну, а ты, дурак большой,
Что не приставаешь?!
У меня трусы в горошек.
Разве ты не знаешь?

Конкурс "Одень братика"

Ведущий. Наверняка, у многих из вас есть младшие братики или сестрички. И вам, как старшим по возрасту, приходится с ними возиться. Для нашего следующего конкурса выберите от каждой команды одну девочку — "старшую сестру" и одного мальчика — "младшего братика". По моему сигналу "старшая сестра" должна как можно быстрее и в то же время как можно аккуратнее одеть своего "братишку" на прогулку.

Для этого конкурса надо приготовить куртку, зимнюю шапку-ушанку с опущенными ушами, варежки на резинке, шарфик, валенки и прочие предметы детского гардероба (всё в количестве 2-х штук), которые "старшие сестрички" должны надеть на своих "младших братиков".

Конкурс "Машинки"

Ведущий. Нет, нет, дорогие "братишки", не раздевайтесь! Вы у нас будете участвовать в следующем конкурсе. Все мы знаем, что мальчики больше всего на свете любят играть с машинками. И следующий конкурс предоставит вам такую возможность.

На заданной дистанции расставляются кегли (кубики и т.д.). "Младшим братикам" вручается по детской машинке на верёвочке. Задача конкурсантов — как можно быстрее провести зигзагом между кеглями свои машинки на верёвочке, туда и обратно, при этом не сбив ни одной кегли.

Конкурс "Едоки"

Ведущий. Ну вот, мы, кажется, нагулялись, наигрались... Пришло время обеда. Выберите из своей группы самого лучшего едока.

В конкурсе участвует по одному игроку от команды. Соперники садятся на стулья друг напротив друга. Глаза обоим игрокам завязывают. Одному подростку дают столовую ложку и миску с манной кашей, другого накрывают клеёнкой. Задача первого игрока — накормить противника манной кашей. Когда он справится с заданием, игроки меняются ролями.

Ведущий. После обеда, как мы все хорошо помним, наступал тихий час. Мало кому нравилось спать днём, когда можно было поиграть. Чтобы малыши уснули, воспитателям приходилось рассказать сказки. Сегодня сказку рассказывать буду я, а вам придётся её изображать. И называется моя сказка "Репка". Да-да, та самая "Репка", где дедка за репку, бабка за дедку и так далее.

Конкурс "Репка"

В конкурсе принимают участие 7 игроков: репка, дедка, бабка, внучка, собака Жучка, кошка и мышка. Игровой реквизит составляют карточки с указанием персонажей и тех слов, которые они должны произносить:

репка — "оба-на",
дед — "убил бы",
бабка — "ой-ой",
внучка — "я ещё не готова",
Жучка — "гав-гав",
кошка — "мяу-мяу",
мышка — "пи-пи".

Каждый игрок тянет с закрытыми глазами по одной карточке и запоминает те слова, которые он должен произносить по роли.

Ведущий читает канонический, без изменений, текст русской народной сказки "Репка". Игроки озвучивают сказку — произносят свои слова каждый раз, как ведущий упомянет каждого из них. Выглядит это следующим образом:

"Посадил дед ("убил бы") репку ("оба-на"). Выросла репка ("оба-на") большая-пребольшая. Пришёл дед ("убил бы") тянуть репку ("оба-на"), тянет-потянет — вытянуть не может. Позвал дед ("убил бы") бабку ("ой-ой"). Бабка ("ой-ой") — за дедку ("убил бы"), дедка ("убил бы") — за репку ("оба-на"), тянут-потянут — вытянуть не могут...".

Конкурс песни и пляски

В первой части конкурса группы поют по одному куплету известные детские песенки.

Во второй части ведущий включает фонограмму "Танца маленьких утят", под которую обе группы исполняют коллективный танец.

Конкурс "Фотография на память"

Ведущий показывает каждой группе какую-нибудь забавную фотографию из жизни детей ясельного возраста и просит воспроизвести её. Готовые "шедевры" можно заснять на фотоплёнку.

Конкурс "Угадай-ка"

Для последнего конкурса каждый старшеклассник должен заранее принести фотографию, на которой он запечатлён в младенческом возрасте. Фотографии эти до последнего момента никто, кроме организаторов праздника и ведущего, не должен видеть.

На празднике ведущий предъявляет фотографии старшеклассникам, и те угадывают, кто из них изображён на каждом снимке. Возвращение в собственное "глубокое" детство доставит старшеклассникам много радости, а если к фотографиям подростков добавить ещё и младенческую фотографию классного руководителя, это станет для них настоящим открытием — оказывается, он тоже был маленьким!

Праздник завершается вручением сладких подарков и общим чаепитием.

Сценарий фестиваля "Музыкальный калейдоскоп"

Музыкальный фестиваль представляет собой сложную конкурсную программу, рассчитанную на несколько старших классов. В программу фестиваля входят следующие конкурсы:

1. Конкурс "Безголосый конферансье"
2. Конкурс профессиональных певцов "Необычное пение"
3. Конкурс караоке "Щас спою!"
4. Конкурс застольных певцов "Музыкальный ринг"
5. Конкурс музыкантов-исполнителей "Незадачливые музыканты"
6. Конкурс симфонических оркестров "Музыкальный киоск"
7. Конкурс поэтов-песенников "Раз словечко, два словечко"
8. Конкурс журналистов "Музыкальный рассказ"
9. Конкурс художников "Арт-фонотека"
10. Конкурс меломанов "Музыкальная обойма"
11. Конкурс одной песни "Лейся песня!"
12. Конкурс инсценированной песни "По волне моей памяти"
13. Конкурс видеоклипов

Из 13 конкурсов фестивальной программы каждый класс должен принять участие, как минимум, в 8 конкурсах. 4 конкурса являются обязательными для всех классов. Это конкурс симфонических оркестров "Музыкальный киоск", конкурс одной песни "Лейся песня!", конкурс инсценированной песни "По волне моей памяти" и конкурс видеоклипов. Часть конкурсов носит командный характер, остальные рассчитаны на индивидуальное участие. В каждом конкурсе — свои победители и, как следствие, свои награды. Общий приз не предусмотрен.

Не все конкурсы музыкального фестиваля требуют наличия у конкурсантов музыкальных способностей и умения петь. Для успешного участия в некоторых конкурсах необходимо всего лишь любить музыку и хорошо в ней разбираться. Есть конкурсы для рисующих или пишущих ребят. Есть конкурсы на актёрское мастерство. Такое разнообразие совершенно разноплановых конкурсов позволяет охватить достаточно широкий круг старшеклассников.

Конкурс "Безголосый конферансье"

Красивый, хорошо поставленный и чёткий голос — одно из главных профессиональных требований к конферансье — человеку, объявляющему во время музыкальных концертов номера и имена исполнителей.

Ведущий конкурса приглашает несколько желающих ребят, обладающих артистизмом и красивым голосом, и просит каждого из них представить себя конферансье, внезапно... потерявшим голос. Задача конкурсантов — мимикой и жестами объявить очередной номер концертной программы. При этом между конкурсантами распределяются карточки, на которых написаны имена известных современных исполнителей, которых необходимо представить. Зрители пытаются угадать, кого именно "объявляют" конферансье.

Конкурс профессиональных певцов "Необычное пение"

В конкурсе принимают участие все желающие. Задача конкурсантов — пропеть известную песню одним из следующих способов:

- зажав нос пальцами,
- втянув внутрь щёки,
- закусив нижнюю губу,
- зажав между зубами спичку,
- с пятью карамельками во рту,
- вдохнув кислород из надувного шарика...

Конкурс караоке "Щас спою!"

Для данного конкурса понадобится видеозапись с караоке-песнями из отечественных мультфильмов. В конкурсе принимают участие все желающие.

Конкурс застольных певцов "Музыкальный ринг"

Ведущий конкурса задаёт конкурсантам вопрос-цитату из песни. Конкурсанты должны подобрать к вопросу ответ-цитату из другой песни. Конкурс может проходить как с командами, так и с одиночными игроками.

Примеры песенных вопросов-ответов:

1. Что тебе подарить, человек мой дорогой? *(Папа, подари мне куклу)*

2. Где ты, моя темноглазая, где? (*Там за туманами вечными, пьяными)*

3. Куда уехал цирк? Куда ушли слоны? *(За четыре моря, за четыре солнца)*

4. Что тебе снится, крейсер "Аврора"? *(Море, море — мир бездонный)*

5. Я спросил у ясеня: где моя любимая? *(Где-то на белом свете, там, где всегда мороз)*

6. Ты скажи, ты скажи, чё те надо, чё те надо? *(Миллион, миллион, миллион алых роз)*

7. Что стоишь, качаясь, тонкая рябина? *(Напилася я пьяна)*

8. Что такое осень? *(Полгода — плохая погода, полгода — совсем никуда!)*

9. Расскажи, Снегурочка, где была? *(Где разбитые мечты обретают снова силу высоты)*

10. Листья жёлтые, скажите, что вам снится? *(И снится нам не рокот космодрома)*

11. Милая моя, солнышко лесное, где, в каких краях встретишься со мною? *(В Вологде-где-где-где, в Вологде-где)*

12. Отчего, отчего, отчего мне так светло? *(У солдата — выходной! Пуговицы в ряд ярче солнечного дня золотом горят!)*

13. Но как, скажите, без любви прожить? *(Только не надо переживать, только не надо перебивать)*

14. Ах ты, бедная овечка, что же бьётся так сердечко? *(Парня молодого полюбила я, парня полюбила на свою беду)*

15. Эти глаза напротив, что это, что это? *(Очи чёрные! Очи страстные! Очи жгучие и прекрасные!)*

16. Скажите, почему нас с Вами разлучили, зачем навек ушли Вы от меня? *(Потому что нельзя быть на свете красивой такой)*

17. С чего начинается Родина? *(Где крыша дома твоего)*

18. Кто мне любовь мою принёс? *(Гимназистки румяные, от мороза чуть пьяные)*

19. Зачем вы, девочки, красивых любите? *(В чём дело — сразу не поймёшь, а просто летний дождь прошёл, нормальный летний дождь)*

20. Кто это выдумал, где это видано, чтоб полюбить, мне ещё надо вырасти? *(Офицеры, офицеры...)*

Конкурс музыкантов-исполнителей "Незадачливые музыканты"

Когда музыкант играет на своём музыкальном инструменте, у него, как правило, заняты обе руки. А если с ним в это время что-нибудь случится?

Для данного конкурса понадобятся 6 "музыкантов": скрипач, трубач, пианист, гитарист, барабанщик и баянист. "Музыканты" должны будут изображать игру на воображаемых музыкальных инструментах. Во время исполнения музыкального произведения (хорошо, если пантомима будет сопровождаться музыкальной фонограммой) с каждым из перечисленных "музыкантов" случается что-нибудь непредвиденное:

- на лоб скрипача садится муха и начинает по нему ползать;
- у трубача рвётся ремень, поддерживавший брюки;
- у пианиста внезапно разболелся живот;
- у гитариста начинает невыносимо чесаться спина;
- на барабанщика нападает икота;
- к ботинку баяниста прилипает жвачка.

Прерывать выступление нельзя, можно только мимикой и телодвижениями пытаться устранить непредвиденные "помехи".

Конкурс симфонических оркестров "Музыкальный киоск"

Данный конкурс является командным и обязательным для всех классов-участников фестиваля.

Каждая команда предстаёт в виде симфонического оркестра. Ведущий раздаёт командам карточки с заданием — названием мелодии, которую каждая команда должна будет исполнить. Единственное требование — сделать это без музыкальных инструментов. Вместо них можно использовать свой голос, руки, ноги, другие части тела, ложки, стаканы, отопительные батареи или любые другие предметы бытового назначения, способные издавать звуки. Время подготовки — 2 минуты.

Конкурс поэтов-песенников "Раз словечко, два словечко"

В конкурсе принимают участие мини-команды из 2-3 человек.

Ведущий конкурса предлагает каждой команде фонограмму музыки (без слов) и называет профессиональный праздник, к которому необходимо написать песню.

Варианты профессиональных праздников:

- День танкиста,
- День рыбака,
- День работников торговли,
- День библиотечных работников,
- День нефтяника,
- День пограничника,
- День работников текстильной промышленности...

Конкурс журналистов "Музыкальный рассказ"

Ведущий конкурса предлагает всем желающим "журналистам" придумать связанный рассказ, в котором необходимо использовать названия популярных песен.

Конкурс художников "Арт-фонотека"

Ведущий конкурса предлагает всем желающим "художникам" нарисовать конверт пластинки (диска) для известного шлягера советских времён. Названия шлягеров разыгрываются между конкурсантами при помощи жеребьёвки.

Конкурс меломанов "Музыкальная обойма"

Ведущий конкурса включает фонограмму и просит ребят определить музыкальный жанр звучащего произведения. Рекомендуется использовать фонограммы наиболее известных музыкальных жанров: классической оперы, романса, джаза, рэпа, диско, рок-н-ролла, блюза, кантри и т.п. Побеждает тот старшеклассник, который правильно определит наибольшее количество жанров.

Конкурс одной песни "Лейся песня!"

Данный конкурс является командным и обязательным для всех классов-участников фестиваля.

Задача конкурсантов — переложить какую-нибудь известную песню (например, "В лесу родилась ёлочка") на другую музыкальную основу. Если необходимо, слова песни можно немного изменить, сохранив при этом сюжет или хотя бы основную мысль стихов.

Конкурс инсценированной песни "По волне моей памяти"

Данный конкурс является командным и обязательным для всех классов-участников фестиваля.

Задача конкурсантов — подготовить современную инсценировку известного шлягера советских времён. Варианты шлягеров разыгрываются при помощи жеребьёвки. Рекомендуется использовать песни из репертуара групп "Секрет", "Весёлые ребята" и т.п.

Конкурс видеоклипов

Данный конкурс является командным и обязательным для всех классов-участников фестиваля.

Между командами заранее, за несколько дней до фестиваля, разыгрываются песни, по которым необходимо подготовить инсценировки — "видеоклипы".

Сценарий праздника "Да здравствует кино!"

Как и музыкальный фестиваль, "Да здравствует кино!" — это глобальное праздничное мероприятие, предполагающее участие нескольких классов. Каждый класс представляет собой некую "киностудию", в которой должны быть: продюсер, режиссёр, сценаристы, актёры, художники по костюмам, гримёры и т.д. (в зависимости от тех конкурсов, которые вы планируете провести). Каждый участник праздника может придумать себе звучный псевдоним.

Программа праздника включается в себя следующие конкурсы:

1. Конкурс афиш
2. Конкурс рекламы
3. Конкурс кинокритиков
4. Конкурсы актёров
5. Конкурс сценаристов
6. Конкурс шумовых эффектов
7. Конкурс звукооператоров
8. Конкурс кинопродюсеров
9. Конкурс немых фильмов
10. Конкурс полнометражных фильмов

Некоторые конкурсы требуют предварительной подготовки, поэтому "киностудиям" должно быть известно о них заранее.

Конкурс афиш

Каждая "киностудия" заранее готовит киноафишу своего "фильма", который будет демонстрироваться на ключевом конкурсе праздника — конкурсе полнометражных фильмов. На афише следует указать название "фильма" и включить несколько кадров из него. Всё остальное отдаётся на откуп "киностудиям".

Все афиши вывешивают до начала праздника, чтобы гости имели возможность не только оценить сами афиши, но и познакомиться с теми "фильмами", которые их ожидают.

Конкурс рекламы

Каждая "киностудия" должна подготовить и показать рекламный ролик о своей работе, то есть представить на суд зрителей своеобразную визитную карточку. Для этого ей необходимо придумать яркое и выразительное название, необязательно "киношное". Продолжительность рекламного ролика — не более 1 минуты. Все рекламные ролики готовятся заранее, а не во время конкурса.

Конкурс кинокритиков

От каждой "киностудии" приглашается по 2 игрока — "кинокритика". Задача "кинокритиков" — написать краткое содержание нескольких последних, снятых их "киностудией" фильмов. В своей работе "кинокритики" обязаны использовать названия реально существующих фильмов, в переработанном, но легко узнаваемом виде. В итоге должны получиться юмористические аннотации фильмов, созданные на основе названий других фильмов. Например:

- "Двенадцать ульев":

Экранизация знаменитого романа, в основе которого лежат приключения Винни-Пуха и Пятачка, занятых поиском воздушного шарика, спрятанного старым пасечником в одном из двенадцати ульев.

- "Броненосец в потёмках":

Героическое повествование о нелёгкой судьбе австралийского броненосца, заблудившегося ночью в пустыне. Несмотря на все трудности, ему удаётся выйти к аборигенам, которые трогательно заботятся о зверьке...

- "Джентльмены у дачи":

Кинокомедия из жизни английских лордов, приехавших в загородный дом на уикенд. Правда, веселиться им приходится на ули-

це, так как ключи от дачи находятся у одного из джентльменов — доцента Оксфордского университета, который должен приехать самым последним и только к концу уикенда...

Конкурсы актёров

От каждой "киностудии" приглашается по несколько человек — "актёров", которые принимают участие в следующих конкурсах:

1. "Реквизит"

Между "актёрами" при помощи жеребьёвки распределяются имеющиеся в наличии предметы реквизита: обруч, табуретка, чайник, швабра и пр. Задача "актёров" — придумать мини-этюд, в котором показать как можно больше способов обыгрывания своего предмета.

2. "Импровизация"

Каждому "актёру" даётся тема для импровизации и эмоция, с которой он должен сыграть данную тему. Для этого заготавливаются 2 набора карточек: один — с темами, второй — с эмоциями.

Карточки с темами:
- объяснение в любви,
- сдача экзамена,
- приём экзамена,
- в магазине (диалог с продавцом),
- на приёме у врача,
- рыбалка.

Карточки с эмоциями:
- ярость,
- подозрительность,
- радость,
- подавленность, грусть,
- нежность,
- тревога.

3. "Мировое кино"

Для этого конкурса также понадобятся 2 набора карточек: один — с жанрами, второй — с местами действия. Задача "актёров" — разыграть мини-этюд согласно заданным параметрам.

Карточки с жанрами:
- мюзикл,
- балет,
- индийский фильм,
- хоррор (ужасы),

- бразильская мыльная опера,
- боевик.

Карточки с местами действия:
- бензоколонка,
- инопланетный корабль,
- больница,
- школа,
- необитаемый остров,
- дискотека.

4. "Ситуации"

Задача конкурсантов — войти в разыгрываемую другими актёрами сценку, не имея ни малейшего представления, о чём она. Сценку разыгрывают приглашённые актёры, не участвующие в конкурсе на правах конкурсантов.

Пример: на скамейке сидит человек и читает газету. Это обычный отдыхающий, но конкурсанту сообщается, что этот человек — иностранный резидент, которому он должен передать важные сведения. Вся сценка строится на том, что конкурсант "передаёт иностранному резиденту важные сведения", а тот не понимает, что от него хотят.

Конкурс сценаристов

От каждой команды приглашается по 2 "сценариста", виртуозно владеющих пером и обладающих бурным воображением. Задача "сценаристов" — придумать рассказ, в котором известны первая и последняя фраза. Вот эти фразы:

- Снег скрипел под ногами... Масло шипело на сковороде.
- Дятел высунул голову из дупла... В бухту входил эсминец.
- Дождь смыл все следы... На кровати лежал отбойный молоток.
- Костёр давно потух... Балкон выкрасили в зелёный цвет.
- Айсберг возвышался над поверхностью воды... Все мухи попрятались в щели.

Фразы распределяются между конкурсантами при помощи жеребьёвки.

Конкурс шумовых эффектов

От каждой "киностудии" делегируется по 1-2 игрока, которым ведущий конкурса даёт карточку с текстом. Задача "специалистов"

по шумовым эффектам — озвучить текст, подобрать звуки для каждого упомянутого в тексте шумового явления.

Вот приблизительный вариант текста:

"Берег моря. Мерно шумят волны. То там, то здесь вскрикивают чайки. Неожиданно со скалы со свистом падает камень и грузно уходит на глубину моря. Вот под чьей-то ногой захрустел песок. Это туристы гуляют по лазурному берегу ранним утром..."

Конкурс звукооператоров

От каждой "киностудии" выделяется по 2 игрока — "звукооператора", которым даётся запись с отрывком из известного детского мультфильма или художественного фильма (типа "Бриллиантовой руки" или "Кавказской пленницы"). Задача "звукооператоров" — озвучить немые отрывки, то есть придумать для них диалоги, которые бы органично вписывались в происходящее на экране действо и при этом были бы остроумными. Желательно, обозначить тему озвучки (например, школьная жизнь). Время выполнения задания — 20-25 минут.

Конкурс кинопродюсеров

Данный конкурс представляет собой интеллектуальную игру, поэтому для него понадобятся настоящие знатоки кино. Условно назовём их "продюсерами". Форму проведения конкурса можно выбрать в главе "Викторины и интеллектуальные игры".

Вопросы для конкурса продюсеров:

Фильм "Кабирия" Джованни Пастроне считался в начале 20 века шедевром итальянского кино. В 1912 году, за 2 года до его выхода на экран, режиссёр получил патент на изобретение, которое впервые использовал в своём фильме и которое впоследствии пригодилось многим мастерам. Что это за изобретение?

1. Цветная плёнка
2. Тревелинг — приём движущейся камеры
3. Замедленная проекция

Правильный ответ: 2. Тревелинг — приём движущейся камеры.

В каком из фильмов Чарли Чаплина зрители впервые услышали его голос?

1. "Цирк"
2. "Золотая лихорадка"
3. "Новые времена"

Правильный ответ: 3. "Новые времена".

В 1938 году после 10 лет производства короткометражных мультфильмов Уолт Дисней выпустил свой первый полнометражный фильм. Как он назвался?

1. "Пиноккио"
2. "Белоснежка и семь гномов"
3. "Бэмби"

Правильный ответ: 2. "Белоснежка и семь гномов".

На каком инструменте играет героиня Мэрилин Монро в фильме "В джазе только девушки"?

1. Корнет-а-пистон
2. Фортепьяно
3. Гавайская гитара

Правильный ответ: 3. Гавайская гитара.

Кто из знаменитых кинорежиссёров сделал радиопостановку романа Герберта Уэллса "Война миров" и вызвал этой передачей панику среди американцев?

1. Чарли Чаплин
2. Альфред Хичкок
3. Орсон Уэллс

Правильный ответ: 3. Орсон Уэллс.

Какая актриса сыграла роль Наташи Ростовой в американской экранизации романа "Война и мир"?

1. Одри Хепберн
2. Грета Гарбо
3. Вивьен Ли

Правильный ответ: 1. Одри Хепберн.

По какому знаменитому сюжету всемирно известный японский кинорежиссёр Акира Куросава снял фильм "Замок паука" (1957)?

1. "Спящая красавица"
2. "Макбет"
3. "Дон Кихот"

Правильный ответ: 2. "Макбет".

В 1964 году журнал "Пари-Матч" поместил на обложке фотографию главной героини фильма "Шербурские зонтики" и большой заголовок: "Родилась новая кинозвезда". Как зовут актрису, дебютировавшую в этой ленте?

1. Франсуаза Дорлеак
2. Катрин Денёв
3. Анна Карина

Правильный ответ: 2. Катрин Денёв.

Имя какого героя трилогии "Звёздные войны" носит ранчо Джорджа Лукаса, где находится компания "Lucasfilm"?

1. Вэйдер
2. Оби-Ван Кеноби
3. Скайуокер

Правильный ответ: 3. Скайуокер.

Как называется главный приз Венецианского международного кинофестиваля?

1. "Золотой лев"
2. "Золотая звезда"
3. "Золотая корона"

Правильный ответ: 1. "Золотой лев".

Как называется главный приз Каннского международного кинофестиваля?

1. "Золотая пальмовая ветвь"
2. "Сезар"
3. "Золотой медведь"

Правильный ответ: 1. "Золотая пальмовая ветвь".

Какой из советских фильмов получил главный приз Каннского международного кинофестиваля?

1. "Судьба человека"
2. "Сорок первый"
3. "Летят журавли"

Правильный ответ: 3. "Летят журавли".

В каком году в Москве был впервые проведён международный кинофестиваль?

1. В 1928
2. В 1935
3. В 1959

Правильный ответ: 2. В 1935.

Кто из режиссёров трижды получал главный приз Московского международного кинофестиваля?

1. Федерико Феллини (Италия)
2. Кането Синдо (Япония)
3. Сергей Бондарчук (СССР)

Правильный ответ: 2. Кането Синдо (Япония).

Какой герой мультфильма говорит голосом Е. Леонова?

1. Кот Матроскин
2. Винни-Пух
3. Кот Леопольд

Правильный ответ: 2. Винни-Пух.

В каком фильме не играли все три персонажа — Трус, Балбес и Бывалый?

1. "Кавказская пленница"
2. "Операция Ы"
3. "Когда деревья были большими"

Правильный ответ: 3. "Когда деревья были большими".

В каком из фильмов Л. Гайдая прозвучала фраза, ставшая крылатой: "Жить хорошо! А хорошо жить — ещё лучше!"?

1. "Бриллиантовая рука"
2. "Операция Ы"
3. "Кавказская пленница"

Правильный ответ: 3. "Кавказская пленница".

Экранизация какого романа братьев Вайнеров получила широкую известность под названием "Место встречи изменить нельзя"?

1. "Я, следователь..."
2. "Эра милосердия"
3. "Гонки по вертикали"

Правильный ответ: 2. "Эра милосердия".

Кто сыграл роль тётки Чарли в фильме "Здравствуйте, я ваша тётя"?

1. Нона Мордюкова
2. Александр Калягин
3. Олег Табаков

Правильный ответ: 2. Александр Калягин.

Музыка какого великого композитора была использована А. Тарковским в фильме "Солярис"?

1. И.С. Баха
2. Л. Ван Бетховена
3. С. Рахманинова

Правильный ответ: 1. И.С. Баха.

Конкурс немых фильмов

Каждая "киностудия" должна поставить короткий немой фильм на заданную тему, с заданным главным героем. Темы для немых фильмов, с указанием главного героя, могут быть такими:

- "Волосы" — Робинзон Крузо,
- "Глаз" — кот Базилио,
- "Нос" — Буратино,
- "Рот" — Чеширский кот,
- "Язык" — Змей Горыныч,

- "Нога" — Русалочка,
- "Рука" — Терминатор,
- "Живот" — Кощей Бессметный...

Темы распределяются между "киностудиями" при помощи жеребьёвки.

Конкурс полнометражных фильмов

Основное конкурсное задание праздника — подготовить "кинофильм" длительностью 5-10 минут. Для этого за несколько дней, а то и недель, до праздника "киностудиям" объявляется, что необходимо подготовить постановку какой-нибудь известной сказки (например, "Красной шапочки"). При этом каждая "киностудия" должна экранизировать сказку в своём жанре. Рекомендуемые жанры: ужасы, детектив, мелодрама, комедия, боевик... Жанры распределяются при помощи жеребьёвки либо по желанию учащихся (если они смогут между собой договориться). Сюжет сказки можно использовать в неизменённом или в переработанном виде, сохранив лишь основную мысль исходного произведения.

Можно заранее договориться, что праздник кино — "международный", а это значит, что в нём принимают участие "киностудии" из разных стран. В данном случае при создании "фильма" каждая команды должна учитывать культурную специфику той страны, которую она представляет, а также характерный для неё кинематографический стиль. Например:

- Индия — индийская мелодрама,
- США — фильм в стиле "экшн",
- Япония — самурайская сага,
- Франция — фривольная комедия положений,
- Бразилия — мелодраматическая мыльная опера,
- Великобритания — детектив...

В завершение праздника жюри подводит итоги и вручает награды победителям разных конкурсов. Церемонию награждения можно обставить в стиле "Оскара", при этом следует отдавать себе отчёт, что это существенно увеличит продолжительность праздника.

В самом конце праздника можно устроить кинодискотеку из популярных саундтреков и музыки к кинофильмам.

Сценарий праздника "Автомобильные манёвры"

Данный праздник посвящён автомобилям и всему, что с ними связано, поэтому будет особенно интересен мальчикам.

Входит ведущий.

Ведущий. Добрый день, уважаемые автолюбители! Сегодня вас ожидает замечательная игра, в которой вы сможете показать свои знания и умения в обращении с автомобилями.

Ведущий предлагает ребятам, желающим принять участие в игре, разделиться на несколько мини-команд. В каждой команде должны быть: пилот, штурман и нескольких автомехаников. Всем членам команды выдаются бейджики с указанием их игрового статуса. Остальные участники праздника — болельщики. Впрочем, тот или иной болельщик в любой момент игры может заменить одного участника команды, за которую он "болеет".

В самом начале праздника команды выбирают себе известные автомобильные фирмы (марки), которые они будут представлять.

Перед тем как "отправиться в путь", ведущий предлагает проверить готовность команд. Для этого он проводит череду конкурсов с различными членами команд.

Конкурс для разогрева

Члены каждой команды становятся возле доски в колонну по одному. Напротив команды висит лист ватмана. Каждому игроку даётся изображение какой-нибудь части/детали автомобиля. Задача игроков — подойти к листу ватмана и прикрепить к нему свою деталь таким образом, чтобы в результате получилось целостное изображение автомобиля. Задание усложняется тем, что делать это надо с закрытыми глазами, ориентируясь исключительно на подсказки своей команды. Первому игроку в колонне завязывают глаза и направляют его к доске, где он должен прикрепить свою деталь, после чего вернуться к команде, снять повязку и завязать глаза следующему игроку... И так до последнего игрока в команде.

Конкурс выполнятся на время. Выигрывает та команда, которая быстрее и лучше других справится с заданием. Команда-победительница получает 20 баллов.

Конкурс для пилотов

Для пилотов очень важно ощущение времени, поэтому ведущий предлагает "пилотам" следующий конкурс.

Ведущий даёт команду "Начали!". По прошествии 30 секунд "пилоты" должны поднять руку. Отсчёт времени каждый пилот осуществляет про себя, не используя никаких хронометрических приборов. Ведущий отслеживает 30 секунд по секундомеру. Побеждает тот "пилот", который точнее остальных чувствует время. За победу в данном конкурсе он получает 10 баллов.

Конкурс для штурманов

Ведущий вызывает к себе "штурманов" и просит их правильно назвать, что обозначают топографические знаки, которые он будет показывать. Топографических знаков должно быть не меньше 10. За каждый правильно угаданный знак начисляется по 1 баллу. В конкурсе побеждает тот "штурман", который даст больше всего правильных ответов, то есть наберёт больше всего баллов.

Конкурс для автомехаников

Ведущий приглашает себе по одному "автомеханику" от каждой команды и выдаёт им карточки с одним и тем же заданием — найти лишнее слово, которое по какому-то признаку выпадает из ряда слов. Вот этот ряд:

- "Меган", "Твинго", "Бора", "Клио", "Лагуна", "Европа".

Лишнее — "Бора", так как это единственная модель немецкой марки "Фольксваген", в то время как остальные — модели французской марки "Рено".

Задание выполняется на время. Выигрывает тот "автомеханик", который быстрее и при этом правильно справится с заданием. За победу в конкурсе он получает 2 балла.

Автомобильная викторина

Главный конкурс праздника — автомобильная викторина. На вопросы отвечают все члены команды. Формат викторины можно выбрать в главе "Викторины и интеллектуальные игры". Мы бы посоветовали остановить свой выбор на "Интеллектуальном хоккее".

Перед началом викторины между "пилотами" проводится жеребьёвка — с целью определения порядка участия команд в игре. Первые две команды, по жребию, выходят к игровому столу и садятся по обе стороны от ведущего. Непосредственно возле игрового стола садятся "пилоты", за ними на расстоянии 1-1,5 м — "штурманы". За "штурманами" на таком же расстоянии садятся "автомеханики". Ведущий громко задаёт первый вопрос, на который отвечает та команда, которой выпал жребий первой отвечать. Сначала на вопрос пытается ответить "пилот". Если он даёт правильный ответ, то ведущий задаёт второй вопрос, но на этот раз второй команде. Если "пилот" первой команды даёт неправильный ответ, то право ответа переходит к "штурману" этой же команды. Если тот тоже отвечает неправильно, то право ответа переходит к "автомеханикам". Таким образом, каждая команда имеет 3 попытки для правильного ответа. Если и "автомеханики" дают неправильный ответ, это означает "гол".

После того, как отыграют первые две команды, их места занимают вторые 2 команды, которые играют по тем же правилам и на тех же самых условиях. По итогам двух игр определяются 2 победителя, у которых наименьшее количество "голов". Эти команды выходят в финал и борются между собой за первое место.

Вопросы к викторине:

1. Как на русский язык дословно переводится французское слово "шофёр"? ("Истопник")
2. Чем вместо бензина заправляли самый первый автомобиль? *(Дровами)*
3. Какое техническое средство передвижения на Руси называли "костотрясом"? *(Велосипед)*
4. Когда и кем был изобретён первый автомобиль с бензиновым двигателем? *(В 1886 году его одновременно изобрели два немецких механика: Г. Даймлер и К. Бенц)*
5. К. Бенц и Г. Даймлер изобрели спортивный автомобиль для дипломата Эмиля Элинена, который испытал машину и дал ей имя своей дочери. Какое? *(Мерседес)*
6. В каком году появился первый советский автомобиль и как он назывался? *(В 1924 году, АМО-Ф-1)*
7. Как назывался первый автомобиль, построенный на конвейере? *("Форд-1 — "Жестянка Луззи")*
8. На каком автомобиле во времена Великой Отечественной войны были установлены легендарные "Катюши"? *(ЗИС-6)*
9. Назовите первого гражданина Советского Союза, которому был вручён собственный автомобиль. *(Шахтёр А. Стаханов)*
10. Для участия во Второй мировой войне американцам был нужен маневренный и проходимый автомобиль. Пентагон определил срок сдачи технической документации такого автомобиля с точностью до минуты: 22 июня 1940 года, в 9:00. История какого автомобиля началась в тот день? *(Джипа)*

11. Какой современный автомобиль считается самым быстрым (он развивает скорость до 352 км в час), а также самым мощным и, соответственно, самым дорогим? *("Мак-Ларен")*

12. В какой стране в 1913 году была основана фирма "Нисан", производящая автомобили, авиационную и космическую технику? *(В Японии)*

13. В какой стране в 1957 году в автомобилях впервые появились ремни безопасности? *(В Швеции)*

14. Какой немецкий город дал название карете и кузову легкового автомобиля с открывающимся верхом? *(Ландо)*

15. Какой город США является крупнейшим в мире центром автопромышленности, ведь в нём находятся правления, главные предприятия и научно-исследовательские учреждения "Дженерал моторс", "Крайслер" и "Форд"? *(Детройт, штат Мичиган)*

16. На каком языке дублируются данные на водительских правах в России? *(На французском)*

17. Вспомните немецкую машину, чьё название скорее наводит на мысль о самолёте, чем об автомобиле? *(Неоплан)*

18. Какая автомобильная марка пользовалась популярностью у экранного угонщика Юрия Деточкина? *("Волга")*

19. В чём отличие лимузина от кабриолета? *(Лимузин — легковая машина с неоткидывающейся крышей; кабриолет — автомобиль с откидным верхом)*

20. В какой стране впервые появились мотели — гостиницы для автомобилистов? *(В США, штате Калифорния)*

21. Назовите самое знаменитое ралли современности? *(Париж — Дакар)*

22. Как называются специалисты, которые проходят всю трассу на сутки раньше спортсменов и составляют карту состояния дорог и погодных условий? *(Гонщики-синоптики)*

23. В каком итальянском городе вообще нет автомобилей? *(В Венеции; там вместо улиц — каналы)*

24. Какой автомобиль получил имя вождя индейского племени? *("Понтиак")*

25. Какой автомобиль получил название "шведский чемодан"? *(Универсал "Вольво")*

26. Где производились "кареты скорой помощи" — автомобили "РАФ"? *(На Рижском автозаводе)*

27. В какой стране выпускают джипы "Лендровер"? *(В Англии)*

28. Какой немецкий автомобиль внешне походил на божью коровку, за что и получил прозвище "жучок"? *("Фольксваген")*

29. Какая итальянская автомобильная фирма первой начала сотрудничать с нашей страной в области автомобилестроения? *("ФИАТ")*

30. Назовите родину сверхмалого двухместного автомобиля "Смарт". *(Швейцария)*

31. Какой советский автомобиль выпускался в Польше под названием "Варшава"? *("Победа")*

32. В каком городе располагается штаб-квартира компании "BMV"? *(В Мюнхене)*

33. Назовите страну — родину автомобиля "Порше". *(Германия)*

34. В пригороде Штутгарта в Германии находятся заводы фирмы, выпускающей очень дорогие автомобили. Как они называются? *("Даймлер-Бенц")*

35. По дорогам какой европейской страны ездит больше всего автомобилей? *(По дорогам Швеции, и почти все они — шведского производства)*

36. В какой европейской столице впервые ввели официальные автомобильные номера? *(В Париже)*

37. В какой стране был установлен первый светофор? *(В США, в Детройте, в 1919 году)*

38. Сколько цветов было у первых светофоров? И что это за цвета? *(Два: красный и зелёный)*

39. Что такое "Байериш Моторен Верке"? *(Расшифровка аббревиатуры BMV)*

40. Как называется автомобиль, названный в честь основателя города Детройта? *(Кадиллак)*

Праздник завершается награждением команды-победительницы.

Сценарий праздника "День бизнеса"

Цель праздника — формирование у старшеклассников экономического мышления; воспитание активности, самостоятельности и чувства ответственности за свои дела.

К данному празднику старшеклассники должны приготовиться — придумать свой бизнес и "затовариться", поэтому о дате проведения Дня бизнеса организаторы праздника оповещают заранее.

Утром в День бизнеса каждому старшекласснику выдаётся минимальный капитал в местной валюте, которую организаторы праздника должны придумать и нарисовать в достаточном количестве. Всем без исключения "бизнесменам" полагается одинаковая сумма "денег"! То, как каждый подросток распорядится со своим капи-

талом — потеряет его или многократно приумножит, зависит исключительно от его деловых качеств и конкретных действий.

Сам День бизнеса представляет собой свободную экономическую зону, в которой работают различные предприятия и учреждения, открытые силами старшеклассников или организаторов праздника. Это могут быть:

- "Дом быта и услуг", владельцы которого оказывают различные бытовые услуги — от ремонта одежды до создания модных причёсок и макияжа;
- "Почта", владелец которой за определенную плату доставит письмо либо посылку любому учащемуся или преподавателю школы;
- "Супермаркет" или ряд мелких продуктовых магазинов, в которых старшеклассники могут торговать продуктами питания, сделанными своими собственными руками (пирожками, бутербродами, котлетами, напитками и пр.);
- "Арт-салон", в котором старшеклассники могут торговать своими работами, нарисованными, сшитыми, связанными, вылепленными специально к данному празднику;
- "Интеллектуальное казино", где старшеклассники смогут получать "деньги" за свои знания;
- "Фитнесс-клуб";
- курсы иностранных языков...

Все услуги и товары, предлагаемые старшеклассниками, оплачиваются в местной валюте. К концу дня подводится подсчёт выручки каждого "бизнесмена", в результате чего определяется самый успешный "бизнесмен" дня.

По желанию старшеклассников, День бизнеса можно проводить несколько раз в год или продлить на целую неделю.

Игры для "Интеллектуального казино"

Игры, предлагаемые в "Интеллектуальном казино", могут быть самыми разными как по форме, так и по тематике. Это необязательно должны быть задания на экономическую тематику. Впрочем, часть из них может быть так или иначе связана с экономикой и бизнесом (см. ниже).

Каждый выигрыш в "Интеллектуальном казино" сулит игрокам некую денежную выгоду.

"Найди пару"

В данной таблице в хаотичном порядке перечислены государства и их валюты. Задача игроков — установить правильные соответствия между государствами и денежными единицами, то есть отметить, какому государству принадлежит какая валюта.

Государства		Валюта	
1.	Турция	А.	Гуарани
2.	Гаити	Б.	Дирхам
3.	Эквадор	В.	Юань
4.	Венесуэла	Г.	Сукре
5.	Армения	Д.	Рэнд
6.	Парагвай	Е.	Лира
7.	ЮАР	Ж.	Драм
8.	Китай	З.	Боливар
9.	Марокко	И.	Гурд

Правильные ответы: 1-Е, 2-И, 3-Г, 4-З, 5-Ж, 6-А, 7-Д, 8-В, 9-Б.

Банк срывает тот игрок, который быстрее остальных справится с заданием.

"Игра в классики"

Классики экономической науки		Известные экономические труды	
1.	Иван Посошков (1652-1762)	А.	"Теория праздного класса"
2.	Адам Смит (1723-1790)	Б.	"Благосостояние для всех"
3.	Томас Мальтус (1766-1834)	В.	"Капитал"
4.	Давид Риккардо (1722-1823)	Г.	"Книга о скупости и богатстве"
5.	Карл Маркс (1818-1883)	Д.	"Общая теория занятости, процента и денег"
6.	Торстейн Веблен (1857-1929)	Е.	"Начала политического и налогового обложения"
7.	Джон Кейнс (1883-1946)	Ж.	"Исследование о природе и причинах богатства народа"
8.	Людвиг Эрхард (1897-1977)	З.	"Теория несовершенной конкуренции"
9.	Джоан Робинсон (1903-1983)	И.	"Опыт о законе народонаселения"

В данной таблице экономические труды располагаются напротив совсем не тех авторов, которые их написали. Задача игроков — установить правильные соответствия между авторами и их трудами.

Правильные ответы: 1-Г, 2-Ж, 3-И, 4-Е, 5-В, 6-А, 7-Д, 8-Б, 9-З.

Банк срывает тот игрок, который быстрее остальных справится с заданием.

"Экономические пословицы"

В данной игре необходимо вспомнить как можно больше пословиц и поговорок на заданную "крупье" тему. Например, на тему бедности и богатства:

1. Бедность — не порок.
2. Бедному собраться — только подпоясаться.
3. Бедный богатому не товарищ.
4. У богатого — телята, а у бедного — ребята.
5. Голод не тётка, пирожка не подсунет.
6. Голодной курице всё просо снится.
7. Чем богаты, тем и рады.
8. Не с богатством жить, а с человеком.
9. С сильным не борись, а с богатым не судись.
10. Богатый бережёт рожу, а бедный — одёжу.

Банк получает только один игрок, который предложит наибольшее количество пословиц и поговорок.

"На одну букву"

"Крупье" предлагает игрокам написать как можно больше экономических терминов, начинающихся на заданную букву. Время выполнения задания — 2 минуты. Банк срывает тот игрок, который предложит больше всего реально существующих терминов.

"Объедини общим термином"

"Крупье" перечисляет игрокам несколько слов и просит объединить их общим экономическим термином. Например:

1) рынок, соперничество, состязание *(конкуренция)*
2) учреждение, кредиты, ссуды, клиенты *(банк)*
3) товар, информация, покупатель *(реклама)*
4) товар, страна, вывоз *(экспорт)*
5) деньги, большое количество, обесценивание *(инфляция)*
6) товар, сделка, натуральный обмен *(бартер)*

За каждый правильный ответ выплачивается определённая сумма "денег".

"Банк"

Для данной игры понадобится игральный кубик из картона, размером 10x10x10 см. На каждую грань кубика следует наклеить кружочки — от 1 до 6. Кроме кубика, для игры необходимы 60 картонных карточек (по 10 карточек — на каждую грань кубика). На рубашке каждой карточки следует наклеить соответствующее количество кружочков — от 1 до 6. Карточки раскладывают на игровом столе рубашками с кружочками вверх.

"Крупье" бросает кубик. Задача игроков — сообразить, сколько кружочков окажется на той грани, на которую упал кубик, то есть на той грани, которая скрыта от взгляда игроков, и собрать карточки с таким же количеством кружочков. После каждого броска подсчитывается количество карточек, собранных каждым игроком, после чего карточки опять кладутся на прежние места. И так 3 раза: "крупье" кидает кубик трижды, а игроки попытаются собрать как можно больше правильных карточек. Банк срывает тот игрок, который за 3 броска соберёт наибольшее количество карточек.

Сценарий турнира знатоков русской культуры

Турнир представляет собой развёрнутую интеллектуальную игру, состоящую из двух самостоятельных турниров — турнира по русскому языку и турнира по русской литературе. Каждый турнир состоит из ряда конкурсов. Конкурсы можно проводить как между командами, так и между одиночными игроками.

В турнире знатоков русской культуры принимают участие все старшеклассники. В роли ведущего может выступать преподаватель русского языка и литературы или кто-нибудь из учащихся. Сам турнир можно провести во время спаренного урока русского языка или литературы.

Ведущий. Здравствуйте, дорогие ребята! Приглашаю вас на турнир знатоков русской культуры, где все виды состязаний так или иначе связаны с Россией, её историей, языком, литературой и традициями.

1. Турнир по русскому языку

Конкурс "Вчера и сегодня"

Ведущий. И первым делом мне хотелось бы проверить, насколько хорошо вы чувствуете русский язык. Сейчас я буду зачитывать вам слова, которые вышли из употребления, хотя не так уж и редки в произведениях классической литературы. Ваша задача — по одному лишь звучанию слова определить его современный эквива-

лент. Подсказка: обращайте внимание на корень устаревшего слова! По корню несложно догадаться о современном эквиваленте, даже в том случае, если слово вам абсолютно незнакомо. В некоторых случаях полезно вспомнить устойчивые выражения, в которых устаревшие слова сохранились в своём первоначальном виде.

Примеры устаревших слов и их современных эквивалентов:

1) алчба — жадность
2) весь — деревня, село (отсюда "по городам, по весям")
3) ветрило — парус
4) глядильце — зеркало
5) зарукавье — браслет
6) издевлёнок — шутник, забавник
7) коло — круг (отсюда "колобок")
8) лепота — красота
9) лихва — избыток
10) мокроступы — калоши
11) нюхалка — шпион
12) однокорытник — одноклассник
13) пестун — воспитатель
14) подлокотник — помощник, доверенное лицо
15) позвонок — бубенчик
16) припёка — прибавка (отсюда "с боку припёка")
17) провинка — ошибка
18) рех — дыра, отверстие (отсюда "прореха")
19) седмица — неделя
20) серник — спичка
21) сродник — родственник
22) стоялка — постоялица
23) тло — дна (отсюда "сгореть дотла")
24) толмач — переводчик
25) хитник — вор, грабитель
26) хлопанцы — шлёпанцы
27) чернец — монах
28) чугунка — железная дорога
29) шмыгало — быстрый, подвижный человек
30) юница — девушка, девушка-подросток

За каждый правильный ответ начисляется 2 балла.

Конкурс "Откуда есть пошли слова русские"

Ведущий задаёт старшеклассникам вопросы, касающиеся происхождения русских слов и выражений:

1. Какова история существительных "глаз" и "око"?

Ответ: Некогда слово "глаз" означало "камень-кругляк или шарик", а для обозначения самого глаза употреблялось слово "око", сохранившееся и поныне.

2. Каково происхождение слова "баррикада"?

Ответ: Баррикада — это заграждение при уличных боях из наваленных повозок, скамеек, бочек... Слово происходит от французского "баррик" — бочка.

3. Каково происхождение слова "неряха"?

Ответ: Слово "неряха" происходит от вышедшего из употребления слова "ряха", обозначавшего "щеголиху". "Ряхаться" — значит, "выряжаться".

4. Откуда пришло к нам слово "лошадь"?

Ответ: До монголо-татарского нашествия такого слова в русском языке не существовало. "Лошадь" — это татарское "алаша", означавшее любое вьючное животное. (В народной речи до сих пор в ходу слово "лоша"). В рамках русского языка это слово сначала применялось только к крестьянским рабочим лошадям; ратных же, военных лошадей называли по-старому — "конями".

5. Каково происхождение слова "князь"?

Ответ: Это слово было заимствовано из древнегерманских языков, в которых существовало слово "kuning", обозначавшее "предводитель рода, племени".

6. Каково происхождение слов "копейка" и "рубль"?

Ответ: Название копейки происходит от слова "копьё", так как в старину на этой монете был изображен всадник с копьём. Слово "рубль" исторически родственно глаголу "рубить", что отражает способ получения данной монеты. В Древней Руси рубль представлял собой продолговатый серебряный слиток, равный половине гривны. Часто при размене гривны её рубили на две равные части — на 2 рубля.

7. Каково происхождение выражения "шиворот-навыворот"?

Ответ: "Шиворотом" на Руси назывался расшитый воротник боярского одеяния, служивший одним из знаков достоинства этого сословия. Во времена правления Ивана Грозного бояре подвергались жестоким гонениям. В частности боярин, вызвавший царский гнев, сажался на тощую кобылу задом наперёд, при этом одежда на нём была вывернута наизнанку, то есть "шиворот на выворот". В таком виде провинившегося боярина возили по городу под свист и весёлое улюлюканье уличной толпы.

8. Каково исконное значение выражения "уйти с носом"?

Ответ: На Руси во все времена было распространено взяточни-

чество. Без взятки нельзя было добиться практически ни одного решения в судах или в других государственных инстанциях, наделённых властными полномочиями. Поэтому люди, нуждающиеся в услугах данных организаций, всегда приносили с собой взятку, спрятав её под полой одежды. Сама взятка на Руси называлась "приносом" или кратко "носом". Если должностное лицо принимало "нос", это означало, что человек мог рассчитывать на благоприятный исход своего дела. Если же должностное лицо отказывалось принять взятку, проситель уходит с тем же, с чем и пришёл, — со своим "носом". А это значило, что надежды на успех у него не оставалось. Поэтому до сих пор выражение "уйти с носом" означает "потерпеть неудачу в каком-то деле".

9. Во времена Ивана Грозного людей уважаемых, наделённых властью полагалось "чествовать", добавляя к имени словечко... Какое?

Ответ: "Ста". Эта морфема придавала слову оттенок вежливости. *Предполагают, что она могла возникнуть как сокращение глагола "стати" или существительного "государь". Эту же морфему мы слышим в слове "пожалуйста". Пример: "Никита-ста! Царь жалует тебя чашей со своего стола!" (А.К. Толстой, "Князь Серебряный")*

10. Что означало в 19 веке выражение "интересный человек"?

Ответ: Слово "интерес" пришло в русский язык из французского. Первоначально это слово было аналогом выгоды, прибыли, поэтому прилагательное "интересный" в 19 веке было синонимом слова "корыстный, оберегающий свою выгоду" и имело негативное значение.

11. Когда мы говорим "тьма-тьмущая", мы имеем в виду бесчисленное множество. А что в монгольском языке значило слово "тьма"?

Ответ: 10000. Таково было подразделение монгольского войска.

12. Каково происхождение слова "тунеядец"?

Ответ: Слово состоит из двух древнерусских корней: "туне", что значит "даром", и "яд" в смысле "еда, яство". Таким образом, "тунеядец" можно перевести на современный русский язык как "тот, кто ест даром" (не бесплатно, а ни за что).

За каждый правильный ответ начисляется 5 баллов.

Конкурс "Скажи это по-русски!"

Ведущий. В разных языках существуют пословицы и поговорки, примерно одинаковые по смыслу. Сейчас я буду называть Вам иностранные пословицы и поговорки, Ваша задача — найти им примерные русские эквиваленты. Причём иногда на одну иностранную пословицу можно подобрать сразу несколько русских.

Иностранные пословицы и поговорки и их русские эквиваленты:

1. Ранняя птичка съедает червячка. (Англия)

Русский эквивалент: Кто рано встаёт, тому Бог даёт.

2. Колодезным лягушкам нечего говорить о море. (Китай)

Русский эквивалент: Каждый сверчок знай свой шесток.

3. Тот не заблудится, кто спрашивает. (Финляндия)

Русский эквивалент: Язык и до Киева доведёт.

4. У каждой тучки серебряная подкладка. (Англия)

Русский эквивалент: Нет худа без добра.

5. Где нет фруктовых деревьев, свекла сойдёт за апельсин. (Иран)

Русский эквивалент: На безрыбье и рак — рыба.

6. Если в горах нет тигра, то и обезьяна — князь. (Китай)

В королевстве слепых и одноглазый король. (Англия)

Русский эквивалент: Меж слепых и кривой в чести.

7. Куда лопата ведёт, туда вода течёт. (Тибет)

Русский эквивалент: Куда нитка — туда и иголка.

8. Когда много поваров, плох и бульон. (Англия)

Русский эквивалент: У семи нянек дитя без глазу.

9. В доме плотника нет скамейки, чтобы посидеть. У ворот прорицателя черти поют песни. (Китай)

Русский эквивалент: Сапожник без сапог.

10. Трава всегда зеленее на другой стороне забора. (Англия)

Русские эквиваленты: Там хорошо, где нас нет. Чужой каравай всегда слаще.

11. Бойся тихой реки, а не шумной. (Греция)

Русский эквивалент: В тихом омуте черти водятся.

12. Не учи свою бабушку высасывать яйцо. (Англия)

Русский эквивалент: Яйца курицу не учат.

13. Сваренной рыбе вода не помогает. (Бельгия)

Русский эквивалент: Как мёртвому припарка.

14. Маленькая мышка может перегрызть толстую верёвку. (Китай)

Маленький голубь может нести важные вести. (Англия)

Русский эквивалент: Мал да удал.

15. В Риме делай то, что римляне делают. (Англия)

Русский эквивалент: Не суйся в чужой монастырь со своим уставом.

16. Одна картина говорит больше, чем десять тысяч слов. (Китай)

Русский эквивалент: Лучше один раз увидеть, чем 100 раз услышать.

17. Одной рукой двух лягушек не поймать. (Китай)

Русский эквивалент: За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.

18. Краба не заставишь ходить прямо. (Англия)

Русский эквивалент: Горбатого могила исправит.

19. Проклятия похожи на цыплят — тут же возвращаются: (Англия)

Русские эквиваленты: Как аукнется, так и откликнется. Не рой другому яму, сам в неё попадёшь.

20. Один раз укусит змея — три года будешь бояться пеньковой верёвки. (Китай)

Однажды битый — вдвойне скромнее. (Англия)

Русские эквиваленты: Обжегшись на молоке — дуешь на воду. Пуганая ворона куста боится.

За каждый найденный эквивалент начисляется 2 балла.

Конкурс "Напряги извилины!"

Задача игроков — узнать русскую пословицу по весьма витиеватому описанию.

Описание пословиц:

1. Если особа женского пола покидает транспортное средство, то движущая сила транспорта испытывает положительные эмоции.

Ответ: Баба с возу — кобыле легче.

2. Появившийся на свет с целью передвижения по плоскости не может совершать перемещение в трёхмерном пространстве без опоры.

Ответ: Рождённый ползать летать не может.

3. Одного из представителей отряда воробьиных не насыщают нравоучительными произведениями.

Ответ: Соловья баснями не кормят.

4. При желании продолжения обмена веществ в собственном организме необходимо иметь навыки движения вокруг своей оси.

Ответ: Хочешь жить — умей вертеться.

5. Как бы вы ни старались, у вас не получиться найти ни капли соединения кислорода с водородом в месте дислокации неподвижного куска породы.

Ответ: Под лежачий камень вода не течёт.

6. Как ни обидно, результатом самой первой попытки создания

тонкой лепёшки будет появление бесформенной кучи теста.

Ответ: Первый блин — комом.

7. Человек, которому в самом ближайшем будущем грозит прекращение доступа кислорода, доходит до того, что пытается зажать в руке засохший злачный стебель.

Ответ: Утопающий хватается за соломинку.

8. В отсутствие особы мужского пола состоялась гражданская церемония, результатом которой стало рождение новой ячейки общества.

Ответ: Без меня меня женили.

9. Объект, существующий с давних времён, благодаря склерозу имеет возможность трансформироваться в только что созданный.

Ответ: Новое — это хорошо забытое старое.

10. Превратности судьбы бывают порой так немилосердны, что даже рогатое-бородатое животное может вызвать сильное положительное чувство.

Ответ: Любовь зла — полюбишь и козла.

За каждую правильно угаданную пословицу начисляется 5 баллов.

Конкурс "Шиворот-навыворот"

Задача игроков — опознать в предложенных ведущим "перевёртышах" популярные русские пословицы и поговорки. Сделать это довольно-таки легко, заменив слова "перевёртышей" словами с противоположном смыслом. При этом следует помнить, что последние не всегда являются антонимами в строгом смысле этого слова.

Примеры "перевёртышей":

1. Враги остаются тайной в счастливые минуты.

Оригинал: Друзья познаются в беде.

2. Тьма со злыми тварями.

Оригинал: Свет не без добрых людей.

3. Есть благо со злом.

Оригинал: Нет худа без добра.

4. В друзьях — лихо!

Оригинал: Не в деньгах счастье!

5. Топор снаружи ящика спрячешь.

Оригинал: Шила в мешке не утаишь.

6. Храбрый ворон и баобаба не испугается.

Оригинал: Пуганая ворона и куста боится.

7. Духи чайники не делают.

Оригинал: Не боги горшки обжигают.

8. Весела ночь с утра, если есть чем заняться.

Оригинал: Скучен день до вечера, коли делать нечего.

9. Щи водой улучшить.

Оригинал: Кашу маслом не испортишь.

10. С ленцой поймаешь и кита в океане. С ленью утопишь и мясо в реке.

Оригинал: Без труда не выловишь и рыбку из пруда.

11. Ворону сказками пичкают.

Оригинал: Соловья баснями не кормят.

12. Не каждый чужого горя плотник.

Оригинал: Всякий своего счастья кузнец.

13. Не слышал грома, но представляешь, откуда он.

Оригинал: Слышал звон, да не знаешь, где он.

14. Была у мужика работа, пока не продал он коня.

Оригинал: Не было у бабы заботы, так купила баба порося.

15. Редкий орёл чужую твердь ругает.

Оригинал: Всяк кулик своё болото хвалит.

16. Чернота с брови — ангел из плеча.

Оригинал: Седина в бороду — бес в ребро.

17. Будешь медлить — звери не рассмеются.

Оригинал: Поспешишь — людей насмешишь.

18. Начал безделье — сиди дома тихо.

Оригинал: Кончил дело — гуляй смело.

19. Насыпь себе холм — кто-то на него влезет.

Оригинал: Не рой другому яму — сам в неё попадёшь.

20. Отвращение к еде уходит после голода.

Оригинал: Аппетит приходит во время еды.

За каждую восстановленную пословицу начисляется 1 балл.

Задание можно усложнить и попросить старшеклассников самих придумать "перевёртыши" на известные пословицы. Иными словами, зайти с противоположного конца.

2. Турнир по русской литературе

Конкурс "Ошибочка вышла"

Ведущий зачитывает названия известных литературных произведений, в которые вкрались ошибки. Задача игроков — исправить эти ошибки.

Ошибочные названия:

1. Дм. Фонвизин "Водоросль" *("Недоросль")*
2. А. Н. Островский "Грёза" *("Гроза")*

3. А.С. Пушкин "Бедный всадник" *("Медный всадник")*
4. А. С. Пушкин "Каменный гвоздь" *("Каменный гость")*
5. А.С. Пушкин "Тиковая рама" *("Пиковая дама")*
6. Н. В. Гоголь "Страшная лесть" *("Страшная месть")*
7. Н. В. Гоголь "Мёртвые груши" *("Мёртвые души")*
8. Н. В. Гоголь "Шанель" *("Шинель")*
9. П.П. Бажов "Хозяйка модной норы" *("Хозяйка Медной горы")*
10. И.О. Тургенев "Овцы и леди" *("Отцы и дети")*
11. А.И. Куприн "Гранитовый кастет" *("Гранатовый браслет")*
12. А. И. Куприн "Яга" *("Яма")*
13. А. П. Чехов "Ванна на шее" *("Анна на шее")*
14. Ф.М. Достоевский "Весы" *("Бесы")*
15. Ф.М. Достоевский "Притупление от наказания" *("Преступление и наказание")*
16. И. Ильф и Е. Петров "Золоток опёнок" *("Золоток телёнок")*
17. Ю. Олеша "Ври холостякам" *("Три толстяка")*
18. М. Булгаков "Родовые яйца" *("Роковые яйца")*
19. В. Шукшин "Малина красная" *("Калина красная")*
20. А.И. Рыбаков "Дети комбата" *("Дети Арбата")*

За каждое исправление название начисляется 1 балл.

Конкурс "Классические перевёртыши"

Ведущий зачитывает перевёрнутые названия известных литературных произведений. Задача игроков — восстановить оригинальные названия и назвать авторов данных произведений.

1. "Переросток" *("Недоросль" Дм. Фонвизина)*
2. "Счастье до глупости" *("Горе от ума" А.С. Грибоедова)*
3. "Вёдро" *("Гроза" А. Н. Островского)*
4. "Богатая невеста" *("Бесприданница" А. Н. Островского)*
5. "Ничтожество вашего пространства" *("Герой нашего времени" М.Ю. Лермонтова)*
6. "Солдатский сынок" *("Капитанская дочка" А.С. Пушкина)*
7. "Бубновый валет" *("Пиковая дама" А.С. Пушкина)*
8. "Губа" *("Нос" Н.В. Гоголя)*
9. "Картуз" *("Шинель" Н.В. Гоголя)*
10. "Дни в городе вдали от Ручняшки" *("Вечера на хуторе близ Диканьки" Н.В. Гоголя)*
11. "Новотьмовские крестьяне" *("Старосветские помещики" Н.В. Гоголя)*
12. "Живые плоти" *("Мёртвые души" Н.В. Гоголя)*
13. "Граждане Задовы" *("Господа Головлёвы" М.Е. Салтыкова-Щедрина)*

14. "Скала" *("Обрыв" И.А. Гончарова)*

15. "Матери без родителей" *("Отцы и дети" И. С Тургенева)*

16. "Опусы рыболова" *("Записки охотника" И. С Тургенева)*

17. "Тем в Америке помирать плохо" *("Кому на Руси жить хорошо" Н.А. Некрасова)*

18. "Под крышкой" *("На дне" М. Горького)*

19. "Альбатрос" *("Чайка" А.П. Чехова)*

20. "Два брата" *("Три сестры" А.П. Чехова)*

21. "Крыжовниковый пустырь" *("Вишнёвый сад" А.П. Чехова)*

22. "Верблюжье имя" *("Лошадиная фамилия" А.П. Чехова)*

23. "Гений" *("Идиот" Ф.М. Достоевского)*

24. "Ангелы" *("Бесы" Ф.М. Достоевского)*

25. "Благодеяние без поощрения" *("Преступление и наказание" Ф.М. Достоевского)*

26. "Возвышенные да облагодетельствованные" *("Униженные и оскорблённые" Ф.М. Достоевского)*

27. "Ивановские дыни" *("Антоновские яблоки" И.А. Бунина)*

28. "Вошь" *("Клоп" В.Маяковского)*

29. "Туча под блузой" *("Облако в штанах" В.Маяковского)*

30. "Красная рота" *("Белая гвардия" М. Булгакова)*

31. "Подмастерье и Прасковья", "Ученик и Ульяна" *("Мастер и Маргарита" М. Булгакова)*

32. "Кошачья селезёнка" *("Собачье сердце" М. Булгакова)*

33. "Шесть столов" *("Двенадцать стульев" И. Ильфа и Е. Петрова)*

34. "Медный козлёнок" *("Золотой телёнок" И. Ильфа и Е. Петрова)*

35. "Синий штурвал" *("Алые паруса" А.С. Грина)*

36. "Опущенная тайга" *("Поднятая целина" М. Шолохова)*

37. "Холодный дождь" *("Горячий снег" Ю.В. Бондарева)*

38. "Многие годы до смерти Анны Ириновны" *("Один день из жизни Ивана Денисовича" А. Солженицына)*

39. "Снаружи квадрата последнего" *("В круге первом" А. Солженицына)*

40. "Умри и забудь" *("Живи и помни" В. Распутина)*

За каждый правильный ответ начисляется 2 балла.

Конкурс "Литературные толкования"

Ведущий предлагает игрокам отгадать названия известных литературных произведений по следующим шуточным толкованиям:

1. Большие неприятности на почве интеллекта *("Горе от ума")*

2. Позднее время, неоднократно проведённое в небольшой усадьбе рядом с населённым пунктом *("Вечера на хуторе близ Диканьки")*

3. Эфемерные субстанции без признаков жизни *("Мёртвые души")*

4. Млекопитающее из отряда приматов, подотряда узконосых обезьян, упомянутое вместе с улучшающим зрение аксессуаром *("Мартышка и очки")*

5. Птичий дом благородного сословия *("Дворянское гнездо")*

6. Небольшие заметки человека с ружьём *("Записки охотника")*

7. Скопление плодово-ягодных деревьев *("Вишнёвый сад")*

8. Густая взвесь водяных паров в мужской одежде *("Облако в штанах")*

9. Высшее млекопитающее, приспособленное к жизни в различных средах *("Человек-амфибия")*

10. Цветы жизни в мрачном, закрытом помещении, расположенном ниже уровня почвы *("Дети подземелья")*

Конкурс "Информация к размышлению"

Конкурс представляет собой интеллектуальную викторину, во время которой ведущий задаёт вопросы, а игроки стараются дать на них правильные ответы. Формат проведения викторины можно выбрать в главе "Викторины и интеллектуальные игры".

Вопросы к конкурсу:

1. Кто из русских писателей владел восемью иностранными языками? *(А.С. Грибоедов)*

2. Кто подарил А.С. Пушкину свой портрет с надписью "Победителю-ученику от побеждённого учителя"? *(В.А. Жуковский)*

3. Назовите 12 опер и балетов, созданных на сюжеты произведений А.С. Пушкина. *("Евгений Онегин", "Пиковая дама", "Алеко", "Руслан и Людмила", "Дубровский", "Русалка", "Моцарт и Сальери", "Золотой петушок", "Борис Годунов", "Медный всадник", "Бахчисарайский фонтан", "Мазепа")*

4. Какая мера длины не подходит для измерения России, по мнению русского поэта Ф. Тютчева? *(Аршин)*

5. Кто из русских писателей совершил кругосветное путешествие? Как называется произведение, написанное им? *(И.А. Гончаров, "Фрегат "Паллада")*

6. Кто из русских писателей написал три крупных произведения, названия которых начинаются с буквы "О"? *(И.А. Гончаров: "Обрыв", "Обломов", "Обыкновенная история")*

7. Название какого русского романа является наречием? *("Накануне" И.С. Тургенева)*

8. В 1890 году А.П. Чехов написал пьесу "Свадьба", в которой назвал европейскую страну, где всё есть. Что это за страна? *(Греция)*

9. Что Л.Н. Толстой называл удовольствием без раскаяния? *(Счастье)*

10. Кто был прототипом Пьеро в сказке А.Н. Толстого "Приключения Буратино, или Золотой ключик" *(А. Блок)*

11. Приверженцем какого литературного направления был В. Маяковский в начале своей творческой биографии? *(Футуризма)*

12. Назовите российского поэта, которого заставили отказаться от Нобелевской премии. *(Б.Л. Пастернак)*

За каждый правильный ответ начисляется 1-3 балла (в зависимости от сложности вопроса).

Конкурс "Акробаты пера"

В данном конкурсе принимают участие только те старшеклассники, которые обладают поэтическими способностями. Если турнир проводится между командами, тогда каждая команда делегирует на конкурс по 1-2 "поэта".

Ведущий раздаёт игрокам карточки с очень известными поэтическими строками. Задача игроков — дополнить классическую строку ещё одной строкой, чтобы получилось изящное, а может, и весёлое двустишье, не лишённое смысла.

Примеры поэтических строк:

- Я помню чудное мгновенье...
- Умом Россию не понять...
- Дай, Джим, на счастье лапу мне...
- Я достаю из широких штанин...
- Я Вас люблю, чего же боле...
- Выхожу один я на дорогу...
- Ты жива ещё, моя старушка...

А вот примеры двустиший, какими они могли бы быть:

- Выхожу один я на дорогу,

Пистолет при мне, и слава богу!

- Я памятник себе воздвиг нерукотворный:

Шестнадцать строк в общественной уборной.

- Гляжу в озёра синие,

Нырнул — и весь в бензине я.

Время выполнения конкурса — 3-5 минут (на одну строку).

Результаты оцениваются по 5-балльной системе.

Конкурс "Слова, знакомые до слёз"

В данном конкурсе принимают участие старшеклассники, хорошо знающие и любящие русскую поэзию. Если турнир проводится между командами, тогда каждая команда делегирует на конкурс по 1-2 игрока.

Задача игроков — составить из известных стихотворных фраз новое стихотворение, чтобы оно хорошо звучало и имело более-менее осмысленное содержание. Стихотворение не должно быть слишком длинным (примерно 4-6 строк). Вот пример подобного стихотворения:

Воспоминаньями смущённый...
Я помню чудное мгновенье...
Ужель та самая Татьяна?..
Как мимолётное виденье...

Время выполнения конкурса — 3-5 минут.

Результаты оценивается по 5-балльной системе.

Завершается турнир знатоков русской культуры подведением итогов и церемонией награждения победителей.

ГЛАВА 12.
СПОРТИВНЫЕ ПРАЗДНИКИ

Сценарий спортивного праздника "О, спорт, ты — мир!"

Праздник проводится в спортивном зале или в достаточно большом помещении, приспособленном для спортивных состязаний. С приходом тёплой погоды спортивный праздник можно провести на открытом воздухе.

Гости праздника под музыку заходят в спортивный зал и занимают зрительские места. "Спортсмены" собираются в команды. Команды формируются задолго до начала праздника. Каждая команда придумывает себе название и короткий, но выразительный девиз (желательно в стихотворной форме).

Появляется ведущий праздника (он же — судья).

Ведущий. Здравствуйте, ребята! Здравствуйте, дорогие гости! Сегодня мы собрались здесь, чтобы себя показать и других посмотреть. А показывать наши спортсмены будут силу, ловкость и быстроту. Но первым делом, позвольте представить зрителям команды-участницы нашего спортивного состязания.

Ведущий представляет каждую команду. Он говорит, как команда называется, после чего "спортсмены" должны дружно прокричать свой девиз. После церемонии представления команды приветствуют друг друга.

Ведущий.

Внимание, внимание!
Без лишних слов за дело!
Даёшь соревнование
Для сильных, ловких, смелых!

Ведущий объявляет о начале соревнований. Ниже приводится примерный набор спортивных эстафет для старших классов.

"Баскетбол"

Игроки выстраиваются на старте в колонну по одному. Задача игроков — находясь на линии штрафного броска, забросить в баскетбольную корзину мяч 2 раза подряд. За каждое попадание в корзину начисляется 1 балл.

"Обручбол"

Игроки выстраиваются на старте в колонну по одному. Один участник команды берёт в руки обруч и становится на контрольной линии. Остальные члены команды по очереди ведут мяч до контрольного пункта, располагающегося в нескольких метрах от контрольной линии, и оттуда бросают мяч, стараясь попасть им в обруч. За каждое попадание в обруч команда получает по 1 баллу.

"Футбол"

Для данного конкурса понадобится человек, хорошо играющий в футбол, причём на воротах.

Игроки выстраиваются на старте в колонну по одному. "Вратарь" устанавливает мяч на 11-метровую отметку и становится в ворота. Задача игроков каждой команды — попытаться забить "вратарю" пенальти. За каждый попавший в ворота мяч команде начисляется 1 балл.

"Духовая стрельба"

Игроки выстраиваются на старте в колонну по одному. На расстоянии 2 м от линии старта устанавливается ведро или корзина для мусора. Каждому игроку выдаётся по 10 спичек и одной соломинке. Задача игроков — используя соломинку как духовое ружьё попасть спичками в ведро (корзину). За каждое точное попадание начисляется 1 балл.

"Спортивная акробатика"

На высоте 1 м от пола натягивается верёвка. Игроки выстраиваются в паре метров от верёвки в колонну по одному. Задача игроков — максимально прогнувшись назад, пройти под верёвкой и при этом не задеть её животом. В данном конкурсе выигрывает та команда, в которой большее количество игроков справится с заданием.

Можно провести это испытание в несколько этапов: сначала укрепить верёвку на уровне груди, затем опустить её чуть ниже, ещё ниже и, наконец, для желающих — 80 см.

"Волейбол"

Члены каждой команды становятся в круг. Ведущий даёт каждой команде по волейбольному мячу. Задание игроков — сделать 25 пасов по правилам волейбола. При этом все без исключения игро-

ки должны коснуться мяча, но ни один из них не имеет права касаться мяча 2 раза подряд!

За каждое правильное касание мяча команде начисляется 1 балл. При падении мяча на пол или при серьёзном нарушении правил счёт касаний обнуляется и начинается сначала.

После прохождения командами всех конкурсов звучат фанфары. Ведущий объявляет команду-победительницу и вручает ей вымпел (или грамоту).

Команды совершают круг почёта и покидают спортивный зал.

Сценарий спортивного мероприятия "Игры с шарами"

Это спортивное мероприятие отлично подходит для снятия напряжения. Все конкурсы проходят весело и спонтанно, и именно поэтому очень нравятся старшеклассникам.

К конкурсам не надо специально готовиться, разве что — запастись воздушными шариками, которых должно быть достаточно много, и прочим необходимым спортивным инвентарём. Проводить конкурсы лучше в спортивном зале, тем более что там есть соответствующая разметка.

Игроки в самом начале состязаний делятся на 2 команды.

"Метание шаров"

На том участке спортзала, где будет проходить конкурс, пол необходимо застелить тканью.

От каждой команды приглашается по равному количеству игроков. Каждому игроку вручается воздушный шарик, в который влито полстакана воды. Задача игроков — как можно дальше толкнуть наполненный водой шарик. Чтобы шарики не лопнули во время состязания, пол и застилают тканью.

"Силой духа"

Команды выстраиваются в колонну по одному. Каждой команде выдаётся по одному надутому воздушному шарику. Задача игроков — пройти заданную дистанцию, ведя шарик по воздуху при помощи своего дыхания. Если шарик коснётся пола до линии финиша, то игрок возвращается на старт и начинает выполнять задание заново.

"Шаровой бадминтон"

В конкурсе участвуют 2 мини-команды по 3 человека. Каждому игроку вручается бадминтонная ракетка. Вместо волана в игре используется один воздушный шарик. Задача команд — отбивать воздушный шарик ракетками на сторону противника, не давая ему возможности упасть на территории своей команды. Побеждает та команда, на чьей территории шарик упал меньшее количество раз.

"Каждому своё место"

В конкурсе участвуют 2 мини-команды по 4 человека. Трём участникам каждой команды завязываются глаза и выдаётся по воздушному шарику. Четвёртым игрокам дают по катушке ниток. Обратите внимание, что у каждой команды должны быть шарики своего цвета!

Команды выстраиваются по разные стороны игровой площадки. Возле каждой команды ставят 3 ведра с цветными отметками, соответствующими цвету шариков команды-противницы. По сигналу судьи игроки с завязанными глазами начинают надувать свои шарики. Игрок с катушкой поочередно завязывает шарики и направляет каждого надувшего шарик игрока в противоположный конец игровой площадки для того, чтобы тот положил свой шарик в пустое ведро. Так как у игроков с шариками глаза завязаны, и они ничего не видят, их направляет игрок с нитками. Необходимо следить за тем, чтобы больше никто, ни из игроков, ни из болельщиков, не подсказывал игрокам дорогу! Выигрывает та команда, которая быстрее другой положит свои 3 шарика в 3 ведра.

"Шаровой футбол"

По своей сути, шаровой футбол — это мини-футбол, в котором вместо футбольного мяча используется надувной шарик. Игроки играют босыми ногами! Попросите ребят заранее обрезать и обработать пилочкой ногти на ногах, дабы уменьшить вероятность повреждения шарика острым и длинным ногтём. Продолжительность тайма — 5 минут.

"Ботлбол"

В конкурсе участвуют 2 команды по 5 человек.

Для игры понадобятся 2 обруча, 1,5-литровые пластиковые бутылки (по числу игроков) и круглые воздушные шары диаметром 40 см. Обручи, которые будут выполнять функцию ворот, крепят в противоположных концах игровой площадки на высоте 2 м от пола. Вратарей в ботлболе нет!

Ботлбол начинается с подбрасывания воздушного шарика в центре игровой площадки. Суть игры заключается в том, чтобы загнать воздушный шарик в ворота команды-противницы. При этом шарик должен всё время находиться в воздухе. Для этого по нему бьют пластиковыми бутылками. Для удара по шарику запрещено использовать руки, голову и другие части тела! Если

одна из команд забьёт шарик в вороты команды-противницы, то игра возобновляется с центра площадки. Если шарик улетит за пределы игровой площадки, то, независимо от того, по чьей вине это произошло, шарик отдаётся той команде, возле чьих ворот происходила игра. Если шарик во время игры лопается, то его заменяют другим. Для этого необходимо заранее заготовить достаточное количество надутых шаров. За нарушение правил игры нарушитель удаляется с поля на 2 минуты.

Общая продолжительность игры определяется заранее. Это могут быть 3 тайма по 15 минут каждый. Либо продолжительность игры определяется общим количество забитых шаров, а может быть, количеством лопнувших во время игры шариков.

ГЛАВА 13. РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПРАЗДНИКИ

У каждого нового поколения связь с традициями и культурой прошлого всё менее и менее прочна, всё менее и менее очевидна. Современные школьники зачастую не знают, как и чем жили их бабушки и дедушки, не говоря уже о более далёких предках. Между тем практически любое событие современной жизни, любой культурный феномен своими корнями уходят в традиции и культуру предшествующих поколений. Народные праздники дают старшеклассникам отличную возможность для знакомства с этими традициями и этой культурой.

Использование во время народных праздников фольклорных игр и продуктов народного творчества (стихов, сказок, поговорок, пословиц, прибауток, песен, танцев, предметов декоративно-прикладного искусства) способствует органичному вхождению подростка в пространство русской народной культуры. При этом старшеклассник не пассивно наблюдает за народной культурой со стороны, а оказывается вовлечённым в неё. Он не просто воспринимает народную культуру как некое национальное достояние, на которое можно смотреть, но нельзя трогать руками (как в музее!); он лично приобщается к ней. А это уже совсем другая позиция — активная. Благодаря русским народным праздникам в старшеклассниках воспитываются патриотизм и чувство сопричастности к культуре своего народа, любовь к родной истории и художественному творчеству. Нередко погружение в атмосферу русского народного праздника, столкновение с народным творчеством становится мощным стимулом для творческого самовыражения школьников.

Святки

Святки, или Святые вечера, — языческий праздник, отмечавшийся древними славянами в дни зимнего солнцестояния. Начина-

ются Святки на Рождество Христово и продолжаются 12 дней — вплоть до Крещения.

Святочные гуляния — один из наиболее весёлых и насыщенных периодов православного календаря. Ни в одном другом народном празднике не заключено столько магических обрядов и забав, как в Святках! С одной стороны, тут и "бесовские" переодевания, и гадания, и праздничный стол, ломящийся от всевозможных яств. С другой стороны — христианские славления, хождения по домам с рождественской звездой и вертепом — двухъярусным ящиком со сценками из Священного писания.

Второе название праздника — "коляды". На Святки было принято выворачивать шубы наизнанку, надевать маски различных зверей (медведя, рогатого козла) или прочих страшилищ, ходить по соседям и "колядовать" — стихами, песнями и плясками "зарабатывать" на сладости и другие приятные мелочи. Делали это в основном дети и подростки, но и взрослые люди не чурались "колядования".

Предположительно, слово "коляда" ("колядка") восходит к римским праздникам "календам", во время которых рабы получали временную свободу, переодевались в господские наряды, пели и плясали, а римские патриции им прислуживали за столом. Впрочем, похожие праздники существовали у многих древних народов. Так, древнеегипетские жрецы, празднуя возрождение Осириса — древнеегипетский Новый год, рядились в разные божества и в таком виде шествовали по улицам городов. А в Древней Греции, чтобы проводить старый год и встретить новый, мужчины наряжались женщинами, а женщины — мужчинами. С приходом христианства над римскими календами нависла угроза отмены, но народ отстоял своё право на любимый праздник, который в несколько трансформированном виде вошёл в новый религиозный календарь.

Испокон веков Святые вечера считались самым лучшим временем для гадания на будущее. Причём не все дни Святок были одинаково хороши для этих целей. Различали "святые вечера" для весёлых и смешных гаданий (7-13 января) и "страшные вечера" для опасных и рискованных гаданий (14-19 января). Наиболее благоприятными для гаданий считались канун Нового года и крещенская ночь. Церковь всегда осуждала святочные гадания, считая их смертным грехом, и пыталась бороться с ними, но безрезультатно. На Святки как гадали много столетий назад, так продолжают гадать и в наши дни! До сих пор считается, что каждый из 12-ти дней Святок соответствует одному месяцу наступающего года. Отсюда —

поверье: как первые 12 дней года проведёшь, таким будет весь год.

Ниже приводится ряд традиционных святочных гаданий, которые пользуются популярностью и в начале 21 века.

1. Гадание на чужой разговор

Необходимо подойди к чужой двери или к чужому окну и прислушаться к разговору. Если разговор — весёлый и живой, значит, семейная жизнь гадающей девушки будет весёлой и благополучной. Если разговор — скучный или скандальный, значит, семейная жизнь будет омрачена скандалами, или муж окажется занудой.

2. Гадание на книге

Для данного гадания нужна какая-нибудь книга духовного содержания.

Сначала необходимо задать про себя вопрос, ответ на который хочет получить гадающий. Далее, не раскрывая книги, надо загадать номер станицы и порядковый номер строки. Затем следует открыть книгу там, где было загадано, и прочитать названную строку. Она-то и будет ответом на поставленный вопрос.

3. Гадание на башмачке

Сняв с левой ноги обувь, необходимо кинуть её за порог дома (за ворота). Если носок упавшего ботинка (сапога) покажет в сторону от дома, значит, девушке предстоит в наступающем году выйти замуж. В каком именно направлении носок покажет, туда девушка и уйдет. Если носок ботинка (сапога) покажет на дом, то в ближайшем году замужества девушке не видать.

4. Гадание на собачий лай

Девушка выходит за порог дома (к забору, если он есть) и произносит следующие слова: "Залай, залай, собаченька! Залай, серенький волчок! Где собака залает, там мой суженый". Считается, что девушка будет жить замужем в той стороне, откуда раздастся собачий лай. Чем ближе лай, тем ближе к родительскому дому девушка будет жить. Чем глуше лай, тем дальше от родителей она уедет. Толстый и хриплый собачий лай означает старика; тонкий и звонкий — молодого мужа.

5. Гадание при помощи горшка

В пустой горшок кладут какую-нибудь часть головного убора, ломоть хлеба и кусок дерева. Всё это сопровождается соответствующими наговорами. После этого девушка закрывает глаза, опускает руку в горшок и вытаскивает первое, что попалось под руку. Если это — часть головного убора, то в наступающем году её ожидает замужество. Если — хлеб, то замужества не будет. Если же девушка достанет деревяшку, то её ожидает смерть.

Есть ещё один вариант данного гадания, но только без горшка. На пол кладут кольцо, крючок из соломы и краюшку хлеба. Всё это покрывают платком. Затем, не глядя, вынимают из-под платка один предмет. Если это — кольцо, то жених гадающей будет щёголем; если это — хлеб, то он будет богачом; а если соломенный крючок, то бедняком.

6. Гадание на луковицах

Несколько девушек берут по луковице и замечают, какая из луковиц кому принадлежит. После этого луковицы высаживают в землю. Чья луковица первой даст росток, та из девушек раньше других выйдет замуж.

7. Гадание на свече

Наклоните горящую парафиновую свечку над миской с водой. Капая в воду, парафин застынет в виде какой-нибудь фигуры, которая и подскажет гадающему, чего ожидать от предстоящего года. Толкуют данное гадание довольно свободно, в зависимости от возникших у гадающего ассоциаций. Мы же предлагаем несколько традиционных толкований, которые не должны восприниматься как догма:

- много мелких точек при наличии какой-то большой фигурки — к деньгам;
- много мелких точек без фигурки — к повседневным хлопотам;
- веер — к трудностям на работе; возможно, реорганизация и даже ликвидация предприятия;
- венец — к замужеству;
- виноградная кисть — к удаче;
- гриб — к жизненной силе и долголетию;
- гроб — к смерти;
- дом — к перемене жилья;
- дракон — к осуществлению надежд или к рождению ребёнка;
- колокол симметричный — к хорошим вестям;
- колокол кривой — к дурным вестям;
- несколько колоколов — к тревоге;
- штаны — к жизненной развилке, перекрестку;
- яблоко — к здоровью и благополучию;
- яйцо — к страхам и опасениям или к началу чего-то нового.

Лучше не зацикливаться на предложенных толкованиях и дать волю своей фантазии! Ведь главное в данном гадании — это настрой. И если гадающий настроит себя на лучшее, то в будущем году все его проблемы решатся, а желания обязательно сбудутся!

8. Гадание на иглах

Для данного гадания понадобятся миска с водой и несколько швейных иголок (булавок). Количество иголок зависит от числа лиц, на которых осуществляется гадание, включая самого гадающего. Чтобы не перепутать, с кем ассоциируется та или иная иголка, лучше выбрать иглы разной формы или разного размера. Перед гаданием все иголки необходимо смазать жиром или жирным кремом, после чего положить их на поверхность воды.

Те иголки, которые останутся на поверхности, обозначают, что в предстоящем году данные люди останутся рядом с гадающим. Если при этом какие-то иголки соединили, это указывает на союз загаданных людей, необязательно брачный. Если иголки не просто соединились, а слиплись по всей длине, значит, это — плодотворное содружество или верная дружба. Если иголки расплылись в разные стороны, значит, связи между загаданными людьми в предстоящем году сильно ослабеют. Если какие-то иголки ушли на дно, значит, с этими людьми отношения будут полностью разорваны, по крайней мере, на ближайший год. Если утонувшая иголка обозначает самого гадающего, значит, в его жизни начнётся новый период, и большинство старых связей будет утеряно. Если же утонут все иголки до одной, это означает, что они были недостаточно хорошо смазаны жиром!

9. Гадание на зеркалах

Это самое верное, но одновременно и самое страшное гадание. На Руси к нему, как правило, прибегали незамужние девушки, которые хотели посмотреть на своего суженого. Садясь перед зеркалом, девушка произносила слова: "Суженой, ряженой, покажись мне в зеркале!". Суженый должен был появиться за спиной девушки и посмотреть через её плечо в последнее, двенадцатое, отражение зеркала. Оборачиваться было категорически запрещено! Вдоволь насмотревшись на своего суженого, гадающая должна была произнести: "Чур сего места!" или "Чур меня!", после чего зеркальное видение исчезало. Старики верили, что если девушка не испугается и не произнесёт последние слова, то привидение сядет на стол, вынет из кармана какой-нибудь предмет и положит его рядом с собой. В этот момент девушка должна начать его чурать. Тогда привидение исчезнет, но его вещь останется.

В идеале данное гадание лучше совершать в лунную полночь, причём не в доме, а во дворе. Для гадания понадобятся 2 зеркала — большое и поменьше. С наступлением полуночи большое зеркало ставят на стол. Напротив него устанавливают маленькое зеркало. Гадающая девушка садится перед маленьким зеркалом и за-

жигает перед собой 12 свечей (по другим гаданиям — всего 2 свечи). Сначала большое зеркало как будто подёрнется туманом, но затем прояснится. В идеале в большом зеркале должны последовательно, одно за другим, отразиться 12 маленьких зеркал, и только в последнем можно увидеть загадываемый предмет. Впрочем, гадание получается далеко не всегда. Если в зеркале ничего не видно, гадание повторять не рекомендуется! В зеркало может смотреть только тот человек, который гадает. Остальные присутствующие при гадании должны сидеть в сторонке и, сохраняя полное молчание, наблюдать за его действиями.

Сценарий Святок

Старшеклассники собираются в помещении, украшенном для празднования Нового года.

Входит ведущий, во внешнем виде которого присутствуют элементы русского народного костюма.

Ведущий. Добрый день, дорогие друзья! Позвольте пригласить вас на праздник, который на Руси назывался "Святками", или "Святыми вечерами". Это один из самых больших и самых раздольных русских народных праздников, для которого характерно множество весёлых забав и магических обрядов.

Святки — праздник веселья,
Мира и прославленья,
Игр, нарядов, гаданья,
Плясок и колядованья!

Ведущий. Когда говорят "Святки", то в первую очередь вспоминают ряженых. Ряжеными на Руси назывались те, кто надевал на себя смешные наряды, причудливые маски птиц, зверей и потусторонних существ. При этом юноши нередко наряжались в женское платье, а девушки — в мужское. Ряженые ходили от дома к дому, исполняли песни и пляски, рассказывали шутки, читали стихи, иными словами "колядовали". Колядовал каждый на свой манер: строгих правил не существовало. Колядующих неизменно одаривали подарками — сладостями, деньгами, недорогими украшениями и игрушками.

Леса стоят дремучие,
В тех лесах огни горят.
Огни горят великие,
Вокруг огней скамьи стоят.
Скамьи стоят дубовые,
На тех скамьях добры молодцы,
Добры молодцы да красны девицы

Поют песни колядушки.

С весёлым шумом в помещение вбегает группа старшеклассников. Пара-тройка ребят — в женских платьях; пара девушек — в мужской одежде, с подрисованными усами и бородой; остальные старшеклассники — в шубах шиворот-навыворот и со звериными масками на лицах. Под русскую народную музыку ряженые обходят, пританцовывая, зал и распевно произносят следующие слова:

"Коляда, коляда!
Пришла коляда
Накануне Рождества!
Мы ходили, мы искали
Коляду святую
По всем дворам, по проулочкам.
Нашли коляду
У Петрова-то двора.
Петров-то двор — железный тын:
Посреди двора три терема стоят,
В первом терему — светел месяц,
В другом тереме — красно солнце,
А в третьем тереме — частые звёзды.
Светел месяц Пётр-сударь,
Свет Иванович.
Красно солнце — Анна Кирилловна.
Частые звёзды — то дети их.
Здравствуй, хозяин с хозяюшкой,
На долгие века,
На долгие лета!"

Ряженые, обходя зал, увлекают за собой одного за другим ребят. Таким образом, "змейка" становится всё длиннее и длиннее, пока в неё не оказываются втянутыми все присутствующих на празднике старшеклассники. Тогда "змейка" с лёгкой подачи ряженых образует хоровод вокруг новогодней ёлки, оставшейся после новогоднего праздника.

Подростки под музыку водят хоровод вокруг ёлки и приговаривают: "Коляда наш, Коляда! Коляда Великий!".

Ведущий. Для наших предков хоровод символизировал коловращение неба. Кружится хоровод словно наша жизнь! По кругу, по кругу... Прошёл, прокатился колесом год. Прошёл, прокатился другой... От Коляды до Коляды, от холода-голода до лета-лада и снова к зиме, Святкам-колядкам.

На этом этапе праздника можно провести какую-нибудь хороводную игру, например, такую:

Хороводная игра

Старшеклассники образуют вокруг ведущего (или любого другого человека) два круга. Оба круга водят хороводы, но при этом движутся в противоположных направлениях. Ведущий пытается вырваться сначала из маленького круга, а затем — из большого. У него это долго не получается. Когда ведущему, наконец, удаётся выбраться из кругов, он разбивает большой хоровод и уводит его "змейкой". "Змейка" же уводит за собой ребят из малого хоровода. По пути "змейка" прихватывает всех тех, кто по определённым причинам не участвовал в хороводе. Покружив какое-то время по залу, "змейка" распадается, и все пляшут кто во что горазд.

Ведущий. На Святки люди любили меняться ролями. Каждый старался попробовать себя в новой игре. Богатый играл нищего, раб становился барином, шут превращался в князя, князь — в шута и так далее. Иные же наряжались в нечистую силу и пугали прохожих. Вот и я предлагаю вам примерить на себя новые роли.

Ведущий проводит игру "Танцуют все".

Игра "Танцуют все"

Для данной игры понадобятся:

- фонограммы с известными танцевальными мелодиями типа лезгинки, сиртаки, "танца маленьких лебедей", цыганочки и т.п.;
- карточки с названием этих танцев;
- шуточный реквизит — предметы одежды и аксессуары, тематически связанные с танцами (например: ласты для танца маленьких лебедей, кинжалы или шампуры для лезгинки, простыни для сиртаки, браслеты и цветастые шали для цыганочки).

Ребята делятся на несколько групп (по количеству танцев). Карточки с названиями танцев ведущий бросает в шапку. От каждой группы делегируется один представитель, который вытягивает карточку с тем танцем, который предстоит исполнить данной группе. Игрокам выдаётся соответствующий реквизит, и они какое-то время (не более 5 минут) готовят свой танец. Далее по очереди включается музыкальная фонограмма, под которую каждая группа весело и непринуждённо, но как можно эффектнее, исполняет свой танец.

Выбирать команду-победительницу совсем необязательно, а вот аплодисменты никто не отменял!

Ведущий. Одним из ключевых обрядов Святых вечеров были гадания. Православная церковь не одобряла гадания, приравнивала их к греху. Считалось, что те, кто гадает на будущее, вступает в опасную игру, рискуя встретиться с нечистой силой. В то же время святочные гадания признавались наименее рискованными, а потому — наиболее достоверными. Гадали обычно ночью, на улице или при свечах в помещении. Особо смелые гадали в бане; это было единственное помещение на Руси, в котором не было икон.

Ведущий предлагает старшеклассникам вспомнить, какие виды гадания были в ходу на Руси. Подростки перечисляют и описывают известные им виды гадания. При этом важно понимать, что цель данного задания — не столько назвать все возможные виды гадания, сколько вспомнить те из них, которые характерны для русской культуры, являются её неотъемлемой частью. Ведущий может усложнить задачу и попросить ребят вспомнить произведения русской классической литературы, в которых главные герои обращались к гаданиям, особенно в период святочных гуляний. В первую очередь, это произведения Н.В. Гоголя и А.С. Пушкина.

После этого можно провести одно из гаданий, например, гадание на башмачке, точнее — игру, стилизованную под гадание на башмачке.

Игра "Гадание на башмачке"

Ведущий.

Как на Святки, в Рождество
Девушки гадали.
Чтоб узнать, где их жених,
Туфельку бросали.

Ведущий приглашает к себе одну из старшеклассниц и даёт ей небольшой букетик цветов. Девушка поворачивается спиной к остальным участникам праздника и бросает цветы через плечо назад. Тот, кому в руки упадёт букет, становится "женихом" девушки. Если "женихом" окажется представительница слабого пола, то ей подрисовывают усики или нахлобучивают на голову мужскую шапку.

Следом к ведущему выходит юноша. Юноше дают воланчик, он также поворачивается спиной к остальным ребятам и бросает воланчик назад через плечо. Тот, кому в руки упадёт воланчик, становится его "невестой". Если "невестой" окажется другой юноша, то ему на голову повязывается косынка.

И так далее, пока все участники праздника не обретут свою "половинку". Попросите ребят не снимать маски, которые были на них надеты в начале праздника, тогда гадание на суженого пройдёт ещё веселее. Ведь кому-то в "женихи/невесты" достанется медведь или козёл!

Шуточное гадание "Хлеб или вода"

Ведущий. Когда мы выбираем спутника жизни, нас всегда вол-

нует, каким он будет: заботливым или эгоистичным, хозяйственным или ленивым, верным или гулякой, трезвенником или пьяницей... В старину, чтобы ответить на этот вопрос, прибегали к нехитрому гаданию — просили молодых выбрать что-то одно: хлеб или воду. Вот и я, прежде чем сказать, что это значит, предлагаю вам сделать свой выбор — хлеб или вода.

Ребята подходят парами — "жених" и "невеста" — к ведущему и вытаскивают из шапки записки. Кому-то достанется записка со словом "хлеб", кому-то — со словом "вода".

Ведущий. Про тех, кто выбирал хлеб, наши предки говорили, что у такого человека дом будет в достатке, а сам человек будет хорошим хозяином (или хорошей хозяйкой). У тех, кто выбирал воду, дом будет бедным, а всё хозяйство уйдёт, как вода сквозь пальцы.

Ведущий приглашает к себе самую смелую пару и предлагает ей ещё одно гадание — "на будущую семейную жизнь".

Шуточное гадание "Поживём — увидим"

Заранее заготавливаются 2 набора карточек: один — с вопросами, второй — с ответами. Ведущий протягивает карточки с вопросами "невесте", а карточки с ответами — "жениху". "Молодые" по очереди вытягивают по одной карточке и зачитывают то, что на них написано.

Вопросы для "невесты":

1. Милый, мы купим корову?
2. Золотко, ты будешь отдавать мне всю зарплату, когда мы поженимся?
3. Солнце моё, ты будешь приносить мне по утрам кофе в постель?
4. Дорогой, ты будешь покупать мне каждый день новые наряды?
5. Любимый, ты хочешь, чтобы у нас было 3 девочки и ни одного мальчика?
6. Ненаглядный мой, будешь ли ты помогать мне по хозяйству?

Ответы для "жениха":

1. Мечтай, мечтай, моя любимая.
2. Если будет позволять заработная плата.
3. Как скажешь, единственная моя.
4. Всё зависит от тебя, родная.
5. Я только об этом и мечтаю, моя хорошая.
6. Ну, скажешь тоже!

Если ребята захотят, то можно провести это "гадание" и с другими парами.

Ведущий. Святки всегда славились хлебосольным праздничным столом, ломящимся от всевозможных яств. Позвольте и нам завершать праздник щедрым чаепитием. Прошу всех к столу!

Праздник завершается чаепитием.

Масленица

Ещё один из самых любимых русским народом праздников называется "Масленицей". Этот праздник начинает собой Великий пост. Вернее, мясо на Масленицу есть уже запрещено, а вот молочные продукты, в том числе сливочное масло, пока ещё можно. Сроки проведения Масленицы зависят от Пасхи: её справляют за 7 недель до Пасхи, приблизительно между концом февраля и началом марта.

Масленица относится к языческим праздникам, с которыми православная церковь боролась долго, но безуспешно. Как таковой Масленице не нашлось места в церковном календаре, но и верующие, и атеисты с удовольствием справляют этот праздник до сих пор.

Масленица — это праздник проводов зимы. Обычай провожать зиму и встречать весну имеет языческое происхождение. По славянским поверьям, чтобы на следующий год был хороший урожай, зиму необходимо проводить хорошо, а весну встретить весело. Вообще, зима считалась самым благоприятным временем для разгула всякой нечисти, поэтому при помощи различных магических обрядов и ритуалов наши предки стремились утихомирить нечистые силы и заручиться поддержкой благоволящих духов, в частности умерших предков. Славяне верили, что на пороге весны души умерших выходят из своих обиталищ и незримо присутствуют на празднике живых. Поэтому живые пытались задобрить умерших, уверенные, что те оказывают серьезное влияние на их земные дела. На могилы умерших предков выставлялись самые лакомые кусочки праздничных яств. Иногда на кладбищах устраивались настоящие пиршества. С праздничных столов еду не убирали целыми сутками, чтобы духи имели беспрепятственный доступ к угощениям. При этом зиму старались проводить шумно и весело, так как верили, что нечистая сила боится шума и веселья.

Традиционно Масленицу справляли целую неделю, отсюда другие названия праздника — "масленая, сырная или мясопустная неделя". Каждый день Масленицы имел своё прозвище и был связан с особыми ритуалами. Все 7 дней в сёлах и городах гудело разуда-

лое веселье. Недаром Масленицу считают самым весёлым, самым разгульным праздником на Руси.

Как правило, открывали масленую неделю дети. В первый день Масленицы — в понедельник, который назывался "встречей" — дети сооружали снежные горки, катались с них и зазывали Масленицу. Существовало поверье: чем дальше с горки скатятся салазки, тем лучше будет урожай. Взрослые вместе с детьми ходили в этот день по домам, поздравляли друг друга с приходом Масленицы и выпрашивали блины. Блины — это главный атрибут Масленицы: они были не просто праздничным угощением, но символом золотого солнца, ожившего после зимней спячки. Блины пекли всю масленую неделю: на них зазывали гостей, ими везде угощали. В Москве в старину первый день масленой недели справляли у Красных ворот: здесь ещё сам Пётр Великий зазывал Масленицу.

Во вторник — "заигрыш" — парни и девушки выходили поиграть в снежки и покататься на санях и тройках. В этот день начинали ходить по гостям, причём гостей встречали у самых ворот. Вечером всем миром высыпали на горки.

В среду — "лакомку", "разгул" или "перелом" — тёщи приглашали в гости своих зятьёв. При этом тёщи пекли блины и устраивали для любимых зятьёв настоящий пир.

На четверг, именуемый "широким" или "разгуляем", приходился пик масленичного веселья — с балаганами, качелями, потешными состязаниями и, конечно же, щедрыми праздничными застольями. Главное ритуальное событие четверга — "масленичный поезд", в котором принимали участие все жители деревни. Иногда в состав "поезда" входили животные (свиньи, быки, коровы), которых катали на санях. Шествие совершалось в первой половине дня, когда народ был ещё не совсем пьяный.

Также в четверг устраивали кулачные бои, осаду снежного городка и конские бега. Кулачные бои сначала проходили среди мальчишек, затем среди юношей и в последнюю очередь среди стариков. Дрались известным приёмом "стенка на стенку" так, что через некоторое время все участники боя превращались в одну бесформенную кучу, машущую кулаками. В борьбе за снежный городок принимали участие только мужчины, в то время как женщины, старики и малые дети выступали в роли зрителей и судей. Все участники забавы делились на конных, которые нападали на снежный городок, и пеших, защищавших его. Победители купались в проруби. Иногда снежную крепость защищали девушки, на которых нападали молодые ребята. Захватившие город должны были перецеловать

всех девушек; те же обязаны были сопротивляться поцелуям, но не слишком рьяно.

В пятницу — на "тёщины вечера" — наступал черёд зятьёв угощать своих тёщ. Согласно обычаю, званая тёща обязана была прислать с вечера всё необходимое для блинов, включая посуду. Сами блины пекла молодая жена. Неуважение к данному обычаю и игнорирование приглашения считалось бесчестием.

В субботу — на "золовкины посиделки" или "проводы" — молодые невестки приглашали в гости своих родных. Также было принято ходить в гости к остальным родственникам, где кормили бесчисленными блинами со всевозможными закусками.

В воскресенье, которое называлось "прощёным" или "целовником", устраивали проводы Масленицы — сжигали её соломенное чучело. Костры способствовали более быстрому таянию снега, а значит, и скорейшему приходу весны. К тому же считалось, что очистительный огонь уносит с собой всё дурное, что было в предыдущем году. Дети с утра собирали дрова для костра. Само чучело сжигали вечером. Предварительно с него снимали платки и ленты, которые раздавались девушкам. Вместе с чучелом в костер бросали всё, что осталось от праздника: блины, яйца, закуски, чтобы от Масленицы, а значит, и от зимы, ничего не осталось. С последними всполохами костра праздничное веселье стихало, и люди начинали просить друг у друга прощение.

"Прощёное воскресенье" — единственный день масленой седмицы, который официально принят православной церковью. В этот день во всех православных храмах читают проповеди. Верующие просят прощение у священника и друг у друга. При этом падают на колени и кланяются 3 раза; иногда ещё и крестятся. В "прощеное воскресенье" принято ходить на кладбища и поклоняться праху родных.

Кроме разгульных гуляний, на масленую неделю приходились и общественные сборы, на которых обсуждались хозяйственные вопросы, связанные с подведением итогов прошедшего аграрного года и планированием предстоящих весенних работ. С точки зрения сельскохозяйственных работ, это был важный период.

Интересно, что Масленица справляется не только в России, но и в других странах мира. Зарубежный эквивалент Масленицы — карнавал (от латинского "Carnis vale!" — "Говядина прощай!") — проходит не менее весело, чем русский праздник. Во время карнавала также пекут блины и устраивают массовые шествия и гуляния.

Сценарий Масленицы

В школе не имеет смысла праздновать масленую неделю целиком; достаточно будет и одного дня. Главное — сохранить основные атрибуты праздника: масленичные заклички, русские народные хороводы, игры и потешные состязания, сожжение соломенного чучела Масленицы (на усмотрение организаторов праздника) и, конечно же, блины. Все заклички и хороводные песни предварительно разучивают с подростками.

Масленица — это праздник, который лучше всего проводить на открытом воздухе. Однако это не всегда представляется возможным. Тем более что финальную стадию праздника — чаепитие с блинами — всё равно придётся перенести под крышу. Если проводить Масленицу целиком и полностью в помещении, нужно заранее продумать достойную альтернативу уличным играм, типичным для этого праздника, — катанию на тройках и санях, играм в снежки, взятию Снежного городка, кулачным боям и т.п.

Помещение, в котором будет проходить праздничное мероприятие, должно быть украшено соответствующим образом. Это значит, что для его оформления лучше всего использовать атрибуты традиционного русского быта, а также декоративные украшения в русском народном стиле. Посуда должна быть расписана в русских традициях (например, гжель или хохлома). Приветствуется наличие самовара, скатертей и салфеток с русским орнаментом. Хорошо, если подростки и гости праздника будут одеты в русские народные костюмы или хотя бы иметь на себе отдельные элементы традиционного русского костюма: шали, кокошники, разноцветные косоворотки, сарафаны, лапти и т.п.

Звучит русская народная музыка. Входит ведущий, в одежде которого присутствуют элементы русского народного костюма.

Ведущий. Здравствуйте, добры молодцы да красны девицы! *(Кланяется в пояс.)*

Подростки приветствуют ведущего.

Ведущий. Разрешите загадать вам одну загадку. Загадку непростую, заковыристую. Как одним словом можно назвать встречу, заигрыш, лакомку, разгуляй, тёщины вечера, проводы и целовник?

Старшеклассники отвечают. Кто-нибудь из них обязательно должен догадаться, что речь идёт о Масленице.

Ведущий. Правильно! Всё это названия Масленицы, точнее — масленой недели. Ибо Масленица — это не один, а целых семь дней праздничных гуляний. Я приглашаю вас сегодня на самый

шумный и весёлый праздник на Руси — Масленицу. Масленицу вольную, Масленицу хлебосольную!

Едет Масленица, едет сырная,
Разгульная, а не смирная!
Прощайся, народ, с тоской!
Праздник общий, мирской!

В ответ поднимаются несколько старшеклассников.

1-й старшеклассник.

А мы Масленицу ожидаем,
Киселя с молоком не хлебаем.

1-я старшеклассница.

А мы, девушки, её привечаем,
А мы, красные, её встречаем,
Веселенько в хороводах гуляем.

2-я старшеклассница.

Приезжай, честная Масленица,
Широкая боярыня,
На семидесяти семи санях,
На широкой лодочке
К нам пировать!

3-я старшеклассница.

Приходи, Масленица, скорей,
Не томи добрых людей.
Масленица ясная,
Мы на всё согласные!

2-й старшеклассник.

Масленица-кривошейка,
Встретим тебя хорошенько:
С блинцами, с каравайцами,
С вареничками,
С сыром, с маслом, с калачом
Да с печёным яйцом!

Ведущий проводит со всеми присутствующими на празднике массовую игру "Колокола", которая поможет настроиться на игровой лад.

Массовая игра "Колокола"

Все присутствующие на празднике делятся на 5 групп. Каждой группе ведущий даёт свои слова:

1 группе — "Блин-н-н-н-н";
2 группе — "Полблина";
3 группе — "Четверть блина";
4 группе — "Нет блинов, одна сметана";

5 группе — "Блинчики-блинчики".

Каждая кричалка произносится в определённой тональности и в определённом размере. Самая низкая тональность — у первой группы ("Блин-н-н-н-н"), самая высокая — у последней ("Блинчики-блинчики"). Если соблюдать эти требования, то при одновременном произнесении всех пяти фраз, возникнет эффект колокольного звона.

Ведущий. Масленица — это праздник проводов зимы и встречи весны. Наши славянские предки верили, чтобы на следующий год был хороший урожай, зиму необходимо проводить хорошо, а весну встретить весело.

Ведущий приглашает ребят на праздничный балаган, где им предстоит разыграть шуточные сценки.

Балаган "Поединок зимы и весны"

Ведущий предлагает всем желающим разделиться на несколько команд (минимум — 2), после чего просит команды придумать и инсценировать комическую сценку на тему "Поединок зимы и весны". На подготовку отводится 20 минут. Каждая команда вправе сама выбирать формат постановки. Это может быть опера, балет, пантомима, мелодрама или боевик, а может быть, и смешение жанров. Главное — не ограничивать свою фантазию рамками условностей.

Ведущий. Много разных игр и потех знает Масленица. Тут и катание на тройках наперегонки, с бубенцами и колокольчиками, под песни и гармонь, с шутками, поцелуями и объятиями. И катание с горок на санях, салазках или обледенелых рогожах. Первую половину масленой недели с гор катались в основном дети, которые сами же их и насыпали; с середины недели к ним присоединялись взрослые. Из снега лепили настоящие скульптуры и даже целые снежные городки, которые потом сами же и брали. Русские "богатыри" очень любили помахать кулаками в кулачных боях. Предлагаю и вам померяться силой, испытать свою удаль молодецкую.

"Армреслинг"

Приглашаются самые сильные ребята класса — "богатыри", между которыми проводятся парные состязания на силу. Противники в каждой паре садятся друг напротив друга и ставят локти ведущих рук (обычно правых) на стол. После этого борцы крепко берут друг друга за кисти и стараются уложить руку противника на стол. Отрывать локоть от стола и помогать себе свободной рукой категорически запрещено!

После того как в каждой паре будет определён победитель, из всех победителей формируются новые пары, в которых также

определяются победители. И так далее, пока не останется один победитель. Отдельно можно повести состязания между девушками.

Желательно, чтобы всё происходящее сопровождалась весёлыми комментариями, подобно тому, как это делается во время проведения профессиональных боёв, только веселее. Комментировать бои может либо сам ведущий, либо любой желающий старшеклассник, обладающий хорошим чувством юмора и острым языком.

"Тайский бокс"

Тем или иным способом очерчивается бойцовский ринг диаметром 1-2 м. На ринг приглашаются 2 старшеклассника. "Боксёрам" завязывают глаза и дают по мешку, набитому мягкими тряпками. Задача "боксёров" — выбить противника с ринга.

"Борцы"

На ринг выходят 2 "борца". Каждый из них несёт стул. Противники становятся на стулья. Ведущий протягивает им по надутому воздушному шарику. Задача "борцов" — выбить шар из рук противника или постараться лопнуть его, ударяя свои шаром по шару противника.

"Силачи"

Выходят 2 "силача". Специально для них зрители надувают воздушные шары. Задача "силачей" — собрать и удержать на руках как можно больше шаров.

"Слабо"

Ведущий. А сейчас приглашаю вас на турнир СЛАБОков! Прошу не путать его с турниром слабаков. Так как СЛАБОки — это не те, кому не достаёт силёнок, а те, кто всегда готов принять вызов: "А тебе слабо так делать?!". Итак, прошу выйти ко мне тех, кому "не слабо"!

Для данной игры понадобятся (по числу её участников): спички, монеты номиналом в 1 копейку, карандаши, шахматные фигурки, мячики для пинг-понга, столовые ложки, не слишком толстые книги в твёрдой обложке, пластиковые бутылки ёмкостью 0,33 л и волейбольные мячи.

В турнире СЛАБОков участвует до 10 человек. Каждому игроку необходимо пройти 10 испытаний, чтобы подтвердить титул "СЛАБОка". Вот эти испытания:

1) удержать спичку на ресницах;
2) удержать 1 копейку под ногтём мизинца;
3) удержать карандаш на верхней губе;
4) удержать шахматную фигурку на носу;
5) удержать мячики для пинг-понга на сгибе шеи и плеча;

6) удержать столовую ложку за ручку складками живота;
7) удержать книгу на одном пальце;
8) удержать мячик для пинг-понга на ступне ноги;
9) удержать бутылку на сгибе коленного сустава;
10) удержать волейбольный мяч локтями за спиной.

Все испытания начинаются и заканчиваются по сигналу ведущего. На каждое испытание отводится по 2 минуты. Если игроку удаётся удержать предмет хотя бы 10 секунд, считается, что он с заданием справился.

"Спортивная толкучка"

На полу отмечается круг диаметром 3 м — это "толкалище". Все, кто желает принять участие в спортивной толкучке, делятся на 2 команды.

Спортивная толкучка представляет собой командные соревнования, в которых игроки обеих команд поочередно выталкиваю друг друга за пределы "толкалища". При этом каждый член команды "специализируется" только на одном виде толкания. Каком именно — это решается внутри каждой команды ещё до начала соревнований.

Вот примеры различных толканий:

- упираясь ладонями в ладони соперника;
- упираясь лбом в лоб соперника;
- упираясь спиной в спину соперника;
- упираясь плечом в плечо соперника;
- упираясь боком в бок соперника;
- лёжа на животе и упираясь ступнями в ступни соперника...

На "толкалище" игроки выходят попарно: один игрок — от одной команды, второй — от другой. В каждом конкретном бою соперники должны использовать только один вид толкания.

Задача игроков — вытолкнуть противника за пределы "толкалища". Если одному из игроков это удаётся, то он приносит своей команде 1 балл. Побеждает в спортивной толкучке та команда, которая наберёт больше всего баллов.

"Перетягивание каната"

Команды берутся за концы каната и тянут каждая свой конец на себя. Выигрывает та команда, которой удастся перетянуть канат на свою сторону. Как правило, игра проходит очень громко и весело.

Пока большая часть старшеклассников принимает участие в масленичных состязаниях, остальные ребята накрывают стол. Необходимо заранее попросить нескольких девочек испечь блины. А то какая Масленица без блинов?!

Ведущий. Славные получились состязания! Шумные, весёлые. Да вы, гости дорогие, небось проголодались? Шутка ли, столько калорий было потрачено в боях!

Старшеклассники отвечают.

Ведущий. Тогда позвольте пригласить вас к столу! Попробуйте наших блинцов аппетитных да отведайте чайку ароматного!

Участники праздника садятся за стол.

Ведущий. Блины — это главный атрибут Масленицы, символ нарождающегося весеннего солнца. Блины начинали печь в первый же день масленой недели. Первый блин выпекали "за упокой душ родительских". В старину его клали на слуховое окно, приговаривая: "Честные родители наши, вот для вашей душки блинок!". В некоторых местах первый блин отдавали нищим, чтобы они добрым словом помянули усопших. Приготовление блинов было священным актом. Тесто под блины ставили потаённо, при свете луны. Воду брали особую — из снега у колодца. При этом каждая хозяйка имела свой рецепт блинов, который она держала в полном секрете от соседок. К каждому блину полагалась обильная закуска: сметана, яйца, икра, снетки, но только не мясо, так как масленая неделя была мясопустной (то есть "пустой", без мяса).

Праздник продолжается чаепитием, во время которого ребята обмениваются впечатлениями. Можно провести пару-тройку несложных игр.

В завершение праздника рекомендуется провести обряд прощания с зимой, который заключается в сожжении соломенного чучела Масленицы. Сжигают чучело, естественно, на улице.

Ведущий. Олицетворением Масленицы было соломенное чучело, которое наряжали в женское платье, кафтан, шапку и лапти, опоясывали кушаком и усаживали на сани. В завершение масленой недели соломенное чучело сжигали, тем самым провожая зиму окончательно и бесповоротно. Сейчас мы с вами выйдем на улицу, разведём ритуальный костёр в честь бога солнца и сожжём соломенное чучело Масленицы. Но прежде давайте вспомним ещё об одном древнем обычае. В последний день масленой недели люди просили друг у друга прощения. Давайте и мы поклонимся друг другу и тихо скажем: "Прости!".

Участники праздника кланяются друг другу и говорят: "Прости!".

После этого старшеклассники вслед за ведущим выходят на улицу и образуют хоровод вокруг соломенной куклы (которую рекомендуется сделать заранее). Кукла поджигается. Ребята ходят вокруг горящей куклы и распевно приговаривают:

"Масленицу провожаем —
Весну-красну встречаем".

После обряда сожжения чучела ребята шумной гурьбой возвращаются за праздничный стол.

Иван Купала

В самую кроткую ночь в году — с 6 на 7 июля — справляется праздник Ивана Купалы. Вместе с первым днём Святок этот праздник разделяет астрономический год на две равные части — зимнюю и летнюю. 6 июля отмечается родственный Иване Купале праздник — Аграфены Купальницы в честь женского божества, которое в христианской традиции отождествляется с Владимирской Божьей матерью.

Как и прочие христианские праздники, Иван Купала имеет языческое происхождение. "Личность" славянского божества Купалы не установлена: по её поводу существует масса исключающих друг друга гипотез. Как-то так получилось, что со временем Иван Купала слился с Аграфеной Купальницей. И если Купала связан с идеей огнепоклонения и врачевания (в честь него жгут костры и собирают травы), то Аграфена Купальница подразумевает поклонение воде (в честь неё пускают по воде венки и начинают сезон купаний). Вообще, Купала был в большем почете на юге и западе России, а Купальница — на северо-востоке.

В 18 веке православная церковь запретила Ивана Купалу, который всегда отличается особым разгулом, не характерным для других русских народных праздников. В частности, в древности в эту ночь приносились человеческие жертвы. Позже нарекания вызывал тот факт, что значительная часть девушек теряла на Ивана Купалу невинность, причём избежать участия в обрядах купальской ночи было практически невозможно. Ко всему прочему, Иван Купала считался ночью ведьм, которые на время праздника превращались в свиней, собак или коров. Именно поэтому этих животных на Ивана Купалу выгоняли на улицу. Древние славяне верили, что ведьмы похищали пепел, оставшийся от купальских костров, который обладал колдовской силой.

Несмотря на церковный запрет, народ не собирался отказываться от Ивана Купалы, поэтому церкви пришлось пойти на компромисс и увязать языческий праздник с библейским событием — рождеством Иоанна Предтечи, крестителя Господня. Отсюда второе название праздника — "Иванов день". Существует у Ивана Купалы и другие прозвища: "Иван злостный", "Иван колдунский", "Иван лопухатый".

Самые знаменитые купальские обряды — это:

1. Молодежные гуляния с песнями и хороводами.
2. Ношение факелов.
3. Хороводы и пляски вокруг костров.
4. Прыжки парами через костры или кусты жгучей крапивы.

Юноши и девушки, взявшись за руки, прыгали через костры. Если во время прыжка руки влюблённых не расходились, считалось, что их ожидала скорейшая свадьба.

5. Массовое купание в реке или росистой траве (на севере России это было первое купание в текущем году).
6. Сбор целебных трав.

С точки зрения эффективности магических ритуалов, купальская ночь считалась самой сильной в году. Наши предки верили, что на Ивана Купалу деревья разговаривают друг с другом и даже могут передвигаться, травы и цветы наполняются целебной силой, гадания сбываются, а наговоры и заветы особенно действенны. Знахари отправлялись в леса на сборы медвежьего ушка, купаленки (троллиума), богатенки, а также разрыв-травы, против которой, по народным поверьям, не мог устоять ни один замок.

7. Поиски кладов при помощи цветущего папоротника.

На севере России верили, что точно в полночь недра земли разверзаются, обнажая людям скрытые в них клады и сокровища, и расцветает огненным цветом папоротник (кочедыжник). Кто найдёт и успеет сорвать цветущий папоротник, тот сможет отыскать клад и начнёт понимать язык животных и птиц. Естественно, в купальскую ночь и стар, и млад отправлялись на поиски цветущего папоротника. Только находили его единицы, и то если верить "очевидцам".

Между тем символом Ивана Купалы был не папоротник, а иванда-марья. По преданию, в это растение превратились повенчавшиеся брат и сестра, которые не знали о своём кровном родстве и зачали нежизнеспособного ребёнка.

Как и на Святках, в ночь Ивана Купалы было принято гадать. Использовали троицкие гадания на венках или особые купальские гадания. Например, девушка, сорвав цветок иван-да-марьи, шла с ним купаться. Если цветок тонул, значит, девушку ожидало несчастье.

На рассвете наши предки устраивали символические похороны Купалы, которого изображала соломенная кукла или купальская бе-

рёза. В разных регионах России Купалу сжигали, топили в реке или разрывали на части и разбрасывали по огородам.

Сценарий Ивана Купалы

Так как Иван Купала — летний праздник, то его справляют не в школах, а в летних лагерях или во время летних выездов.

Старшеклассники, одетые в русские народные костюмы, собираются на большой поляне, в центре которой устроено большое кострище. Если в празднике принимает участие большое количество народа, тогда по краям поляны рекомендуется сделать ещё несколько кострищ меньшего размера.

Ребята образуют большой полукруг рядом с центральным кострищем. Вперёд выходит ведущий в образе волхва.

Ведущий. Давным-давно, в те стародавние времена, когда по вечернему небу летала Баба-Яга, в реках водились водяные и русалки, а в лесах обитали лешие и кикиморы, на этом месте, где мы сегодня собрались, был дремучий лес. Могучие дубы да огромные сосны стояли такой плотной стеной, что ни пройти, ни проехать. Один раз в год собиралась в этом лесу всякая нечисть с окрестных мест. Всего один раз в год — накануне Ивана Купалы. Сегодня, когда по небу летают лишь самолёты и редкие птицы, в это практически невозможно поверить. Тем не менее, и в наши дни под Иванову ночь здесь то и дело слышатся душераздирающие вопли и страшные стоны.

Из окружающего поляну леса доносятся стоны и лёгкие крики (о чём необходимо позаботиться заранее). Некоторые подростки испуганно оглядываются по сторонам.

Ведущий. Немало смельчаков пропало в этих проклятых местах! Но мы собрались не для того, чтобы пугать друг друга, а для того, чтобы победить страх и изгнать нечисть с этой поляны. А заодно и отпраздновать праздник Ивана Купалы.

Поляну необходимо заранее подготовить к празднику Ивана Купалы. Для этого на ней следует разместить неожиданные ловушки:

- спрятать в траве шланг, который надо будет выдернуть из-под ног ребят, когда они того не ждут;
- повесить на краю оврага или на высоком дереве "висельника" — набитый бумагой или тяпками комбинезон;
- кое-где воткнуть в землю палки с трехлитровыми банками, на которых надеты парики, головные уборы и даже противогазы (при приближении к ним ребят следует на несколько секунд зажигать фонарики, дабы осветить эти чудовищные "головы" во всей их красе);
- в кустах и среди деревьев разместить представителей потустороннего мира — чертей, русалок, привидений в белых простынях и т.п. (при приближении ребят им следует выскакивать с воплями и криками, размахивая руками)...

Время от времени то здесь, то там могут раздаваться крики "Помогите!", "Спасите!" или просто стоны.

Ведущий. Ночь Ивана Купала считалась самой сильной в году, с точки зрения её магической эффективности. В эту ночь никто не спал. Все пели, плясали, гадали, собирали целебные травы, искали цветущий папоротник, с помощью которого можно было найти клад и научиться языку животных и птиц, а также прыгали через костры и водили хороводы вокруг него.

Ведущий подходит к центральному кострищу и с помощью принесённых с собой угольков разжигает огонь. Ребятам ведущий сообщает, что угольки — не простые, а священные, оставшиеся от прошлогоднего купальского костра.

Волхв. Будем зажигать костёр от изначального пламени — от самого Солнца!

Пока пламя занимается, старшеклассники с подачи ведущего кричат кричалку:

"Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Стой подоле —
Гляди в поле!
Едут там трубачи,
Да едят калачи.
Погляди на небо —
Звёзды горят,
Журавли кричат —
Гу, гу, гу, убегу!
Раз, два, не воронь,
Беги, как огонь!"

Ведущий. Огонь — это символ жизни! Он даёт тепло, вкусную пищу, отпугивает диких животных... Посмотрите на огонь! Он всегда завораживающий и таинственный, так как дан нам свыше! Ведь земной огонь — отражение огня небесного.

Участники праздника образую вокруг главного костра большой хоровод. Подростки идут по кругу и распевно приговаривают:

"Ещё что кому до нас,

Когда праздничек у нас!
У нас праздничек —
Иванов Купальничек.
Ой, дидо, ладо!
Ой, дидо, ладо!
А мы в лес пойдём
И цветков нарвём.
Мы цветков нарвём
И венок совьём!
Ой, дидо, ладо!
Ой, дидо, ладо!"

Хоровод превращается в "змейку" и обходит все остальные кострища на поляне, по ходу дела разжигая в них огонь при помощи лучины, зажжённой от главного костра. "Змейка" кружит некоторое время по поляне, обходя все встречающиеся на пути преграды. Именно на этом этапе праздника необходимо мобилизовать все купальские ловушки.

В конце концов, "змейка" возвращается к главному костру. Ведущий проводит вокруг костра или рядом с ним хороводные игры.

Хороводная игра "У всех у нас есть уши"

Ведущий произносит: "У всех у вас есть руки". Каждый подросток берёт за левую руку соседа справа. Со словами "У всех у нас есть руки!" подростки начинают двигаться по кругу, пока не сделают полный оборот. Затем ведущий говорит: "У всех у вас есть шеи". Подростки берут своих соседей справа за шеи и со словами "У всех у нас есть шеи!" делают ещё один полный оборот. Далее ведущий перечисляет различные части тела, и стоящие в хороводе должны схватить за упомянутую часть тела своего соседа справа и совершить полный оборот круга, при этом произнося: "У всех у нас есть _____ *(часть тела, названная ведущим)*!". Как правило, заканчивает игра фразой "У всех у вас есть пятки".

"Хороводные смотрины"

Ведущий предлагает ребятам исполнить необычные хороводы, созданные фантазией самых разных народов мира. Например:

- хоровод японских самураев,
- хоровод эвенкийских оленеводов,
- хоровод конголезских охотников на муху цеце,
- хоровод ново-гвинейских людоедов,
- хоровод техасских ковбоев...

От хороводных игр можно плавно перейти к другим подвижным забавам. Так, на достаточном удалении от костров рекомендуется

провести **жмурки с колокольчиками**. Считалочкой выбирается "жмурка", который ловит убегающих от него ребят. Те, в свою очередь, дразнят "жмурку" колокольчиками.

Можно провести конкурс на лучшую частушку, посвящённую нечистой силе. О конкурсе подростков предупреждают за несколько дней до праздника, чтобы желающие смогли подготовиться к нему.

Ведущий. Ночь на Ивана Купалу была волшебной ночью: во время неё случались самые разные чудеса. Считалось, что в эту ночь собираются злые духи со всех концов земли. И чтобы они не причиняли людям вреда, им приносили жертвы.

Ведущий предлагает старшеклассникам провести обряд умиротворения злых духов и обращения их в людей. Для этого подростки должны поймать тех чертей, русалок и прочих чудищ, которые прячутся в кустах и среди деревьев. Ловлю нечистой силы можно обставить в духе жмурок с колокольчиками. Только на этот раз колокольчики оказываются в руках злых духов, которые колокольным звоном подсказывают своим ловцам, где они прячутся. Пойманную нечисть обводят вокруг главного костра и обрызгивают "живой" водой из ближайшего водоёма (если таковой имеется). По мере обращения духов в людей, те разоблачаются — и становятся точно такими же подростками, как и остальные участники праздника.

Ведущий и старшеклассники достают свечки, которые они должны были принести с собой, и зажигают их от главного костра. Свечки устанавливаются на дощечки из коры и спускаются на воду (опять же, при наличии естественного водоёма). Можно украсить свечками пеньки на полянке.

Ведущий. Вера в божественную силу огня породила купальский обычай прыгать через костёр. В прыжке необходимо было коснуться пламени костра. Наши предки считали, что это обеспечит урожай злаковых, поможет льну вырасти высоким, а сам человек весь год будет здоров. Влюблённые прыгали парами, держась за руки. Это давало им уверенность, что их свадьба непременно состоится.

Под наблюдением организаторов праздника старшеклассники прыгают через небольшие костры, парами и по одиночке. При этом подростки произносят следующие слова:

"Праздник Ивана Купалы справляем,
Танцуем, поём, веселимся, играем.
Костёр разожгли, прыгаем парой.
Девушки-парни резвятся на славу!"

Ведущий. Главным событием купальской ночи были поиски волшебного цветка папоротника. По преданию, папоротник цветёт

только раз в году — в ночь на Ивана Купалу. Тот, кто найдёт цветущий папоротник, будет богатым и счастливым. Понятно, что отыскать этот цветок было, ой, как непросто. Честно говоря, это просто-напросто невозможно, так как папоротник не цветёт. Зато он обладает целебными свойствами, о которых отлично знали наши прапрабабушки и прапрадедушки. И сейчас я приглашаю вас отведать целебного чая из "волшебных" трав.

Праздник продолжается в режиме пикника — с травяным или обычным чаем, пирожками и прочими принесёнными с собой "яствами".

Ведущий. На рассвете наши предки устраивали символические похороны Купалы, которого изображала соломенная кукла или купальская берёза. В разных регионах России Купалу сжигали, топили в реке или разрывали на части и разбрасывали по огородам.

С желающими проводится игра "Купальская берёза".

Игра "Купальская берёза"

Девушки все вместе идут в лес за берёзовыми ветками, которые они должны будут украсить лентами и цветками. Украшенные ветки втыкают в землю таким образом, чтобы получилось символическое купальское дерево — "купайло". Девушки образуют вокруг купайло хоровод. Внезапно ребята, которые до сих пор стояли в стороне и наблюдали за девушками, бросаются на купайло и разносят его. При этом девушки должны любым способом защитить "купальскую березу" от варварских набегов парней.

В игру можно внести элемент шуточного гадания. Например, чью ветку парень схватит, та девушка и будет предназначена ему в "невесты".

По окончанию праздника ребята возвращаются домой, обходя "змейкой" все деревья и постройки, встречающиеся на их пути. При этом желательно петь русские народные песни.

Важное замечание: перед тем, как покинуть поляну, необходимо убрать за собой весь мусор!

ГЛАВА 14. ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

День рожденья любят все дети, даже ершистые подростки, претендующие на статус взрослых. Это значит, что, сколько бы лет ни было ребёнку, ни в коем случае нельзя оставлять его в день рождения без праздника. В идеале рекомендуется отметить день рождения как дома, в кругу родственников и близких друзей, так и в школе. Впрочем, старшеклассники не сильно расстроятся, если школьное торжество не состоится. Всегда можно закатить отличную вечеринку дома — только для самых близких и действительно желанных гостей!

Семейный день рождения можно устроить дома, на даче, в кафе или при хорошей погоде — на природе (в формате пикника). Гостей необходимо предупредить примерно за месяц до торжества, чтобы они ничего не назначали на данный день и успели купить подарок. Можно сделать красивые приглашения, которые именинник должен вручить каждому гостю лично.

При организации дня рождения важно учитывать интересы и вкусы виновника торжества. Если именинник — заядлый театрал, то в программу праздника можно включить посещение театра или организовать домашнюю постановку. Если именинник любит природу, то день рождения лучше всего провести за городом или в лесопарковой зоне. Если именинник обожает футбол, то ему придётся по вкусу товарищеский матч. Если именинник интересуется мистикой, то день рождения можно обставить под сеанс магии с множеством интересных ритуалов. Если же именинник увлекается Востоком, то рекомендуется устроить день рождения по-восточному — в восточных костюмах, с восточной кухней, под соответствующую музыку. Таким образом, можно обыграть практически любое увлечение подростка.

Каждого своего гостя именинник должен встречать лично, у входной двери. В прихожей гости вручают имениннику подарки,

которые тот, по правилам этикета, должен тут же развернуть и посмотреть, вежливо поблагодарив. Затем гостям следует показать квартиру, если они в ней первый раз, уделив особое внимание расположению туалета и ванной комнаты.

Начать день рождения можно с шутливых поздравительных телеграмм, якобы полученных от "сильных мира сего", или с официального поздравления, в котором не достаёт прилагательных. В последнем случае ведущий праздника (кто-нибудь из родителей или гостей) объявляет, что приготовил поздравление, но не смог подобрать к нему прилагательные. Поэтому он просит всех присутствующих называть любые прилагательные, пришедшие им в голову. Все прилагательные ведущий скрупулёзно вносит в текст на месте пропусков:

"В этот _____ и _____ день, за этим _____ столом в этом _____ доме собрались _____ дамы и не менее _____ господа, чтобы поздравить нашего _____ именинника с этим _____ событием. Сегодня в честь _____ *(имя именинника)* мы будем петь _____ песни, играть в _____ игры и пить _____ вино. На нашем _____ празднике будут звучать _____ шутки, _____ приколы и исполняться _____ танцы. Желаем нашему _____ имениннику _____ друзей, _____ улыбок, _____ успехов и _____ любви! И пусть наш _____ именинник будет самым _____, _____ и _____!

_____ друзья".

Окончательный вариант поздравления ведущий зачитывает вслух.

Можно текст поздравления разрезать на несколько частей и распределить их среди гостей, которые должны спрятать их в своей одежде. Гости становятся в ряд и помогают имениннику найти заветные клочки бумаги, используя крики "Горячо!", "Холодно!", "Тепло!". Когда поздравление будет собрано, именинник зачитывает его вслух.

Также рекомендуется вручить имениннику медаль с надписью "Ангел мой" и/или "Похвальный лист":

Похвальный лист для юноши

Сей похвальный лист выдан на имя _____ *(имя и фамилия именинника):*

- за умение быть настоящим другом;
- за мужество, проявленное в покорении гранита наук;
- за умение входить в Интернет, как к себе домой;
- за любовь к булочкам (плюшкам, пирожным, конфетам и пр.);
- за умение носить "сменку" только в пакете, а голову — преимущественно на плечах!

Похвальный лист для девушки

Сей красивенький похвальненький листочек вручается настоящей леди _____ *(имя и фамилия именинницы)*:

- за умение быть стильной во всем, неповторимой везде и непредсказуемой всегда;
- за соответствие внешних форм внутреннему содержанию;
- за умение быть настоящей подругой и не выдавать ни одной тайны доже под пыткой подкупа в виде целого торта, килограмма конфет и ящика мороженного;
- за умение учиться и давать списывать без напряга!

В подавляющем большинстве случаев домашний день рождения представляет собой конкурсно-игровую программу, цель которой — не выявить победителя, а доставить ребятам радость, поэтому все конкурсы должны быть шуточными.

Очередность конкурсов необязательно должна быть чётко заданной. Гораздо интереснее внести в программу праздника элемент неожиданности, которого легко добиться следующим нехитрым приёмом. Из бумаги вырезается ромашка с отрывными лепестками. На оборотной стороне каждого лепестка пишутся смешные конкурсы и задания. Именинник или все подростки, присутствующие на празднике, по очереди отрывают лепестки от ромашки и выполняют те задания, которые на них написаны.

Конкурсы могут быть следующими:

"Портрет именинника"

Для конкурса понадобятся 2 листа ватмана, цветные карандаши и 2 плотных непрозрачных платка (шарфа).

Все желающие делятся на две команды. Каждая команда собирается возле своего ватмана — "холста". На некотором возвышении, на одинаковом расстоянии от обоих холстов водружают виновника торжества. Первым игрокам каждой команды завязывают платком глаза и предлагают подойти к ватману. Они должны нарисовать какую-нибудь часть портрета именинника. Затем глаза завя-

зывают вторым игрокам, которые также должны нарисовать какую-то часть лица. И так далее до последнего игрока каждой команды. Когда портреты будут завершены, имениннику предлагается оценить их сходство с оригиналом и выбрать лучший.

"Яблоко"

В конкурсе участвуют два игрока.

На веревочках подвешиваются 2 яблока, на уровне носа игроков. Задач игроков — съесть своё яблоко, не прибегая к помощи рук.

Можно провести игру с большим количеством игрок за раз. Так даже будет веселее!

"Конфета"

В конкурсе принимает участие два игрока.

К достаточно длинной верёвке привязывают конфету. Свободный конец верёвки следует перекинуть через какой-нибудь предмет, прикреплённый к потолку (например, через люстру). Один из игроков берёт в руки свободный конец верёвки и по своему усмотрению регулирует положение конфеты. Второй игрок старается схватить конфету зубами, не прибегая к помощи рук. Задача первого игрока — не дать партнеру схватить конфету зубами. При этом время от времени конфету следует опускать на доступный для второго игрока уровень.

"Выдуй шарик из чашки"

В конкурсе участвуют все желающие.

В чашку кладут шарик для настольного тенниса. Конкурсанты по очереди пытаются выдуть шарик из чашки. Прикасаться к чашке или к шарику категорически запрещено! Единственное, что могут делать конкурсанты, — это как можно глубже вдыхать и как можно резче выдыхать воздух. Выигрывает тот, кто быстрее других справится с заданием.

"Рыбаки"

Для данного конкурса понадобятся нитки, карандаши и пустые бутылки из-под шампанского (или любого другого напитка). В конкурсе участвуют все желающие.

Конкурсанты взбираются на стулья и садятся на спинки. Каждому игроку сзади за талию привязывается тонкая верёвка или нитка, на конце которой болтается карандаш. Задача конкурсантов — делая приседающие движения, попасть карандашом в горлышко бутылки, стоящей на полу возле стула.

"Взломщик"

Конкурсантам выдаются связки ключей и запертые на ключ навесные замки. Задача конкурсантов — как можно быстрее подобрать ключ к замку.

"Банкир"

Для данного конкурса понадобятся стеклянные банки, наполненные металлическими монетами. На каждую банку надета крышка с узкой прорезью. Задача конкурсантов — как можно быстрее вытрясти содержимое банок с монетами через узкую прорезь в крышке, не прибегая к помощи посторонних предметов. Побеждает в конкурсе тот, кто быстрее других справится с заданием.

"Толстощекий губошлёп"

В конкурсе принимают участие все желающие.

Конкурсанты кладут по одной конфете в рот и громко произносят: "Толстощекий губошлёп". Затем ребята кладут в рот по 2, 3, 4 и т.д. конфеты, причём задание остаётся тем же — произнести "Толстощекий губошлёп".

Победителей конкурсов следует награждать недорогими призами. Можно поставить на видное место большой "призовой таз", откуда подростки смогут сами брать себе призы за победу в том или ином конкурсе.

Если основу дня рождения занимает праздничное застолье, то следует продумать игры, которые можно будет провести непосредственно за столом, чтобы ребята могли одновременно есть и играть **(см. Приложение 3)**.

Несколько слов о подарках

Интересы и увлечения именинника дадут массу идей для того, что ему подарить. Подарки необязательно должны быть дорогими и престижными. Оригинальный подарок со смыслом доставит подростку больше удовольствия, чем формальные "цветы-конфеты", даже если за них пришлось выложить кругленькую сумму. Ещё более ценно, если гость изготовит подарок собственными руками. В этом случае именинник увидит, что тот не поленился и потратил на него время. Причём речь не идёт о кустарных и никому не нужных поделках. Ведь рукотворные подарки тоже могут интересными. Например, такие:

1. Запишите видео-поздравление.
2. Соберите поздравления всех друзей, приятелей и знакомых именинника и запишите их на кассету в виде тематической программы, полностью посвященной такому "знаменательному событию", как день рождения друга.

3. Сделайте газету, в которой прослеживались бы основные этапы жизни именинника. Хорошо, если вам удастся раздобыть забавные фотографии именинника, которые можно снабдить юмористическими комментариями.

4. Нарисуйте на именинника дружеский шарж.

5. Составьте имениннику его персональный гороскоп на будущий год (естественно, шутливый).

Вручение традиционных подарков рекомендуется тем или иным образом обыграть. Самый простой способ — сопроводить вручение подарка шутливым стихотворением:

- Музыкальный CD:

CD — подарок нужный и полезный!
С ним весело и интересно.
Пусть звуки эти раздаются...
Соседи сразу же сбегутся!
Не дрейфь, соседей пригласи
"Балдеть" с тобою под CD!

- Будильник или часы:

Не думай о секундах свысока,
Они ведь нас подводят иногда.
Ну, думаешь, посплю минуток пять.
Проспал! Проспал! И опоздал опять!
А если бы взглянул ты на часы,
Со знаньем времени опаздывал бы ты!

- Плитка шоколада с надписью "Лучшее средство от плохого настроения":

Будь здоров(а), не чихай, не хандри!
Всю хандру подавляй изнутри!
Не напитками — бог упаси! —
Шоколадкой перекуси!
Шоколадку дарим тебе—
Это лучшее средство, поверь!

По крайней мере, один, самый дорогой, подарок можно вручить в игровой форме. Для этого берут 12 бумажек и на каждой из них указывают место, где лежит следующая бумажка. Все записки прячут с учётом того, что в них написано. Первую бумажку отдают имениннику, который, следуя указаниям в записках, должен найти подарок. Место, где спрятан подарок, указывается в последней записке. Подарок следует спрятать так, чтобы именинник не смог его случайно найти раньше записок, иначе смысл игры будет сведён к нулю!

Вот ещё одна игра, обыгрывающая тему подарков:

Игра "Подарок для именинника"

Все без исключения гости пишут на небольших клочках бумаги то, что они хотели бы, чисто гипотетически, подарить виновнику торжества. Тут могут быть и загородный дом, и яхта, и самолёт, и компьютер, и какая-нибудь мелкая безделушка. Записки с помощью ниток крепятся к верёвке, горизонтально натянутой на уровне груди. Имениннику завязывают глаза, раскручивают его и вкладывают в руки ножницы. Задача именинника — под весёлое улюлюканье гостей подойти к верёвке и срезать один из "подарков". Согласно старой доброй примете, что именинник срежет, то у него и появится до конца года.

ГЛАВА 15. ВИКТОРИНЫ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Викторина

В игре может принимать участие неограниченное количество игроков одновременно. Правда, придётся позаботиться о том, чтобы вопросов хватило на всех, к тому же не на один раунд.

• Первый вариант игры:

Игрокам раздаются специальные бланки, на которых они будут указывать правильные варианты ответов. Удобно оформить бланк в виде таблицы:

Ответы	Вопросы									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										

Ведущий громко зачитывает каждый вопрос и 3 варианта ответа, один из которых — правильный. Игроки должны сделать соответствующую отметку на бланке ответов. Против каждого номера вопроса должен быть указан только один вариант ответа! В противном случае ответ будет не засчитан. За каждый правильный ответ игроку начисляется 1 балл. Выигрывает тот игрок, который за игру наберёт больше всего баллов.

Тематика игры определяется вместе с игроками до её начала или задаётся тематикой праздника. Общее количество вопросов в игре — не менее 10-ти.

• Второй вариант игры:

Игра проводится в формате лото. Каждый вопрос с тремя вариантами ответа пишется на отдельной карточке. Игроки по очереди вытягивают карточки с вопросами и отвечают на них. За каждый правильный ответ игроку начисляется 1 балл. Выигрывает тот игрок, который за игру заработает больше всего баллов. Что касается тематики вопросов, то либо тема викторины определяется заранее, либо каждый игрок сам решает, на какую тему вытаскивать вопрос. В последнем случае карточки с вопросами должны быть сгруппированы по темам.

Вопросы по литературе

Театр, который построил Шекспир вместе с труппой лорда-канцлера, назывался:

1. "Спутник"
2. "Глобус"
3. "Ребус"

Правильный ответ: 2. "Глобус".

Кто автор "Кентерберийских рассказов"?

1. Г. Честертон
2. Дж. Чосер
3. Г. Филдинг

Правильный ответ: 2. Дж. Чосер.

Каково настоящее имя писательницы, известной всему миру под литературным псевдонимом Жорж Санд?

1. Аврора Дюпен
2. Анри Мари Бейль
3. Мари Арну

Правильный ответ: 1. Аврора Дюпен.

Кто, по сути, является главным героем романа В. Гюго "Собор Парижской Богоматери"?

1. Квазимодо
2. Эсмеральда
3. Собор

Правильный ответ: 3. Собор.

Как звали коня Дон-Кихота?

1. Буцефал
2. Робеспьер
3. Росинант

Правильный ответ: 3. Росинант.

Эпопея Оноре де Бальзака, состоящая из 90 произведений, называется:

1. "Семья Ругон-Маккар"
2. "Люди доброй воли"
3. "Человеческая комедия"

Правильный ответ: 3. "Человеческая комедия".

Какое знаменитое произведение Ч.Диккенса родилось из подписей к серии юмористических рисунков?

1. "Домби и сын"
2. "Посмертные записки Пиквикского клуба"
3. "Приключения Оливера Твиста"

Правильный ответ: 2. "Посмертные записки Пиквикского клуба".

Как называлась первая сказка Г.Х. Андерсена?

1. "Свинопас"
2. "Дикие лебеди"
3. "Огниво"

Правильный ответ: 3. "Огниво".

Какому сказочному персонажу Г.Х. Андерсена поставлен памятник в столице Дании Копенгагене?

1. Девочке со спичками
2. Гадкому утёнку
3. Русалочке

Правильный ответ: 3. Русалочке.

Как ожила Белоснежка после того, как её отравили?

1. От поцелуя прекрасного принца
2. От прикосновения к её руке волшебной палочки доброй феи
3. Слуги уронили её гроб, и отравленный кусочек яблока выскочил у неё изо рта

Правильный ответ: 3. Слуги уронили её гроб, и отравленный кусочек яблока выскочил у неё изо рта.

По какой пьесе Бернарда Шоу был снят американский мюзикл "Моя прекрасная леди"?

1. "Ученик дьявола"
2. "Пигмалион"
3. "Дом, где разбиваются сердца"

Правильный ответ: 2. "Пигмалион".

Каким псевдонимом подписывала свои статьи в журнал "Собеседник любителей Российского слова" княгиня Екатерина Дашкова — президент Российской Академии Наук?

1. Россиянка
2. Собеседница
3. Современница

Правильный ответ: 2. Собеседница.

Кто подарил А.С. Пушкину свой портрет с надписью "Победителю-ученику от побеждённого учителя"?

1. Г.Р. Державин
2. В.А. Жуковский
3. Н.М. Карамзин

Правильный ответ: 2. В.А. Жуковский.

Как называется первое опубликованное стихотворение А.С. Пушкина?

1. "К другу стихотворцу"
2. "Воспоминания в Царском Селе"
3. "19 октября"

Правильный ответ: 1. "К другу стихотворцу".

В какой из пьес А.Н. Островского главная героиня Катерина погибает от несчастной любви?

1. "Бесприданница"
2. "Снегурочка"
3. "Гроза"

Правильный ответ: 3. "Гроза"

Приверженцем какого литературного направления был В. Маяковский в начале своей творческой биографии?

1. Символизма
2. Футуризма
3. Акмеизма

Правильный ответ: 2. Футуризма.

Кого из русских писателей М. Булгаков считал своим учителем?

1. Н.В. Гоголя
2. Ф.М. Достоевского
3. Л.Н. Толстого

Правильный ответ: 1. Н.В. Гоголя.

Какая пьеса М. Булгакова шла в 30-е годы 20 века в МХАТе с неизменным аншлагом?

1. "Бег"
2. "Дни Турбиных"
3. "Зойкина квартира"

Правильный ответ: 2. "Дни Турбиных".

Какой русский писатель-эмигрант получил Нобелевскую премию по литературе?

1. И.А. Бунин
2. В.В. Набоков
3. А.И. Куприн
Правильный ответ: 1. И.А. Бунин.

Вопросы по мифологии

Какой была Земля по представлению древних греков?
1. Шарообразной
2. Плоской
3. Многослойной
Правильный ответ: 2. Плоской.
Кто был строителем знаменитого лабиринта на острове Крит?
1. Царь Минос
2. Бог морей Посейдон
3. Дедал
Правильный ответ: 3. Дедал.
Кто помог герою выбраться из лабиринта?
1. Андромеда
2. Ариадна
3. Антигона
Правильный ответ: 2. Ариадна.
Кто из греческих героев убил горгону Медузу?
1. Тесей
2. Персей
3. Мелеагр
Правильный ответ: 2. Персей.
Кто сумел хитростью покинуть подземное царство Аида, за что был жестоко наказан богами?
1. Тантал
2. Мидас
3. Сизиф
Правильный ответ: 3. Сизиф.
Великий герой Эллады Геракл совершил 12 подвигов. Какой из них был последним и считался самым трудным?
1. Задушил немейского льва
2. Достал золотые яблоки Гесперид
3. Убил лернейскую гидру
Правильный ответ: 2. Достал золотые яблоки Гесперид.
Какое дерево древние греки посвящали Зевсу?
1. Дуб

2. Кипарис
3. Оливу
Правильный ответ: 1. Дуб.
Чем питались боги, по мнению древних греков?
1. Мясом и вином
2. Амброзией и нектаром
3. Вообще ничего не ели
Правильный ответ: 2. Амброзией и нектаром.
Одним из семи чудес света был Родосский колосс. Чья это была статуя?
1. Громовержца Зевса
2. Бога солнца Гелиоса
3. Вестника богов Гермеса
Правильный ответ: 2. Бога солнца Гелиоса.
Кто был первым правителем Израильского царства?
1. Давид
2. Саул
3. Соломон
Правильный ответ: 2. Саул.
Пастух, ставший царём Израиля, провозгласил Иерусалим столицей, отбив город у абиссинцев. Как его звали?
1. Саул
2. Давид
3. Соломон
Правильный ответ: 2. Давид.
Сцилла и Харибда — это:
1. Города
2. Женские имена
3. Сказочные чудовища
Правильный ответ: 3. Сказочные чудовища.
Вспомните имена двух братьев-близнецов, по преданию, вскормленных волчицей и воспитанных пастухом. Они были легендарными основателями Рима, а один из них стал императором.
1. Ромул и Рем
2. Роман и Римус
3. Рекс и Рон
Правильный ответ: 1.Ромул и Рем.
Как звали супругу легендарного английского короля Артура?
1. Изольда
2. Годива
3. Гиневра

Правильный ответ: 3. Гиневра.

Как назывался замок, где разместил свой двор король Артур?

1. Камелот
2. Шато-Гайяр
3. Ланселот

Правильный ответ: 1. Камелот.

Где жил самый знаменитый вампир — граф Дракула?

1. В Румынии
2. В Сербии
3. В Болгарии

Правильный ответ: 1.В Румынии.

Большуха — это:

1. Старшая сестра
2. Прозвище Бабы-Яги
3. Жена домового

Правильный ответ: 3. Жена домового.

Железная Баба — это:

1. Синоним Бабы-Яги
2. Ритуальный предмет у древних славян
3. Образное выражение, определённый женский тип

Правильный ответ: 1.Синоним Бабы-Яги.

Халявы — это:

1. Сказочные существа
2. Демонические обитатели Карпатских лесов
3. Ряженые

Правильный ответ: 3. Ряженые.

Вопросы по истории

Какой металл древние люди начали обрабатывать первым?

1. Железо
2. Медь
3. Олово

Правильный ответ: 2. Медь.

Железо известно человечеству с 9 века до н.э. Кто первым его получил?

1. Вавилоняне
2. Египтяне
3. Хетты

Правильный ответ: 3. Хетты.

Какой народ в 1 тысячелетии до н.э. изобрёл буквенное письмо?

1. Критяне
2. Финикийцы
3. Этруски

Правильный ответ: 2. Финикийцы.

Как называлась первая столица египетского государства?

1. Каир
2. Александрия
3. Мемфис

Правильный ответ: 3. Мемфис.

Кто из царей издал первый свод законов?

1. Хаммурапи
2. Соломон
3. Пётр Первый

Правильный ответ: 1. Хаммурапи.

Кого древние греки называли варварами?

1. Готов
2. Египтян
3. Всех, кроме греков

Правильный ответ: 3. Всех, кроме греков.

Правила борьбы на Олимпийских играх в Древней Греции разрешали:

1. Кусать уши противника
2. Ломать пальцы противника
3. Щекотать противника

Правильный ответ: 2. Ломать пальцы противника.

Во время древних Олимпийских игр оливковый венок победителю на соревнованиях по скачкам вручался не жокею, а:

1. Лошади
2. Владельцу снаряжения и лошади
3. Статуе богини — покровительницы лошадей

Правильный ответ: 2. Владельцу снаряжения и лошади.

Сколько времени продолжались Олимпийские игры в Древней Греции?

1. Две недели
2. Пять дней
3. Месяц

Правильный ответ: 2. Пять дней.

Какой римский император запретил Олимпийские игры?

1. Феодосий I Великий
2. Тит
3. Нерон

Правильный ответ: 1.Феодосий I Великий.

Гомеровский эпос о Троянской войне по прошествии веков стал восприниматься как красивая сказка. Кто доказал, что античная Троя существовала на самом деле?

1. Ж. Ф. Шампольон
2. М. Корфман
3. Г. Шлиман

Правильный ответ: 3. Г. Шлиман.

До изобретения бумаги в Древнем Китае писали на:

1. Рисовой соломке
2. Камнях
3. Бамбуковых дощечках

Правильный ответ: 3. Бамбуковых дощечках.

Какая из мировых религий самая древняя?

1. Ислам
2. Иудаизм
3. Христианство

Правильный ответ: 2. Иудаизм.

Где возникло христианство?

1. В Италии
2. В Египте
3. В Палестине, Сирии

Правильный ответ: 3. В Палестине, Сирии.

При каком императоре христианство было официально признано Римом?

1. При Веспасиане
2. При Константине
3. При Августе

Правильный ответ: 2. При Константине.

Героиней какой войны была Жанна д'Арк?

1. Тридцатилетней
2. Столетней
3. Алой и Белой Розы

Правильный ответ: 2. Столетней.

Какие средневековые учёные пытались превратить свинец в золото?

1. Астрологи
2. Естествоиспытатели
3. Алхимики

Правильный ответ: 3. Алхимики.

В 1648 году во Франции начались массовые выступления против кардинала Мазарини, которые назывались:

1. Восстание бедняков
2. Фронда
3. Выступления драгунов

Правильный ответ: 2. Фронда.

Самый знаменитый из французских королей — Людовик XIV, Король-Солнце. Он вступил на престол, когда ему было 5 лет; регентство приняла его мать — Анна Австрийская. Царствование Людовика XIV было самым долгим в истории Франции и продолжалось:

1. 54 года
2. 63 года
3. 72 года

Правильный ответ: 3. 72 года.

Счёт часов суток на Руси в древности начинали:

1. На заре
2. На закате
3. В полночь

Правильный ответ: 2. На закате.

Какой князь ввёл на Руси христианство в качестве государственной религии?

1. Ярослав Мудрый
2. Владимир
3. Игорь

Правильный ответ: 2. Владимир.

Назовите имя славянского просветителя, который вместе со своим братом Мефодием, проповедовал христианство, перевёл Библию и основные богословские книги с греческого языка на старославянский, а также создал одну из первых славянских азбук, которая легла в основу современного русского алфавита.

1. Борис
2. Кирилл
3. Глеб

Правильный ответ: 2. Кирилл.

Сколько всего Лжедмитриев было в русской истории?

1. Один
2. Два
3. Три

Правильный ответ: 3. Три.

Кто из самозванцев вошёл в историю под именем "Тушинского вора"?

1. Лжедмитрий II

2. Степан Разин
3. Сын Лжедмитрия I и Марины Мнишек
Правильный ответ: 1. Лжедмитрий II.

На Руси арабские цифры впервые появились в учебнике М.Магницкого "Грамматика" в 1648 году. А как до этого обозначались цифры на Руси?
1. Римскими цифрами
2. Рисунками
3. Буквами
Правильный ответ: 3. Буквами.

Как называлась канонерская лодка, погибшая вместе с русским крейсером "Варяг"?
1. "Японец"
2. "Кореец"
3. "Вьетнамец"
Правильный ответ: 2. "Кореец".

Чей истребитель времён Второй мировой войны назывался "коброй"?
1. Немецкий
2. Английский
3. Американский
Правильный ответ: 3. Американский.

После первой неудачной попытки государственного переворота в 1953 году Фидель Кастро в 1956 году высадился на Кубе с яхты "Гранма" вместе с Эрнесто Геварой. Кто был команданте Че по национальности?
1. Боливиец
2. Кубинец
3. Аргентинец
Правильный ответ: 3. Аргентинец.

В октябре 1960 года Никита Хрущев, выступая на заседании Генеральной Ассамблеи ООН, в ответ на просьбу её председателя соблюдать тишину снял ботинок и стал стучать им по трибуне. Чему была посвящена речь советского руководителя?
1. Он предлагал заменить Генерального секретаря ООН комитетом из 3-х человек
2. Он выступал против вмешательства ООН в конголезский конфликт и в защиту целостности этой страны
3. Он протестовал против длительности заседания, которое продолжалось более 12 часов
Правильный ответ: 1. Он предлагал заменить Генерального секретаря ООН комитетом из 3-х человек.

Вопросы по географии

Кто совершил первое кругосветное путешествие?
1. Фернан Магеллан
2. Христофор Колумб
3. Америго Веспуччи
Правильный ответ: 1. Фернан Магеллан.

Колумб отправился открывать Америку на:
1. Каравеллах
2. Бригантинах
3. Галеонах
Правильный ответ: 1. Каравеллах.

Сколько времени потребовалось Колумбу, чтобы пересечь Атлантический океан от Испании до Вест-Индии?
1. 33 дня
2. 57 дней
3. 3 месяца
Правильный ответ: 1. 33 дня.

Где погиб (по легенде, был съеден аборигенами) знаменитый английский мореплаватель Джеймс Кук?
1. В Новой Гвинее
2. На Гавайях
3. В Австралии
Правильный ответ: 2. На Гавайях.

Какое море разделяет два материка, и в него не впадает ни одна река?
1. Средиземное море
2. Красное море
3. Карибское море
Правильный ответ: 2. Красное море.

К какому государству относится остров Гренландия?
1. К Канаде
2. К Дании
3. К Исландии
Правильный ответ: 2. К Дании.

Куба, самый большой карибский остров, из-за своей формы получил прозвище:
1. Малая Индонезия
2. Карибский крокодил

3. Остров-банан

Правильный ответ: 2. Карибский крокодил.

Япония — это гигантский архипелаг, состоящий из 3922 островов. Токио, Киото и Осака находятся на самом крупном острове. На каком?

1. Хоккайдо
2. Кюсю
3. Хонсю

Правильный ответ: 3. Хонсю.

Где находится Эверест?

1. На границе Непала и Индии
2. На границе Непала и Китая
3. На границе Индии и Китая

Правильный ответ: 2. На границе Непала и Китая.

В какой стране находится гора Аконкагуа — высочайшая вершина Южной Америки?

1. В Боливии
2. В Перу
3. В Аргентине

Правильный ответ: 3. В Аргентине.

На каком языке говорит самое большое количество людей на земле?

1. На английском
2. На испанском
3. На китайском

Правильный ответ: 3. На китайском.

Какой официальный язык Бразилии?

1. Итальянский
2. Португальский
3. Испанский

Правильный ответ: 2. Португальский.

Какой официальный язык Гаити?

1. Английский
2. Французский
3. Испанский

Правильный ответ: 2. Французский.

Какой язык является государственным языком Андорры — крошечного европейского государства?

1. Французский
2. Испанский
3. Каталанский

Правильный ответ: 3. Каталанский.

Какая страна появилась на карте мира в результате длительной войны между Индией и Пакистаном?

1. Непал
2. Бангладеш
3. Шри-Ланка

Правильный ответ: 2. Бангладеш.

Какая маленькая страна находится между Францией и Испанией?

1. Андорра
2. Бельгия
3. Монако

Правильный ответ: 1. Андорра.

Эта страна целиком находится на территории одного города.

1. Люксембург
2. Монако
3. Ватикан

Правильный ответ: 3. Ватикан.

Какую страну Южной Америки называют землёй "зелёного болота"?

1. Бразилию
2. Аргентину
3. Венесуэлу

Правильный ответ: 1. Бразилию.

Какую небольшую страну в центре Европы называют "перекрёстком Европы"?

1. Бельгию
2. Люксембург
3. Монако

Правильный ответ: 1. Бельгию.

Какое место на Земле называют "Страной снегов"?

1. Непал
2. Бутан
3. Тибет

Правильный ответ: 3. Тибет.

Как переводится на русский язык название Аргентины?

1. "Железная"
2. "Медная"
3. "Серебряная"

Правильный ответ: 3. "Серебряная".

Какое озеро индейцы поэтично именуют "озером облаков"?

1. Атабаска
2. Титикака
3. Эри

Правильный ответ: 2. Титикака.

В какой стране крестьяне спускают свежее молоко с высокогорных пастбищ Тироля по полиэтиленовым молокопроводам в сёла, которые находятся далеко внизу?

1. В Австрии
2. В Германии
3. В Швейцарии

Правильный ответ: 1. В Австрии.

Шерпы, численность которых составляет всего 50 тысяч человек, живут:

1. В Китае
2. В Непале
3. В Тибете

Правильный ответ: 2. В Непале.

Вопросы по астрономии

Какая самая яркая звезда ночного неба?

1. Вега
2. Канопус
3. Сириус

Правильный ответ: 3. Сириус.

За какой промежуток времени доходит до нас свет от Солнца?

1. За секунду
2. За 1-2 минуты
3. За 8 минут

Правильный ответ: 3. За 8 минут.

Сверхновая — это вспышка массивной звезды. Что остаётся в центре взорвавшейся звезды?

1. Белый карлик
2. Обычная звезда
3. Нейтронная звезда (пульсар) или чёрная дыра

Правильный ответ: 3. Нейтронная звезда (пульсар) или чёрная дыра.

Что такое чёрная дыра?

1. Остывшая звезда
2. Сгусток пыли и газа
3. Тело, массивное настолько, что своим тяготением не выпускает даже свет

Правильный ответ: 3. Тело, массивное настолько, что своим тяготением не выпускает даже свет.

Когда происходит лунное затмение?

1. Когда Солнце находится между Луной и Землёй
2. Когда Луна находится между Солнцем и Землёй
3. Когда Земля находится между Луной и Солнцем

Правильный ответ: 3. Когда Земля находится между Луной и Солнцем.

В каких единицах измеряется космическое расстояние?

1. Световой год
2. Миля
3. Космическая верста

Правильный ответ: 1. Световой год.

Каждый 76 лет жители Земли несколько ночей могут видеть невооруженным глазом комету. Как называется эта комета?

1. Вильда
2. Галлея
3. Хейла-Боппа

Правильный ответ: 2. Галлея.

Кому принадлежит фраза "И всё-таки она вертится!"?

1. Галилео Галилею
2. Николаю Копернику
3. Джордано Бруно

Правильный ответ: 1. Галилео Галилею.

В 1609 году этот учёный первым использовал подзорную трубу, чтобы наблюдать небо. Благодаря этому он сделал много научных открытий — пятна на Солнце, кольца Сатурна, горы и кратеры Луны. Как звали этого учёного?

1. Кеплер
2. Ньютон
3. Галилей

Правильный ответ: 3. Галилей.

Более 40 лет назад Юрий Гагарин совершил первый космический полет. Как назывался его корабль?

1. "Союз"
2. "Восход"
3. "Восток"

Правильный ответ: 3. "Восток".

Кто был вторым человеком, совершившим полёт в космос в мае 1961 года?

1. Джон Гленн

2. Алан Шепард
3. Герман Титов
Правильный ответ: 3. Герман Титов.

В 1990 году на орбиту был выведен космический телескоп. Именем какого американского учёного он назван?
1. Хаббл
2. Поллинг
3. Теллер
Правильный ответ: 1. Хаббл.

Вопросы по естественным наукам

Сколько атомов образует молекула азота?
1. Один
2. Два
3. Три
Правильный ответ: 2. Два.

На всём земном шаре может быть только несколько граммов этого естественного радиоактивного элемента. О каком элементе идёт речь?
1. Астат
2. Радон
3. Франций
Правильный ответ: 3. Франций.

Химический элемент германий назван в честь Германии (1885), полоний — в честь Польши (1898). А в честь какой страны назван галлий (1875)?
1. Португалии
2. Голландии
3. Франции
Правильный ответ: 3. Франции

Какой химический элемент из предсказанных и описанных Д.И. Менделеевым был открыт первым?
1. Галлий
2. Германий
3. Скандий
Правильный ответ: 1. Галлий.

Когда у Д.И. Менделеева сложился принцип построения Периодической системы?
1. Во время долгого заседания учёного совета
2. Во сне

3. В ходе научной дискуссии
Правильный ответ: 2. Во сне.

В ртути не тонет:
1. Золото
2. Платина
3. Железо
Правильный ответ: 3. Железо.

Какой металл получают, перерабатывая пустые консервные банки?
1. Олово
2. Медь
3. Жесть
Правильный ответ: 1. Олово.

Нить в лампочке накаливания обычно изготавливается из:
1. Вольфрама
2. Титана
3. Молибдена
Правильный ответ: 1. Вольфрама.

Какой минерал древние греки называли "окаменевшим льдом"?
1. Алмаз
2. Горный хрусталь
3. Дымчатый кварц
Правильный ответ: 2. Горный хрусталь.

Среднеазиатский учёный-энциклопедист Ахмед аль-Бируни, родившийся и живший в Хорезме в 11 веке, так писал об этом минерале: "Ценность его заключается в прозрачности и сходстве с двумя основами жизни: водой и воздухом". О каком минерале идёт речь?
1. Алмаз
2. Горный хрусталь
3. Бриллиант
Правильный ответ: 2. Горный хрусталь.

В середине 19 века так называемое "серебро из глины" ценилось дороже драгоценных металлов. О чём идёт речь?
1. Алюминий
2. Свинец
3. Мельхиор
Правильный ответ: 1. Алюминий.

Кто автор теорий относительности:
1. Лобачевский
2. Кюри

3. Эйнштейн

Правильный ответ: 3. Эйнштейн.

Кто из немецких физиков получил Нобелевскую премию за открытие Х-лучей?

1. В. Рентген
2. М. Планк
3. В. Вин

Правильный ответ: 1. В. Рентген.

Какой вид транспорта первым стал механизированным?

1. Автомобиль
2. Поезд
3. Самолёт

Правильный ответ: 2. Поезд.

Как называется локомотив с дизельным топливом?

1. Паровоз
2. Электровоз
3. Тепловоз

Правильный ответ: 3. Тепловоз.

Какой летательный аппарат 2 июля 2000 года отметил столетие со дня своего первого вылета?

1. Самолёт
2. Аэроплан
3. Дирижабль

Правильный ответ: 3. Дирижабль.

Как называется устройство, с помощью которого подводники обозревают подводный мир?

1. Стереотруба
2. Перископ
3. Калейдоскоп

Правильный ответ: 2. Перископ.

Как называется место для постройки и ремонта кораблей?

1. Верфь
2. Ангар
3. Депо

Правильный ответ: 1. Верфь.

Какой античный мудрец придумал машину для орошения полей, системы рычагов для поднятия больших тяжестей, военные метательные машины и многое другое?

1. Аристотель
2. Архимед
3. Пифагор

Правильный ответ: 2. Архимед.

В трудах какого учёного более 2000 лет назад упомянут принцип действия паровой турбины?

1. Анонимного китайского учёного
2. Архимеда
3. Герона Александрийского

Правильный ответ: 3. Герона Александрийского.

Николь Жозеф Кугног известен как создатель первого автомобиля. Его изобретение было оснащено паровым двигателем и, предназначенное для перевозки орудий, двигалось со скоростью 3 км/ч. Как оно называлось?

1. Автожир
2. Паровая самодвижущаяся повозка
3. Ломовик

Правильный ответ: 2. Паровая самодвижущаяся повозка.

Кто изобрёл в 1892 году двигатели, которыми оснащены мощные грузовые автомобили?

1. Р. Дизель
2. К. Бенц
3. Г. Даймлер

Правильный ответ: 1. Р. Дизель.

Из какой страны был Рудольф Дизель?

1. Из Германии
2. Из Швейцарии
3. Из Австрии

Правильный ответ: 1. Из Германии.

Вопросы по биологии

Ч. Дарвин был основателем теории биологической эволюции. Какой учёный до него высказывал идею влияния окружающей среды на развитие видов?

1. Либих
2. Ламарк
3. Ливингстон

Правильный ответ: 2. Ламарк.

Какой самый многочисленный класс животных?

1. Рыбы
2. Насекомые
3. Птицы

Правильный ответ: 2. Насекомые.

Кто из млекопитающих дольше всех живёт?

1. Человек
2. Слон
3. Медведь

Правильный ответ: 1. Человек.

У кого из млекопитающих самый длительный период беременности и вскармливания?

1. У африканских слонов
2. У белых медведей
3. У кенгуру

Правильный ответ: 3. У кенгуру.

Кто самый сильный хищный зверь?

1. Тигр
2. Лев
3. Белый медведь

Правильный ответ: 3. Белый медведь.

Сокровища в храмах тибетских монастырей охраняли одни из самых агрессивных животных:

1. Бенгальские тигры
2. Сиамские кошки
3. Королевские кобры

Правильный ответ: 2. Сиамские кошки.

Какое хищное млекопитающее приручали индийские магараджи, персидские шахи, турецкие султаны, арабские шейхи и эфиопские императоры к охоте на других животных?

1. Тигра
2. Гепарда
3. Слона

Правильный ответ: 2. Гепарда.

Какое животное из семейства кошачьих не водится в Азии?

1. Лев
2. Леопард
3. Ягуар

Правильный ответ: 3. Ягуар.

Какое животное из семейства кошачьих живёт семейными группами — прайдами?

1. Лев
2. Тигр
3. Гепард

Правильный ответ: 1. Лев.

Что делают львы-самцы со своей добычей?

1. Едят сами
2. Отдают самке
3. Отдают детёнышам

Правильный ответ: 1. Едят сами.

Назовите хищников, при виде которых гепард бросает свою добычу и убегает.

1. Львы
2. Гиены
3. Слоны

Правильный ответ: 2. Гиены.

Какой медведь самый крупный?

1. Бурый
2. Белый
3. Гризли

Правильный ответ: 2. Белый.

Где живут панды?

1. На Мадагаскаре
2. В Австралии
3. В Китае

Правильный ответ: 3. В Китае.

К каким хищникам относится кадьяк, название которого происходит от одного из островов Аляски?

1. Медведь
2. Лисица
3. Волк

Правильный ответ: 1. Медведь.

Легенда гласит, что натуралист, путешествовавший по Австралии, увидев диковинное животное, спросил у проводника, что это за зверь. Абориген ответил: "Я не понимаю". Под этим именем мы и знаем это животное.

1. Коала
2. Кенгуру
3. Утконос

Правильный ответ: 2. Кенгуру.

На каком острове водятся лемуры?

1. Маврикий
2. Мадагаскар
3. Фиджи

Правильный ответ: 2. Мадагаскар.

Кто из млекопитающих дальше и выше прыгает?

1. Лошадь

2. Кенгуру
3. Гепард
Правильный ответ: 1. Лошадь.
Когда начинает бегать детёныш зебры?
1. Через час после рождения
2. Через неделю после рождения
3. через месяц после рождения
Правильный ответ: 1. Через час после рождения.
Какие звери рождаются зрячими?
1. Зайчата
2. Лисята
3. Волчата
Правильный ответ: 1. Зайчата.
В какое время суток бобры строят свои жилища?
1. Утром
2. Днём
3. Ночью
Правильный ответ: 3. Ночью.
Какое медлительное животное, относящееся к отряду насекомоядных, уничтожает гадюк и становится совершенно бесчувственным в зимние месяцы?
1. Соня
2. Еж
3. Хомяк
Правильный ответ: 2.Ёж.
Какому древнему народу удалось одомашнить морскую свинку?
1. Инкам
2. Грекам
3. Египтянам
Правильный ответ: 1. Инкам.
2000 лет назад такса появилась в:
1. Месопотамии
2. Египте
3. Древней Греции
Правильный ответ: 2. Египте.
Слово "такса" по-немецки означает:
1. "Барсучья собака"
2. "Собачий енот"
3. "Лисий нос"
Правильный ответ: 1. "Барсучья собака".
Собака какой породы используется охотниками?

1. Мастифф
2. Борзая
3. Ротвейлер
Правильный ответ: 2. Борзая.
Острую конкуренцию собакам в поисках наркотиков могут составить:
1. Обезьяны
2. Свиньи
3. Хомяки
Правильный ответ: 2. Свиньи.
Какой континент является родиной кошки?
1. Африка
2. Южная Америка
3. Евразия
Правильный ответ: 1. Африка.
С хвостом какого животного в руке давали самые торжественные клятвы верующие индусы?
1. Коровы
2. Кошки
3. Змеи
Правильный ответ: 1. Коровы.
В 15 веке в армии Швеции существовала кавалерия на:
1. Оленях
2. Быках
3. Лосях
Правильный ответ: 3. На лосях.
На территории Парижского университета по настоянию знаменитого естествоиспытателя Клода Бернара соорудили памятник:
1. Лягушке
2. Собаке
3. Мышке
Правильный ответ: 1. Лягушке.
Как называется способность пресмыкающихся отбрасывать хвост?
1. Аутотомия
2. Вивисекция
3. Аутоампутация
Правильный ответ: 1. Аутотомия.
Какая змея самая длинная на свете?
1. Анаконда
2. Питон

3. Королевская кобра
Правильный ответ: 2. Питон.
Кто из морских обитателей дышит одной ноздрёй?
1. Осьминог
2. Дельфин
3. Кашалот
Правильный ответ: 3. Кашалот.
В какой стране мира люди добывают больше всего рыбы в год?
1. В Китае
2. В Японии
3. В Малайзии
Правильный ответ: 2. В Японии.
Когда щука выходит на берег?
1. Никогда
2. В жаркий летний день
3. Весной, по холодку
Правильный ответ: 3.Весной, по холодку.

"Умываются" ли насекомые?
1. Никогда
2. Не всегда и не все
3. Многие и довольно тщательно
Правильный ответ: 3. Многие и довольно тщательно.

Термит — это:
1. Червь
2. Жук
3. Гусеница
Правильный ответ: 2. Жук.

Какая птица является национальным символом США и изображена на гербе этой страны?
1. Сокол
2. Орлан
3. Ворон
Правильный ответ: 2. Орлан.

Зачем страус прячет голову в песок?
1. От страха
2. Освобождается от паразитов

3. Разыскивает пищу
Правильный ответ: 1. От страха.

Какое растение быстрее всех растёт?
1. Сахарный тростник
2. Колючий бамбук
3. Гигантская ламинария
Правильный ответ: 2. Колючий бамбук.

Какое самое высокое дерево в мире?
1. Секвойя вечнозеленая
2. Эвкалипт царственный
3. Секвойядендрон, или мамонтовое дерево
Правильный ответ: 3. Секвойядендрон, или мамонтовое дерево.

У какой пальмы самое крупное в мире семя?
1. У сейшельской пальмы
2. У африканской дум-пальмы
3. У кокосовой пальмы
Правильный ответ: 1. У сейшельской пальмы.

Вопросы по русскому языку

Какого рода слова "тюль", "толь", "шампунь"?
1. Женского
2. Мужского
3. Среднего
Правильный ответ: 2. Мужского.

К какому роду относится аббревиатура СНГ?
1. К мужскому
2. К среднему
3. К женскому
Правильный ответ: 2. К среднему.

Как правильно сказать?
1. Одна туфля?
2. Одна туфля
3. Один туфель
Правильный ответ: 2. Одна туфля.

Выберите форму будущего времени глагола "победить":
1. Побежу
2. Победю
3. Одержу победу
Правильный ответ: 3. Одержу победу.
Слово "школа" переводится с греческого языка как:
1. "Работа"
2. "Отдых"
3. "Знание"
Правильный ответ: 2. "Отдых".

Как по-русски звучит английское "уинк-уинк" и немецкое "квик-квик"?
1. "Ква-ква"
2. "Хрю-хрю"
3. "Цып-цып"
Правильный ответ: 2. "Хрю-хрю".

Французы говорят "куэн-куэн", румыны — "мак-мак-мак", датчане — "раб-раб-раб". А как имитируют этот звук русские?
1. "Кря-кря-кря"
2. "Га-га-га"
3. "Хрю-хрю-хрю"
Правильный ответ: 1. "Кря-кря-кря".

Название какого насекомого в русском разговорном языке 18 — начала 19 века служило обобщённым названием для различных насекомых?
1. Жук
2. Стрекоза
3. Муха
Правильный ответ: 2. Стрекоза.

Найдите правильное значение выделенного слова — "под эгидой":
1. Щит
2. Эмблема
3. Цель
Правильный ответ: 1. Щит.

Выберите правильное значение выделенного слова — "без обиняков":
1. Намёк
2. Упрек
3. Бранное слово
Правильный ответ: 1. Намёк.
Объясните значение выделенного слова во фразеологическом обороте "у кормила власти":
1. Руль
2. Корм
3. Кормушка
Правильный ответ: 3. Кормушка.

Объясните значение выделенного слова во фразеологическом обороте "воздать сторицей":
1. Должное
2. Сто раз
3. Хвалу
Правильный ответ: 2. Сто раз.

Что означает выделенное слово:
"...Бумажки сторублевые
Домой **под подоплёкою**
Нетронуты несут".
(Н.А. Некрасов, "Кому на Руси жить хорошо")
1. Шапка
2. Подкладка
3. Рубаха
Правильный ответ: 2. Подкладка.

Выражение "вашими молитвами" когда-то имело продолжение. Как оно звучало?
1. "Как шестами подпираемся"
2. "Перед богом заступаемся"
3. "От чертей отбиваемся"
Правильный ответ: 1. "Как шестами подпираемся".

Каков немецкий аналог русской присказки "дать дуба"?
1. Перевернуть карты
2. Сбросить рога
3. Уйти за морошкой

Правильный ответ: 3. Уйти за морошкой.

Вопросы по музыке

Как называется инструмент, который был известен ещё в Древней Греции, но в Европе появился лишь в 12 веке?
1. Гобой
2. Аккордеон
3. Волынка
Правильный ответ: 3. Волынка.

Какой музыкальный инструмент сочетает в себе клавиши, кнопки и мехи?
1. Гармонь
2. Аккордеон
3. Арфа
Правильный ответ: 2. Аккордеон.

Как переводится слово "валторна"?
1. "Громкая труба"
2. "Лесной рог"
3. "Пастушья свирель"
Правильный ответ: 2. "Лесной рог".

Этот инструмент напоминает о грибоедовском Скалозубе и о булгаковском Коровьеве.
1. Гобой
2. Бубен
3. Фагот
Правильный ответ: 3. Фагот.

Кто из перечисленных композиторов не был немцем?
1. Р. Вагнер
2. И.-С. Бах
3. Ф. Лист
Правильный ответ: 3. Ф. Лист.

Кто автор музыки к драме Г. Ибсена "Пер Гюнт"?
1. Э. Григ
2. Ф. Шуберт
3. Ф. Лист

Правильный ответ: 1. Э. Григ.

Какой композитор написал 9 симфоний, причём самая популярная из них — "Незаконченная"?
1. В.А. Моцарт
2. Ф. Шуберт
3. Р. Шуман
Правильный ответ: 2. Ф. Шуберт.
С. Прокофьев написал балет по этой сказке Ш. Перро.
1. "Золушка"
2. "Снежная королева"
3. "Красная шапочка"
Правильный ответ: 1. "Золушка".

Полька — это:
1. Чешский танец
2. Польский танец
3. Французский танец
Правильный ответ: 1. Чешский танец.

Какой американский город является родиной джаза?
1. Лос-Анджелес
2. Новый Орлеан
3. Сан-Франциско
Правильный ответ: 2. Новый Орлеан.

Кто из группы "Битлз" был убит в 1980 году?
1. Джон Леннон
2. Ринго Старр
3. Джордж Харрисон
Правильный ответ: 1. Джон Леннон.

Вопросы по изобразительному искусству

Как называется самый большой в мире музей изобразительного искусства?
1. Метрополитен
2. Лувр
3. Эрмитаж
Правильный ответ: 2. Лувр.

Что такое офорт?

1. Живопись красками на основе воды, разбавленной свинцом
2. Способ гравирования при помощи азотной кислоты
3. Акварель, где вода на 90 % разбавлена спиртом

Правильный ответ: 2. Способ гравирования при помощи азотной кислоты.

Гениальный итальянский художник Леонардо да Винчи изобрёл уникальную технику, которая позволяет передавать игру чувств на лицах. Художник окутывал контуры изображений лёгкой дымкой. Он называл это:

1. Сфумато
2. Пиццикато
3. Бельканто

Правильный ответ: 1. Сфумато.

Жемчужина фламандской живописи — "Кружевница" Вермера Делфтского — имеет одну особенность. Какую?

1. Эта картина находится в зале, целиком ей посвящённом
2. Она настолько хрупка, что выставляется для показа только один месяц в году
3. Это одна из самых маленьких картин Лувра

Правильный ответ: 3. Это одна из самых маленьких картин Лувра.

На каком из полотен Рембрандта, написанном по заказу стрелковой гильдии, изображены капитан Кук и его лейтенант?

1. "Свет-тьма"
2. "Самсон-победитель"
3. "Ночной дозор"

Правильный ответ: 3. "Ночной дозор".

Известный французский художник Поль Гоген долгое время жил на острове. Данный период жизни нашёл заметное отражение в его творчестве. Что это остров?

1. Мадагаскар
2. Гаити
3. Таити

Правильный ответ: 3. Таити.

При жизни французский художник Винсент Ван Гог продал:

1. 6 картин
2. 1 картину

3. Не продал ни одной картины

Правильный ответ: 3. Не продал ни одной картины.

Кто из русских художников изобразил последний день Помпеи на одноимённом полотне?

1. А. Иванов
2. К. Брюллов
3. В. Суриков

Правильный ответ: 2. К. Брюллов.

Кто является автором картины "Чёрный квадрат"?

1. В. Кандинский
2. К. Малевич
3. М. Шагал

Правильный ответ: 2. К. Малевич.

Как называется настенное изображение из маленьких цветных камешков?

1. Мозаика
2. Фреска
3. Гобелен

Правильный ответ: 1. Мозаика.

Как называется выразительное оформление входа в здание?

1. Фронтон
2. Портик
3. Портал

Правильный ответ: 3. Портал.

По случаю какого события была возведена Эйфелева башня?

1. Олимпийских игр в Париже в 1900 году
2. Всемирной выставки в 1880 году
3. Официального визита во Францию королевы Виктории в 1891 году

Правильный ответ: 2. Всемирной выставки в 1880 году.

На потолке в здании Парижского оперного театра, открытого после ремонта 23 сентября 1964 года, имеются превосходные фрески, написанные:

1. Э. Уорхолом
2. М. Шагалом

3. П. Пикассо
Правильный ответ: 2. М. Шагалом.

В 1883 году французский скульптор О. Роден получил заказ на изготовление статуи писателя. Однако тот, утомлённый количеством сеансов, отказался позировать. В конце концов, в статуе он получился обнажённым, сидящим, с лицом, погружённым в размышления. Кто был этот писатель?
1. В. Гюго
2. О. де Бальзак
3. Э. Золя
Правильный ответ: 1. В. Гюго.

Вопросы по кулинарии

Это одно из дежурных блюд в царской армии и на флоте, введённое Павлом I. Изначально оно представляло собой овсяный суп — национальное блюдо прусской кухни. В произведениях же русских классиков часто упоминается как синоним бурды.
1. Гансвурст
2. Габерсуп
3. Рольмопс
Правильный ответ: 2. Габерсуп.

Как называется одно из самых известных блюд испанской кухни, в котором сочетаются рыба, мясо и птица с овощами и рисом?
1. Тортилья
2. Паэлья
3. Гаспачо
Правильный ответ: 2. Паэлья.

Как называется кондитерское изделие французской и венской кухни, представляющее собой сливки, взбитые с сахаром с добавлением ванили, и затем замороженные?
1. Суфле
2. Пралине
3. Парфе
Правильный ответ: 3. Парфе.

В каком из этих растений содержится больше всего аскорбиновой кислоты?

1. Яблоко
2. Укроп
3. Апельсин
Правильный ответ: 2. Укроп.

Этот питательный тропический фрукт в словаре В. Даля назван "адамовой смоквой".
1. Манго
2. Банан
3. Финик
Правильный ответ: 2. Банан.

Эта родственница капусты царила на русском столе до того, как её потеснил картофель.
1. Брюква
2. Морковь
3. Репа
Правильный ответ: 1. Брюква.

Какая из широко применяемых приправ представляет собой сушёные рыльца цветков крокуса?
1. Ваниль
2. Шафран
3. Кардамон
Правильный ответ: 2. Шафран.

В каком напитке больше всего кофеина?
1. В чае
2. В кофе
3. В какао
Правильный ответ: 1. В чае.

Национальный аргентинский напиток — это настойка из твёрдых и блестящих листьев кустарника, близкого к остролисту (падубу). Как называется этот напиток?
1. Кока
2. Матэ
3. Лантана
Правильный ответ: 2. Матэ.

Кто считается изобретателем пива?
1. Эразм Роттердамский
2. Мартин Лютер
3. Фламандский король Гамбринус
Правильный ответ: 3. Фламандский король Гамбринус.

Разное

В какой стране 500 тысяч туристов ежегодно посещают дом Санта-Клауса?
1. В Канаде
2. В Аргентине
3. В Финляндии
Правильный ответ: 3. В Финляндии.

Как называется искусство складывания фигурок из бумаги, родившееся в Японии?
1. Икебана
2. Оригами
3. Татами
Правильный ответ: 2. Оригами.

Кого в былые времена называли "престидижитатором"?
1. Фокусника
2. Жонглёра
3. Акробата
Правильный ответ: 1. Фокусника.

Пенька делается из:
1. Крапивы
2. Льна
3. Конопли
Правильный ответ: 3. Конопли.

Пенициллин изобрёл:
1. Александр Флеминг
2. Луи Пастер
3. Парацельс
Правильный ответ: 1. Александр Флеминг.

Из какого количества позвонков состоит позвоночник человека?
1. 33-34
2. 75
3. 12
Правильный ответ: 1. 33-34.

За что отвечают палочки в глазу?
1. За дневное зрение
2. За зрение в темноте
3. За сумеречное зрение
Правильный ответ: 3. За сумеречное зрение.

Как называется орган слуха и равновесия?
1. Среднее ухо
2. Улитка
3. Ухо
Правильный ответ: 3. Ухо.

Какие мышцы не прикрепляются к костям?
1. Гладкие
2. Мимические
3. Кочующие
Правильный ответ: 1. Гладкие.

Какое учреждение, согласно французской пословице, ближе всех к тюрьме?
1. Бордель
2. Кабак
3. Суд
Правильный ответ: 2. Кабак.

Метрическая система исчисления была введена:
1. В Древней Греции
2. В 11 веке на Ближнем Востоке
3. В 18 веке во Франции
Правильный ответ: 3. В 18 веке во Франции.

Как древние римляне называли остроконечную палку, которой погоняли животных?
1. Стимул

2. Импульс
3. Канон
Правильный ответ: 1. Стимул.

Где в 19 веке имели хождение деньги из кожи тюленя?
1. На Аляске
2. В Гренландии
3. На Чукотке
Правильный ответ: 1. На Аляске.

По какой дисциплине не присуждается Нобелевская премия?
1. По химии
2. По математике
3. По биологии
Правильный ответ: 2. По математике.

"Блеф-клуб"

Слово "блеф" означает "выдумка; ложь, рассчитанная на введение в заблуждение кого-либо".

Ведущий задаёт вопросы, которые начинаются со слов "Верите ли вы, что...". Задача игроков — определить, верно ли утверждение ведущего или это всего лишь блеф. На обдумывание ответа даётся 10-15 секунд.

Проводить игру можно по-разному

· Первый вариант игры:

В игре принимает участие до 10 человек.

Ведущий по очереди обращается к каждому игроку. За правильный ответ игрок получает 1 жетон. Игра оканчивается вместе с вопросами, имеющимися в распоряжении ведущего. Выигрывает тот игроков, у которого окажется больше всего жетонов.

· Второй вариант игры:

Игроки выстраиваются в шеренгу напротив ведущего. Ведущий громко произносит утверждение и просит тех игроков, кто согласен с утверждением, поднять правую руку, а тех, кто не согласен — левую. Все неправильно ответившие игроки выбывают из игры. Оставшимся игрокам ведущий предлагает новое утверждение. И так далее до тех пор, пока в игре не останется один игрок, который и становится победителем.

"Ты — мне, я — тебе"

Игра может проходить как между отдельными игроками, так и между командами.

Игроки рассаживаются в круг. В центр круга становится ведущий. В руках у него — ёмкость с карточками, на которых написаны утверждения. Ведущий подходит к одному из игроков и предлагает ему вытащить карточку с утверждением. Игрок вытаскивает карточку и зачитывает утверждение игроку, расположенному по левую руку от него. Последний должен согласиться с предложенным утверждением или опровергнуть его. После этого игрок, зачитывавший утверждение, либо соглашается, либо нет с ответом своего соседа. За правильный ответ каждый из отвечавших игроков получает по 1 баллу. Затем ведущий предлагает вытащить карточку тому игроку, который высказывал своё мнение относительно первого утверждения. Второй игрок вытаскивает карточку и также зачитывает утверждение своему соседу слева. Последний должен согласиться с предложенным утверждением или опровергнуть его... И так далее.

Игра длится несколько кругов или заранее оговоренное время. Выигрывает тот игрок, у которого окажется больше всего баллов. Если игроков с одинаково большим количеством баллов будет много, то между ними можно провести ещё один игровой гейм из нескольких кругов.

Вопросы для "Блеф-клуба" и игры "Ты — мне, я — тебе"

1. Авторучка была изобретена ещё в Древнем Египте. *(Верно)*
2. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками. *(Верно)*
3. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами. (*Верно*)
4. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть что попало. (*Верно*)
5. В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей прочности грифеля. (*Неверно*)
6. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок. (*Неверно*)
7. Студент Кембриджа на экзамене может потребовать у преподавателя принести ему пиво. (Верно)

8. П. Мериме составил свой Диктант для конкурса, организованного при дворе Наполеона III. Последний сделал лишь 3 ошибки, в то время как посол Австрии принц Миттернихский допустил 75 ошибок. (*Неверно, всё было наоборот)*

9. Динозавры жили на Земле в меловой период. (*Верно*)

10. Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, здоровается следующим образом — кладёт ему хобот в рот. (*Верно*)

11. Самая толстая кожа — у слона. (*Неверно, у бегемота*)

12. Самое маленькое сердце из всех крупных хищников имеет медведь. (*Неверно, лев*)

13. Леопарды спят на деревьях и не падают. (*Верно*)

14. Львы живут только в Африке. (Н*еверно, ещё в Индии*)

15. Внутри кисточки хвоста у льва находится коготь. (*Верно*)

16. Бегемоты — представители отряда парнокопытных. (*Верно*)

17. Бактриан — это одногорбый верблюд. (*Неверно, двугорбый*)

18. Лошади могут не ложиться в течение 2-х месяцев. (*Верно*)

19. Антилопы убивают птиц. (*Верно*)

20. Лось является разновидностью оленя. (*Верно*)

21. Мартышка обычно бывает размером с котёнка. (*Верно*)

22. Окапи — это вид зайца. (*Неверно, жирафа*)

23. Свиньи чувствуют запах трюфелей с расстояния 30 метров и на 3 метра под землёй. (*Верно*)

24. Дикобраз плавает, как пробка. (*Верно, иглы у дикобраза — полые и наполнены воздухом*)

25. В длинной шерсти ленивцев вырастают водоросли и заводится моль. (*Верно*)

26. Чтобы спастись от преследователей, опоссум претворяется мёртвым. (*Верно*)

27. Оцелот относится к семейству собачьих. (*Неверно, к семейству кошачьих*)

28. Крысы обычно живут дольше, чем морские свинки. (*Неверно*)

29. Летучие мыши могут принимать радиосигналы. (*Неверно*)

30. Сова — единственная птица, у которой есть ушные раковины. (*Верно*)

31. Сова может поворачивать голову на 360 градусов. (*Верно*)

32. Птица коростель, возвращаясь с юга, большую часть пути шагает пешком. (*Верно*)

33. У вальдшнепа глаза сдвигаются к затылку. (*Верно*)

34. Родина колибри — Африка. (*Неверно, Южная Америка*)

35. Хвост у павлина — коричневого цвета. (*Верно, он короткий и скрывается под красивым разноцветным шлейфом*)

36. Попугай ара родом из Австралии. (*Неверно, из Южной Америки*)

37. Многие насекомые вырабатывают глицерин, чтобы в мороз вода в их теле не кристаллизовалась, и клетки не разбивались. (*Верно*)

38. Пчела имеет 5 глаз. (*Верно*)

39. Оводы больно жалят. (*Неверно. Оводов часто путают со слепнями, самки которых больно жалят и сосут кровь животных и человека.*)

40. Оводы в стадии взрослого насекомого ничем не питаются. (*Верно*)

41. Пауки питаются собственной паутиной. (*Верно*)

42. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет. (*Верно*)

43. В голодное время особь саранчи может пожирать саму себя. (*Верно. Она сначала съедает передние лапы, а затем — нижнюю часть тела.*)

44. Самки тли кошенили служат исходным сырьём для изготовления краски. (*Верно*)

45. В некоторых странах жуков-светляков используют в качестве осветительных приборов. (*Верно*)

46. У пиявки — 2 сердца. (*Верно*)

47. В период линьки гадюки наиболее опасны. (*Неверно*)

48. Ящерица не может одновременно бежать и дышать. Чтобы подышать, она останавливается. (*Верно*)

49. Некоторые лягушки умеют летать. (*Верно*)

50. Кит всю жизнь не спит. (*Верно*)

51. Мелодичную песню голубого кита можно услышать в радиусе 200 километров. (*Неверно, всего лишь в радиусе нескольких километров*)

52. Кальмар — это моллюск. (*Верно*)

53. Некоторые рыбы в Африке, спасаясь от засухи, зарываются в землю. (*Верно*)

54. Рыба ставрида шипит и хрюкает, как свинья. (*Верно*)

55. Пираньи относятся к отряду карпообразных рыб. (*Верно*)

56. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой. (*Верно*)

57. В Поволжье рыбу миногу сушили и использовали в качестве свечи. (*Верно, она на 35 % состоит из жира*)

58. Чтобы пойманная рыба не портилась, на современных рыболовных судах предусмотрены холодильники. (*Верно*)

59. Раньше краску под названием "индийская жёлтая" готовили из мочи коров, которых кормили листьями манго. (*Верно*)

60. Древесина деревьев нарастает быстрее, чем кора. (*Верно*)

61. "Календула" и "ноготки" — это название одного и того же растения. (*Верно*)

62. Плоды ананасов растут на земле. (*Неверно*)

63. Самый распространённый на Земле овощ — это картошка. (Неверно, капуста)

64. Репа — наименее питательный овощ на Земле. (*Неверно, огурец*)

65. Зелёный картофель настолько ядовит, что может убить ребёнка. (*Верно*)

66. Грибы в теплицах могут расти в полной темноте и давать урожай круглый год. (*Верно*)

67. Инжир, смоковница и фиговое дерево — это одно и то же. (*Верно*)

68. Мистраль — это сильный тёплый ветер. (*Неверно, это холодный ветер*)

69. На Северном полюсе холоднее, чем на Южном. (*Неверно*)

70. У людей, живущих в холодном климате, ноздри, как правило, уже, чем у обитателей тёплых и влажных регионов. (*Верно*)

71. Голубоглазые люди чаще болеют гриппом. (*Неверно*)

72. Утром люди выше ростом, чем вечером. (*Верно*)

73. Дети могут слышать более высокие звуки, чем взрослые. (*Верно*)

74. По статистике рождается больше мальчиков, чем девочек. (*Верно*)

75. "Дарвинов бугорок" расположен на носу. (*Неверно*)

76. В некоторых местах люди по-прежнему моются с помощью оливкового масла. (*Верно; в некоторых жарких странах, где не хватает воды*)

77. Всего лишь одна капля нефти делает непригодными для питья 25 л воды. (*Верно*)

78. Чарли Чаплин, Льюис Кэрролл, Джек Потрошитель и адмирал Нельсон были дальтониками. (*Неверно, все они были левшами*)

79. Аббат Прево, автор романа "Манон Леско", был обнаружен в поле без признаков жизни, и вскоре было объявлено о его смерти. Когда хирург начал делать вскрытие, "труп" взвыл от боли, но было уже поздно. (*Верно*)

80. В медицине диагноз "синдром Мюнхгаузена" ставится пациенту, который много врёт. (*Неверно. Такой диагноз ставят пациенту, который испытывает постоянное желание лечиться.*)

81. Луи Пастер разработал прививку от бешенства. (*Верно*)

82. Педикулёз — это грибковое заболевание. (*Неверно, это вши*)

83. Аспирин был изобретён в Германии. (*Верно*)

84. Радугу можно увидеть и в полночь. (*Верно*)

85. Графит и алмаз — это чистый углерод. (*Верно*)

86. Рубин и изумруд — это разновидности корунда, окрашенные различными ионами в разные цвета. (*Неверно*)

87. Температура на головке спички во время вспышки составляет 150^{0}С. (*Верно*)

88. Температура кипения солёной воды ниже, чем пресной. (*Неверно*)

89. Чтобы быстрее охладить жидкость в сосуде, его лучше поставить на лёд, чем под лёд. (*Неверно*)

90. Никотиновая кислота является витамином. (*Верно*)

91. Наша Галактика называется Млечным путём. (*Верно*)

92. В космосе, где на человека не действуют силы гравитации, он немного вытягивается. (*Верно*)

93. Длина хвоста кометы может в несколько раз превышать расстояние от Земли до Солнца. (*Верно*)

94. Пергамент — первый изготовленный материал для письма. (*Неверно, папирус*)

95. Древние кельтские певцы-поэты назывались "скальдами"? (*Неверно, они назывались "бардами"*)

96. У убитой Гераклом Лорнейской гидры было 12 годов. (*Неверно, 9*)

97. Два подвига Геракла были не зачтены. (*Верно*)

98. Купидон и Амур — это 2 имени одного и того же римского бога. (*Неверно*)

99. Римляне носили штаны. (*Неверно, они носили туники и тоги*)

100. Древнеримская тюрьма называлась "карцером". (*Верно*)

101. Древние римляне делали из дельфинов колбасу. (*Верно*)

102. Зубную щётку придумали древние римляне. (*Неверно, китайцы*)

103. Нерон правил Римом раньше Калигулы. (*Неверно*)

104. Философ и математик Пифагор побеждал в Олимпийских состязаниях кулачных бойцов. (*Верно*)

105. В Европе узнали о кофе только после открытия Америки Христофором Колумбом. (*Неверно*)

106. Андрей Рублёв творил в 12 веке. (*Неверно, в 15 веке*)

107. Во времена Ивана Грозного простой крепостной крестьянин смастерил крылья, как у птицы, и совершил полёт в присутствии царя и его свиты. (*Верно, это был смерд Никита*)

108. Царь Иван Грозный разорвал первую печатную книгу, а первопечатника Ивана Фёдорова изгнал из Москвы. (*Неверно. Наоборот, Иван Грозный был восхищён печатными буквами и велел открыть печатный двор.*)

109. Во время пожаров 1666 года в Лондоне сгорело более половины города, но при этом пострадало только 6 человек. (*Верно*)

110. Русский генерал, князь П.И. Багратион погиб в Бородинском сражении. (*Верно*)

111. В 19 веке блины на Масленицу пекли квадратной формы. (*Верно*)

112. В Германии 20-х годов 20 века деньги обесценивались настолько быстро, что ими играли даже дети. (*Верно*)

113. На момент окончания Второй мировой войны премьер-министром Великобритании был Уинстон Черчилль. (*Неверно*)

114. Президент Египта Гамаль Абдель Насер был Героем Советского Союза. (*Верно*)

115. В Египте "Приключения Шерлока Холмса" А. Конан-Дойла выпускаются как учебное пособие для полицейских. (*Верно*)

116. В рассказе 1893 года А. Конан-Дойл убил Шерлока Холмса, но публика так разгневалась, что того пришлось "воскресить". (*Верно*)

117. В 1993 году в джунглях Папуа-Новой Гвинеи было обнаружено первобытное племя, которое никогда прежде не видело белых людей. (*Верно*)

118. В Австралии до сих пор существует порядка 200 языков, причём на некоторых из них говорит меньше десятка человек. (*Верно*)

119. Русский язык является официальным языком ООН? (*Верно. Точнее, одним из 6-ти официальных языков.*)

120. Английский язык относится к романской группе языков. (*Неверно, к германской*)

121. Буква "О" чаще других встречается в языках народов мира? (*Неверно, буква "А"*)

122. Хорватское слово "борзовоз" обозначает "скорый поезд". (*Верно*)

123. Швейцария является членом ООН. (*Неверно*)

124. Испания — это республика. (*Неверно, конституционная монархия*)

125. Люксембург — это княжество. (*Неверно, это герцогство*)

126. Японский город Саппоро находится на острове Хонсю. (*Неверно, на острове Хоккайдо*)

127. Тоннель под Ла-Маншем является самым длинным тоннелем в мире. (*Неверно. Самый длинный тоннель находится в Японии, между островами Хонсю и Хоккайдо. Он длиннее тоннеля под Ла-Маншем на 4 км.*)

128. США разделены на 8 часовых поясов. (*Неверно*)

129. Полуостров Калифорния принадлежит США. (*Неверно*)

130. В 1836-1845 годах Техас был независимым государством. (*Верно*)

131. Город Майами находится на западном побережье США. (*Неверно, на восточном*)

132. В штате Алабама есть закон, запрещающий использование слонов для вспашки хлопкового поля. (*Верно*)

133. Затонувший в 1912 году корабль "Титаник" принадлежал США. (*Неверно, Великобритании*)

134. В Северном море есть пиратское микрогосударство, расположенное на плавучей платформе. Оно называется Силэнд ("Морская страна") и выдаёт собственные документы, удостоверяющие личность. (*Верно*)

135. Если в Эфиопии прожить с одной женой 25 лет, то получишь орден "За супружескую верность". (*Верно*)

136. В библиотеке Ватикана хранится самая большая коллекция эротической литературы. (*Верно*)

137. Американский галлон больше, чем русская четверть. (*Верно*)

138. Метр больше ярда. (*Верно, ярд равен 0,9144 метра*)

139. Не существует Нобелевской премии по математике, потому что жена Альфреда Нобеля имела роман с математиком. (*Верно*)

140. Пьер Кюри и Мария Склодовская-Кюри были дважды лауреатами Нобелевской премии. (*Неверно, только Мария Склодовская-Кюри*)

141. Католиков в мире больше, чем всех остальных христиан вместе взятых. (*Верно*)

142. Лобное место в Москве было сооружено для казней. (*Неверно*)

143. В 1935 году был составлен план, предусматривающий полную перепланировку Москвы. (*Верно*)

144. Знаменитый изобретатель автомата М.Т. Калашников живёт в Туле. (*Неверно, в Ижевске*)

145. Стрельба входит в триатлон. (*Неверно*)

146. Тайский бокс входит в программу Олимпийских игр. (*Неверно*)

147. Первым советским реактивным пассажирским самолётом был ТУ-104. (*Верно*)

148. В телевизионном фильме "Семнадцать мгновений весны" 17 серий? (*Неверно, 12*)

149. Джульетта принадлежала дому Монтекки. (*Неверно*)

150. В традиционных японских домах внутренние стены изготавливаются из плотной бумаги. (*Верно*)

Данные вопросы можно также использовать в играх "Морской бой", "Интеллектуальное казино" (один из секторов) и "Интеллектуальный хоккей".

"Что? Где? Когда?"

"Что? Где? Когда?" — это знаменитая интеллектуальная игра, появившаяся на телевидении ещё во времена существования СССР. Придумал "Что? Где? Когда?" её бессменный ведущий — В. Я. Ворошилов. За 30 лет своего существования игра приобрела поистине народную любовь и вышла за пределы голубого экрана. Для большого количества людей она успела стать образом жизни. По всей России и за её пределами появились многочисленные клубы и одиночные команды, истые адепты "Что? Где? Когда?", которые регулярно устраивают турниры, как в реальном режиме, так по телефону и даже в сети.

В игре принимает участие только одна команда. Это не группа случайных людей, а проверенный игрой и хорошо сработанный коллектив, в котором каждый игрок выполнят свою функцию. Ошибочно думать, что "Что? Где? Когда?" — это игра для эрудитов. Чтобы ответить на каверзные вопросы, которые являются отличительной чертой данной игры, одной эрудиции недостаточно! В каждой команде должны быть:

1) "генератор идей" — игрок с буйной фантазией, на котором лежит груз ответственности за "генерирование" как можно большего количества версий, в том числе бредовых;

2) "умник" — игрок с хорошо развитым логическим мышлением, который анализирует вопрос, выделяет в нём самое существенное и сопоставляет это с версиями, предложенными "генератором идей";

3) "критик" — игрок, сомневающийся во всём, даже в наиболее удачных версиях.

Особое слово следует сказать о капитане команды. Это не всегда самый знающий и эрудированный игрок в команде. В его задачи входит координация деятельности остальных членов команды, а также необходимость выбора окончательной версии из нескольких, предложенных командой. Последнее требует от капитана развитой интуиции.

Главной головной болью организаторов игры нередко становится подбор вопросов. Дело в том, что это не должны быть обыкновенные вопросы на знание и эрудицию. Почти каждый вопрос, используемый в игре "Что? Где? Когда?", — небольшой "шедевр". Он интересен, он заставляет игроков напрячь не только логику и память, но и активизировать творческое мышление. Каждый вопрос строится таким образом, чтобы ответ на него можно было найти даже в том случае, если игроки его заранее не знали. В игре должно быть 5-12 вопросов (в зависимости от степени подготовленности команды).

Другие узнаваемые атрибуты игры "Что? Где? Когда?" — волчок и круг, разделённый на сектора. Круг можно сделать из картона и при помощи линейки разделить на энное количество секторов. Каждый сектор необходимо пронумеровать. Готовый круг кладут в центр стола. В свою очередь, в центре круга устанавливают волчок, к которому необходимо прикрепить стрелку.

Вопросы к игре "Что? Где? Когда?"

Скажите по-китайски "большой ветер".

Ответ: Тайфун (точнее, "тхай фэн").

В августе 1281 года монголы снарядили флот для захвата Японии. Но почти весь он погиб от невиданного по силе тайфуна. Японцы усмотрели в этом божественную помощь и назвали тот памятный тайфун "божественным ветром". Скажите это название по-японски.

Ответ: Камикадзе.

На бретонском языке слово "башня" звучит как "таур", а слово "огонь" — "тан". Переведите на русский язык бретонское слово "тауртан".

Ответ: Маяк.

На языке хантов "кёт" означает "сердце", а "сэм" — "рука". Переведите на русский язык слово "кётсэм".

Ответ: Пульс.

На языке коми "син" означает "глаз", а "лыс" — "хвоя". Переведите на русский язык слово "синлыс".

Ответ: Ресницы.

Узбеки дают очень точные и красочные прозвища. Например, "шайтан-арба" означает среднеазиатскую железную дорогу. А кого узбеки называют "колотун-бабай"?

Ответ: Деда Мороза.

В японском языке есть слово "махобин". "Махо" — значит "волшебный, магический", а "бин" — "бутылка". Так что же японцы называют "волшебной бутылкой"?

Ответ: Термос.

От какого немецкого выражения произошёл русский глагол "лебезить", что значит "льстить, угождать"?

Ответ: "Ich liebe Sie" — "Я Вас люблю".

Это слово не имеет русских корней. Так французские студенты в старину иронично называли диспуты учёных, похожие на петушиные бои. В 18 веке это слово было заимствовано русскими из французского языка, но в совершенно ином значении. И тогда, и сегодня в русском языке оно означает "вздор, чепуху". Назовите это слово.

Ответ: Галиматья.

Переделав название круглого зала Павловского парка на русский манер, павловские обыватели прозвали его "солёный мужик". Что же располагалось в этом зале?

Ответ: Музыкальный салон, по-французски "salon de musique".

Почему в Древнем Египте символом справедливости служил страус?

Ответ: Потому что стержень делит перо страуса на две абсолютно равные половины. И это справедливо!

Почему павлин является символом бессмертия?

Ответ: После смерти его мясо не разлагается, а мумифицируется.

Какого представителя фауны европейцы называют "солнечным телёнком"?

Ответ: Божью коровку.

Это живое существо — настоящее бедствие для африканского континента. Оно несравненно кровожаднее хищников, а в соперничестве с человеком намного превосходит его. Именно оно изгнало человека с обширных площадей. Обитает и во влажных, и в сухих областях. Назовите это существо.

Ответ: Муха цеце.

То, что гусеница называет концом света, мудрец называет... Чем?

Ответ: Бабочкой.

В Южной Америке пастухи, подходя к реке, прежде чем перейти её, пускают одно животное вброд. И только потом перегоняют всё стадо. Или не перегоняют. Зачем они это делают?

Ответ: Проверяют, нет ли в реке пираний.

В Красной книге есть и зелёные страницы. Что за животные на них упомянуты?

Ответ: Которых удалось спасти.

Существует три модели человеческой логики: европейская модель — белое или чёрное, китайская модель — белое станет чёрным, а чёрное станет белым. Назовите индийскую модель.

Ответ: Белое есть чёрное, а чёрное есть белое.

Китайцы считают, что для жизни человека необходимы 7 вещей: дрова, масло, чай, соль, уксус, рис. А что ещё?

Ответ: Соя.

В традиционном китайском театре мало декораций. Например, стол обозначает мост, весло — корабль. А что значит, если актёра накрывают голубым полотнищем?

Ответ: Его персонаж утонул.

Французы говорят: "Архитектор прикрывает свои ошибки фасадом, повар — соусом...". А кто, по мнению французов, прикрывает свои ошибки землёй?

Ответ: Врач.

В середине 18 века поэт Антиох Кантемир, российский посол в Англии, впервые перевёл это на русский язык. И вот что у него получилось: "фиалковый, пурпуровый, голубой, зелёный, жёлтый, рудо-жёлтый, красный". Что же перевёл Кантемир?

Ответ: Название цветов спектра Ньютона.

В современных изданиях "Слова о полку Игореве" воспроизводится и древнерусский текст этого произведения. Почему современный вариант "Слова..." занимает гораздо больше места, чем первоначальная рукопись?

Ответ: В старорусском варианте не было пробелов между словами.

На Руси купцы, торговавшие тканями, предпочитали нанимать продавцов маленького роста. Почему?

Ответ: В старину ткань измеряли локтями. Локоть — это расстояние от локтевого сустава до среднего пальца. У продавца маленького роста локоть, как правило, был короче, поэтому денег за отрез ткани можно было получить больше.

Царь Алексей Михайлович, отец Петра Первого, будучи человеком богомольным, отменил существовавший до него обычай класть челобитные на "высокое" имя на царские гробницы в Архангельском соборе. Он приказал установить перед дворцом в селе Коломенском особый ящик, куда каждый мог опустить свою жалобу или просьбу, чтобы царь имел возможность их ежедневно получать. Ответы шли через приказы, и дождаться решения было нелегко. Иногда проходили не только месяцы, но и годы. Вся эта ситуация нашла отражение в крылатом выражении, которое оказалось живучим и в московских канцеляриях последующих веков. Иногда его заменяют другим: "положить под сукно". В наши дни это выражение часто применяют к человеку, который со дня на день откладывает, затягивает решение. Что это за выражение?

Ответ: "Положить в долгий ящик".

Когда римский император Тит Флавий Веспасиан ввёл налог на отхожие места, он произнёс слова, ставшие крылатыми. Что он сказал?

Ответ: "Деньги не пахнут".

В одной европейской стране был проведён конкурс красоты в начале 16 века. В нём приняли участие полторы тысячи девушек. Что это за страна?

Ответ: Россия. Великий князь Василий Иванович выбирал себе будущую жену.

На лицевой стороне медали, выпущенной в 1582 году, изображён Папа Григорий XIII, а на оборотной стороне надпись: "Год исправления 1582". О каком исправлении идёт речь?

Ответ: В 1582 году Юлианский календарь был заменён на более точный Григорианский.

Кто вошёл в историю человечества всего за 108 минут?

Ответ: Ю.А. Гагарин.

В развалинах одного дворца нашли приспособление, чей возраст определяется в тысячу лет. Оно состояло из двух тыкв и туго натянутой между ними верёвки. Что это было за приспособление?

Ответ: Телефон.

В 18 веке из саксонского фарфора изготавливали изделия одноразового пользования. Что это были за изделия?

Ответ: Гробы для знатных особ.

Один из вариантов этого изобретения действовал при соприкосновении с серной кислотой, другой — когда стеклянную головку раздавливали щипцами. Шведский вариант давал результат при трении о шершавую поверхность. Усовершенствованным вариантом мы пользуемся до сих пор. О чём идёт речь?

Ответ: О спичках.

В цехах фордовского автомобильного завода висит плакат: "Господь Бог неплохо создал человека, но он забыл..." Что забыл сделать Господь Бог, по мнению Форда?

Ответ: Запасные части.

Этот строительный материал, который есть на месте в изобилии, не понравился строителям Асуанской плотины в Египте, — и они заказали несколько тысяч тонн этого материала в Англии. О чём идёт речь?

Ответ: О песке.

Увидев это впервые, папуасы Новой Гвинеи описали это так: "Там плывёт бог Тибуд Анут и курит длинную трубку". О чём идёт речь?

Ответ: О пароходе.

В Древнем Риме, представляя народу победителя какой-нибудь битвы, его лицо выкрашивали в красный цвет. Зачем?

Ответ: Чтобы не было видно, как он краснеет.

Знаменитый английский разведчик полковник Лоуренс Аравийский вызывал одним своим взглядом ужас у арабских женщин. Както раз он спросил у одной из них: "Почему ты меня боишься?". Та ответила: "У тебя небо просвечивает сквозь череп". Объясните её слова.

Ответ: Лоуренс Аравийский был голубоглазым.

Какую карикатуру на себя английский писатель Бернард Шоу назвал самой лучшей?

Ответ: Отражение в зеркале.

Психологи утверждают, что при встрече с чем-нибудь неизвестным, непонятным человека одновременно охватывают два чувства. Какие?

Ответ: Страх и любопытство.

После опроса большого количества немцев был составлен список профессий: на 1-ом месте оказались страховые агенты, на 2-ом — политики, на 4-ом — торговцы автомобилями, на 6-ом — астрологи, на 10-ом — священники. Что же, по мнению немцев, чаще всех делают страховые агенты?

Ответ: Лгут.

Одна из нью-йоркских телестудий стала практиковать новый способ оказания помощи людям, страдающим бессонницей. По окончании вечерних передач на экране на несколько минут появляется человек. Что он делает?

Ответ: Зевает.

Что общего между коровами, беличьими шкурками и ракушками каури?

Ответ: Это деньги.

В 80-е годы прошлого века во Франции был создан "яд", в состав которого вошли перец, корица, кориандр, апельсиновый мёд. Что это за "яд"?

Ответ: Духи "Poison"

В романе английского писателя Томаса Харди рассказывается, что, когда одна девушка из бедной семьи собиралась в гости, мать занавешивала окно её комнаты снаружи чёрным плащом. Для чего она это делала?

Ответ: Таким образом окно можно использовать в качестве зеркала.

В 19 веке среди состоятельных людей была в моде серебряная или золотая пластина с надписью: "Здесь я уснул". Как называется сейчас предмет, выполняющий аналогичную функцию?

Ответ: Закладка.

Это классическое произведение было представлено лишь в сокращении в школьной программе по литературе в одной из американских школ. Причиной такого решения школьного совета был фрагмент текста, в котором мать уговаривает дочь выйти замуж, говоря, что в таком раннем возрасте она давно уже была матерью. Что это за произведение?

Ответ: "Ромео и Джульетта" У. Шекспира

Манка — 5, рис — 6, гречка — 6, пшено — 7. Что означают эти цифры?

Ответ: Увеличение в объёме при варке.

На швейцарском плоскогорье дуют два типа ветров: холодные и сырые с Атлантики — "бризы" и очень сухие и тёплые с Альп. Как называются вторые ветры? Девушки должны это знать.

Ответ: "Фены".

Бриджит Бардо вспоминала, что в детстве у неё на одной неделе — 28 сентября и 1 октября — был самый светлый и самый чёрный день в году. 28 сентября — это день её рождения. А что происходило 1 октября?

Ответ: Надо было идти в школу.

Хитон — один из видов одежды в Древней Греции. Почему молодой афинянин не мог появиться в общественном месте в хитоне?

Ответ: Потому что это нижняя одежда.

Один английский генерал в боях потерял руку. Чтобы скрыть это, был сшит специальный плащ. Неизвестно, вошёл бы этот генерал в историю, но благодаря плащу, его фамилия стала именем нарицательным. Назовите её.

Ответ: Реглан.

Наши предки считали, что зловредных духов нельзя подпускать к телу. Поэтому на одеждах появились значки с затейливыми узорами, которые должны были отпугнуть духов. Как назывались эти значки?

Ответ: Пуговицы.

В Саудовской Аравии запрещено выдавать женщинам водительские права. Почему?

Ответ: Они должны носить паранджу, а паранджа мешает вести машину.

Во многих мусульманских странах женщины почти не пользуются такси. Почему?

Ответ: Им запрещено оставаться наедине с мужчинами и разговаривать с ними. Исключения — мужчины, с которыми женщины находятся в родственных отношениях.

Их было трое: Агапе, Пистис и Элпис. Они хорошо известны нам, хотя имена их звучат для нас иначе. Четвёртое имя, в отличие от первых трёх, обозначает человеческое качество и знакомо нам в своём греческом варианте. Назовите все 4 имени.

Ответ: Вера, Надежда, Любовь и Софья.

В Древнем Египте в знак траура все члены семьи и домочадцы сбривали себе брови. А кто из членов семьи умирал?

Ответ: Кошка.

Венецианские женщины пили водный настой этого ядовитого растения, для того чтобы у них расширялись зрачки. В переводе с итальянского название растения звучит "прекрасная дама". Назовите его.

Ответ: Белладонна.

С какой целью знатные дамы в 16 веке носили подвешенные на цепочке к поясу шкурки животных?

Ответ: На этих шкурках должны были собираться вши и блохи, заводившиеся в складках одежды.

"Версиада"

В игре могут принимать участие до 4-х команд. Также для этой игры понадобится компетентное жюри. Перед началом игры между командами проводится жеребьёвка — с целью определения порядка ответов на вопросы ведущего.

Команды рассаживаются как им удобно, на некотором отдалении друг от друга. Ведущий зачитывает вслух первый вопрос. На обсуждение вопроса отводится 30 секунд. Каждая команда может предложить 3 версии ответа. Сначала отвечает та команда, которой выпало по жребию быть первой; за ней — все последующие команды. Жюри оценивает все предложенные версии ответа. За правильную версию начисляется 3 балла. За неправильную, но весьма убедительную версию команда может получить 2 балла. За более-менее оригинальную версию даётся 1 балл. Абсолютно неправильные и неинтересные версии не "оплачиваются". На второй вопрос право первого ответа получает вторая команда. На третий вопрос первой отвечает третья команда. И так далее.

В игре может оказаться сразу несколько победителей:

- команда, набравшая наибольшее количество баллов;
- команда с самым оригинальным взглядом на вещи;
- команда с самыми остроумными версиями....

В качестве вопросов можно использовать вопросы, предназначенные для игры "Что? Где? Когда?". Они достаточно сложны и не всегда обладают очевидными ответами.

"Тёмная лошадка"

Данная игра может проходить как между отдельными игроками, так и между командами. Перед началом игры между игроками проводится жеребьёвка — с целью определения порядка участия в игре.

Ведущий зачитывает вслух вопрос. На обдумывание вопроса отводится 30 секунд. При этом каждому игроку предоставляется по 2 подсказки. Если игрок даёт правильный ответ без подсказки, то ему начисляется 5 баллов. Если игрок даёт правильный ответ после первой подсказки, то он получает 3 балла. При правильном ответе

после второй подсказки начисляется 1 балл. За неправильный ответ даже после 2-х подсказок игрок не получает ни балла.

В качестве вопросов для "Тёмной лошадки" можно использовать вопросы, предназначенные для игры "Что? Где? Когда?".

"Эрудит-лото"

В игре могут принимать участие от 2 до 6 команд. Оптимальное число игроков в команде — 6 человек.

· Первый вариант игры:

Ведущий заранее заготавливает карточки с номерами участвующих в игре команд. Число карточек соответствует числу вопросов, помноженное на число команд. Например, в игре планируется задать 20 вопросов трём командам. Это значит, что карточек должно быть 60 штук (20 вопросов на 3 команды). При этом каждый вопрос пишется сразу на трёх карточках.

Ведущий раздаёт карточки с первым вопросом всем командам, принимающим участие в игре. В результате один и тот же вопрос обдумывают сразу все команды. Время обдумывания вопроса — от 10 до 30 секунд (в зависимости от его сложности). Когда указанное время истечёт, ведущий вызывает для ответа только одну команду, несмотря на то, что готовились все. Незнание того, придётся ли отвечать команде на данный вопрос и сколько вопросов ей вообще достанется, держит игроков в тонусе.

За правильный ответ отвечающая команда получает 1 балл. Если команда даёт правильный ответ досрочно, то ей начисляется 2 балла. Если команда даёт неправильный ответ, то ведущий вызывает для ответа любую другую команду (на своё усмотрение). После того как будет получен правильный ответ на первый вопрос, от той или иной команды, ведущий раздаёт карточки со вторым вопросом. И так далее, пока не будут разыграны все вопросы.

Побеждает в "Эрудит-лото" та команда, которая наберёт больше всего баллов.

· Второй вариант игры:

Ведущий заранее заготавливает карточки из цветного картона. Количество цветов должно соответствовать количеству тем. В каждой теме — несколько вопросов. Общее количество карточек не должно быть слишком большим. Допустим, в игре разыгрывается 6 тем, в каждой теме — по 6 вопросов. Это значит, что необходимо заготовить 36 карточек, по 6 карточек каждого цвета. Карточки раскладываются на игровом столе по кругу: сначала карточки одного цвета, затем карточки второго цвета и так далее.

Кроме карточек для игры понадобится игральный кубик с разноцветными гранями, соответствующими цветам карточек. Лучше использовать пластиковый или деревянный кубик, на грани которого можно наклеить небольшие квадратики разных цветов или сделать разноцветные пометки фломастером. Такие кубики более долговечны, чем сделанные из картона. Кубик кладётся в центр карточного круга.

Перед началом игры проводится жеребьёвка между участвующими командами — с целью определения порядка выхода команд к игровому столу. Это значит, что за игровым столом может находиться только одна команда, в то время как все остальные команды-участницы "Эрудит-лото" сидят за своими столами или среди зрителей. После жеребьёвки каждой команде присуждается порядковый номер, который рекомендуется написать на листе бумаги форматом А4.

Игра начинается с того, что первая команда садится за игровой стол. Капитан команды бросает кубик и смотрит, какой цвет выпадет на верхней грани кубика. После этого капитан берёт со стола одну из карточек выпавшего цвета и протягивает её ведущему. Ведущий громко зачитывает вопрос. Время обсуждения вопроса в команде — от 10 до 30 секунд (в зависимости от его сложности). За правильный ответ играющая команда получает 2 балла. Если команда даёт правильный ответ досрочно, то она получает 3 балла. В обоих случаях команда остаётся за игровым столом, и капитан снова бросает кубик. Если играющая команда даёт неправильный ответ, то она покидает игровой стол.

Команды, находящиеся в зале, также пытаются ответить на поставленный вопрос. Как только та или иная команда найдёт ответ, её капитану следует поднять вверх табличку своей команды или руку. В том случае, если играющая команда даст неправильный ответ, ведущий обращается за ответом к залу и даёт возможность первой ответить той команде, капитан которой раньше остальных поднял вверх табличку (руку). За правильный ответ эта команда получает 1 балл. Если данная команда тоже даёт неправильный ответ, то ведущий спрашивает следующую команду, второй по очереди заявившей о том, что у неё есть ответ. Когда правильный ответ будет произнесён, опрос команд заканчивается. Если ни одна команда не даст правильного ответа, ведущий сам зачитывает ответ, после че-

го приглашает к игровому столу ту команду, которой по жребию выпало быть второй.

Когда за игровым столом сыграют все участвующие в "Эрудит-лото" команды, ведущий объявляет небольшой перерыв. После перерыва начинается второй раунд игры. И так далее, пока не будут разыграны все вопросы.

Вопросы к "Эрудит-лото"

1. Название какой части земли переводится с греческого как "медвежий"? *(Арктика, от "арктос" — "медведь")*

2. Люди какой национальности открыли Антарктиду? *(Русские: адмиралы Ф.Ф. Беллинсгаузен и М.П. Лазарев)*

3. Назовите самое глубокое в мире море. *(Море Банад в Тихом океане)*

4. Вода этого моря считается самой целебной, однако в самом море нет ни единого живого существа. О каком море идёт речь? *(О Мёртвом море)*

5. Какую территорию России называют "страной озёр"? *(Карелию)*

6. Какой российский остров называют "островом зелёных гигантов"? *(Остров Сахалин. Здесь овощи и травы вырастают до огромных размеров.)*

7. Назовите российский остров, на карте которого есть перешеек Поясок и у берегов которого есть залив Терпения. *(Остров Сахалин)*

8. Назовите российские острова, на которых находятся более 140 действующих вулканов. *(Курильские острова)*

9. Как в древности называли Британские острова? *(Альбион)*

10. На каком острове находится Малагасийская республика? (На Мадагаскаре)

11. Какая река имеет притоки Белый и Голубой? *(Нил)*

12. На берегах какой реки испанские конкистадоры искали сказочно богатую страну Эльдорадо? *(Амазонки)*

13. Где на Земле раньше всего начинается новый день? *(Линия перемены даты находится в Беринговом проливе)*

14. Как называется пролив между материковой Азией и островом Сахалин? *(Татарский пролив)*

15. Какой американский штат находится ближе всего к экватору? *(Гавайи)*

16. На Земле есть дерево, которое гибнет, если его польёшь. Что это за дерево? *(Саксаул)*

17. В переводе с эфиопского название этого растения звучит как "обезьянье дерево". Произнесите название растения по-эфиопски. *(Баобаб)*

18. Цветы какого гигантского африканского дерева опыляют не насекомые, а летучие мыши? *(Баобаба)*

19. Сок какого дерева на 1/5 состоит из сахара? *(Клёна)*

20. Какое дерево болгары называют "трепетилка"? *(Осину)*

21. Какому дереву снискал недобрую славу Иуда? *(Осине. Иуда повесился на ней.)*

22. В названии какого цветка угадываются два напитка? *(Молочай)*

23. Название какой лекарственной травы, полезной для человека, говорит, что она губительна для животных? *(Зверобой)*

24. Какой цветок особенно популярен у крупного рогатого скота? *(Клевер)*

25. Какое растение является национальной эмблемой Англии? *(Шиповник)*

26. Какое растение было на родине в Америке сорняком, а у нас стало масличным? *(Подсолнечник)*

27. Какое растение в годы войны заменяло врачам вату для перевязки раненых? *(Мох)*

28. Назовите сельскохозяйственную культуру, которая на 90% сгорает и на 10% выбрасывается. *(Табак)*

29. Какое пряное растение индейцы использовали как оружие, обороняясь от испанских завоевателей? *(Перец)*

30. Какой овощ раньше называли "красной солью"? *(Красный перец)*

31. Назовите съедобный гриб, чьи полезные вещества препятствуют росту стафилококков в организме человека? *(Шампиньон)*

32. Назовите топливо, которое не только почти не загрязняет окружающую среду, но и может способствовать её очистке. *(Дрова)*

33. Назовите самую маленькую птичку нашей страны. *(Королёк)*

34. Какая единственная на Земле птица погружается в спячку? *(Козодой)*

35. Какая единственная на Земле птица способна летать хвостом вперёд? *(Колибри)*

36. Какая птица умеет стонать, охать, пищать, хрипеть, хохотать и визжать? *(Сова)*

37. Какая птица летает на высоте, доступной только для реактивных самолётов? *(Гусь)*

38. Какая птица была одомашнена раньше других? *(Гусь, более 5000 лет назад)*

39. Какая птица в голодное время кормит своих птенцов, выклёвывая у себя мясо? *(Пеликан)*

40. Какая птица, питаясь креветками, приобретает розовый цвет? *(Фламинго)*

41. Какую птицу из семейства куриных в Индии называют "венцом творения"? *(Павлина)*

42. Какая птица получила своё название от острова, на котором она обитает? *(Канарейка, в природе обитает на Канарских островах)*

43. У какой птицы хвост похож на музыкальный инструмент? *(У птицы лиры)*

44. Какая птица имеет самый тёплый пух? *(Гага)*

45. Кого во всех странах называют символом мира, а во Франции — "летучей крысой"? *(Голубя)*

46. Второго по своим размерам пингвина называют "королевским". А как называют самого крупного? *("Императорским")*

47. Из чего делают гнёзда ласточки? *(Из земли и слюны)*

48. На каком материке можно встретить птиц, которые не летают, млекопитающих, которые несут яйца, и рыб, которые дышат воздухом? *(В Австралии)*

49. Какое животное даёт мех для царских порфир? *(Горностай)*

50. Что это за грызун: "с головой зайца, усами белки, рылом свиньи, туловищем мыши и хвостом, как у льва"? *(Тушканчик)*

51. Какой ловкий хищник, прыгая по деревьям, убивает больше, чем может съесть? *(Куница)*

52. У какого единственного представителя семейства кошачьих короткий хвост? *(Рысь)*

53. У какого животного есть мозоли на ногах и во рту? *(У верблюда)*

54. Назовите совершенно немое млекопитающее, которое может не пить до 6 месяцев, то есть дольше, чем верблюд? *(Жираф)*

55. У какого крупного животного (до 2,5 м ростом) детёныш рождается длиной всего 3 см? *(У кенгуру)*

56. Какое животное в Древнем Риме называли "гиппотигр", то есть "лошадь-тигр"? *(Зебру)*

57. На какое животное в Индии заводится трудовая книжка? *(На слона)*

58. У какого животного самый большой срок беременности? *(У слонихи, 22 месяца)*

59. Какие животные Африки, по официальным данным, пожирают до 3 тысяч человек в год? *(Крокодилы)*

60. Чем питаются лягушки зимой, когда болота замерзают? *(Ничем, так как они впадают в спячку)*

61. Какая из ядовитых змей — самая большая? *(Королевская кобра)*

62. Назовите единственного тюленя, который живёт в пресной воде. *(Байкальская нерпа)*

63. Какое животное имеет все эти названия: кракен, пульп, архитевтис, спрут? *(Гигантский кальмар)*

64. Какое морское животное питается, обволакивая добычу своим желудком? *(Морская звезда)*

65. Чем является "морской огурец" с точки зрения науки? *(Иглокожим животным)*

66. От какой рыбы были выведены золотые аквариумные рыбки? *(От карася)*

67. Какое животное обладает самым сильным обонянием? *(Бабочка)*

68. Кого доят муравьи? *(Тлю)*

69. У кого усы длиннее ног? *(У жуков)*

70. Бог разгневался на клевер и не разрешил пчёлам опылять его. Так гласит легенда. А какое насекомое ослушалось Бога и до сих пор опыляет клевер? *(Шмель)*

71. Какой цвет обычно имеют цветки тех растений, что опыляются ночными насекомыми? *(Белый)*

72. С какого месяца в Австралии начинается осень? *(С марта)*

73. Какого цвета в природе меньше всего? *(Фиолетового)*

74. Какого цвета будет казаться красная жидкость, если сосуд с ней поместить в сосуд с синей жидкостью? *(Чёрного)*

75. При каком атмосферном явлении образуется озон? *(При грозе)*

76. Почему мы видим одну вспышку молнии, а раскатов грома от этой молнии может быть несколько? *(Звук эхом отражается от гор и возвышенностей)*

77. Какую форму принимает вода в невесомости? *(Форму шара)*

78. Можно ли добыть огонь с помощью льда? *(Можно, если сделать изо льда двояковыпуклую линзу)*

79. Как называется сплав металла с ртутью? *(Амальгама)*

80. Из какого расплавленного металла, как считают учёные, преимущественно состоит ядро Земли? *(Из железа)*

81. Какой минерал называют "горным льном"? *(Асбест)*

82. Назовите самую большую радиоактивную катастрофу 20 века. *(Взрыв на Чернобыльской АЭС, произошедший 20 апреля 1986 года)*

83. Какой химический элемент впервые был обнаружен на Солнце? *(Гелий)*

84. На Луне гремит гром? *(Нет, так как там нет воздуха)*

85. Назовите порядковый номер планеты Венера в Солнечной системе. *(Второй)*

86. Какая планета Солнечной системы имеет больше всего спутников? *(Сатурн, 17 спутников)*

87. Между какими планетами находится "Пояс астероидов"? *(Между Марсом и Юпитером)*

88. Какую часть света можно найти около Юпитера? *(Европу)*

89. Назовите учёного, одного из основателей точного естествознания, который изобрёл телескоп и обнаружил 4 самых больших спутника Юпитера и кольца Сатурна. *(Галилео Галилей)*

90. Какую единственную галактику в наших широтах можно увидеть невооружённым глазом? *(Туманность Андромеды)*

91. Чем отличается метеор от метеорита? *(Метеорит долетает до Земли, а метеор сгорает в её атмосфере)*

92. Почему шута называют гороховым? *(Скоморохи и шуты имели погремушки из бычьих пузырей, наполненных сухим горохом)*

93. В допетровской России орденов не было, но людей награждали, и не только землями и деньгами, но и словом. Какие слова считались в те времена наградой? *(Человека называли по имени-отчеству)*

94. Первый русский свод законов "Русская правда" упоминает "татя конечного". Слово "тать" в те времена означало вора. А что значило "конечный"? *(Конокрад)*

95. Как прежде в России называли философа? *("Любомудр")*

96. Кого русичи называли "синцами" и говорили про них "сини яко сажа"? *(Негров)*

97. Какое техническое средство передвижения на Руси называли "костотрясом"? *(Велосипед)*

98. Что такое "крещенская иордань"? (Прорубь)

99. Что в 16 веке в России называли "испанской бумагой"? *(Пудру. Это были маленькие книжечки, на листочки которых наносили бело-розовую краску.)*

100. Это слово означает постройку и у русских, и у татар, но в России — маленькую и неказистую, а у татар — дворец, да и только. *(Сарай)*

101. Велико было изумление английских и американских солдат, когда в годы Второй мировой войны, воюя с японцами на Новой Гвинее, она обнаружили, что в лексиконе местных жителей много русских слов. Откуда они взялись? *(С 1871 года на Новой Гвинее жил русский путешественник и учёный-этнограф Н.Н. Миклухо-Маклай)*

102. Какое слово заменил писатель Н.С. Лесков в своём рассказе на слово "клеветон"? *(Фельетон)*

103. Как впервые в советской прессе было переведено название известной группы "Битлз"? *("Жучки")*

104. По-итальянски это "тартуфель". А как по-русски? *(Картофель)*

105. Переведите на английский язык слово "разведчик". *(Скаут)*

106. Назовите русским словом то, что в дословном переводе с английского языка называется "поросячий банк". *(Копилка)*

107. Слово "клоун" произошло от латинского "колонус". А как оно переводится на русский язык? *(Сельский житель, крестьянин)*

108. Какое слово в переводе с латыни означает "нормальное состояние"? *(Температура)*

109. Это греческое слово когда-то означало "частный или простой человек, человек без определённых занятий". А теперь во многих языках мира это слово понимают как синоним полного дурака. Назовите это слов. *(Идиот)*

110. Полудикому племени, живущему в Эфиопии на побережье Аравийского залива, название дали греки. В переводе с греческого языка оно означает "живущий в пещере или норе". Мы же этим словом называем грубого, некультурного человека. Назовите это слово. *(Троглодит)*

111. Откуда взялось выражение "голубая кровь"? *(Из Испании. Это выражение появилось тогда, когда Испания была захвачена маврами. Белые аристократы, не утруждавшие себя работой под палящим испанским солнцем, имели настолько светлую кожу, что сквозь неё просвечивали голубые вены.)*

112. От какой игры пошло выражение "втирать очки"? *(От бильярда. В этой игре очки записываются мелом на сукне.)*

113. Как звучит по-японски "ставить в вазу цветок"? *(Икебана)*

114. В Шотландии большинство фамилий начинается со слова "Мак". Что означает это слово? *(Сын)*

115. В Ирландии большинство фамилий начинается со слова "О?". Что означает это слово? *(Внук)*

116. Назовите существительное (!), в котором идут три буквы "Е" подряд. *(Змееед)*

117. Каким народом был установлен порядок написания слов слева направо и сверху вниз? *(Древними греками)*

118. Название "октября" происходит от латинского слова "Окта", что означает "восемь". Но октябрь не восьмой, а десятый месяц по счёту. Почему он так называется? *(В Древнем Риме новый год начинался в марте)*

119. Какой месяц на Украине и в Белоруссии называют в честь вереска "вересень"? *(Сентябрь)*

120. Какую страну скандинавы в 11 веке называли Гардарики, то есть "страна городов"? *(Киевскую Русь)*

121. Ещё в летописях 12-13 веков встречается название этой европейской страны в значении "окраина". Так обозначались южные и юго-западные земли, крайние, окраинные в Древнерусском государстве. А как мы называем эту страну сейчас? *(Украина)*

122. Название какой европейской страны в переводе на русский язык значит "страна орлов", так как легенда гласит, что жители этой горной страны являются потомками чёрного орла? *(Албания)*

123. Название столицы какой европейской страны переводится на русский язык как "спутник"? *(Кишинёв, Молдавия)*

124. Как называют северные районы Швеции, Норвегии, Финляндии и северо-западные районы России на Кольском полуострове? *(Лапландией)*

125. Какую страну в древности называли Лузитанией? *(Португалию, которая около 15 века до н.э. была римской провинцией Лузитанией)*

126. Какая европейская страна имеет два равноправных названия? *(Нидерланды и Голландия)*

127. Назовите страну, где согласно анекдоту, запретили играть в футбол, поскольку мяч улетает то во Францию, то в Италию. *(Монако)*

128. Назовите единственную страну Юго-Восточной Азии, которая никогда не была европейской колонией. *(Таиланд)*

129. Какую республику, единственную в Европе, не смогла покорить фашистская Германия? *(Черногорию)*

130. Война с этой страной началась 5 сентября 1944 года и длилась всего 4 дня. Обошлось без жертв и без единого выстрела. О какой стране идёт речь? *(О Болгарии)*

131. Назовите первую "чёрную" республику, образовавшуюся в результате восстания рабов. *(Гаити)*

132. Какая страна приглашала основоположника современной физики Альберта Эйнштейна на пост президента? *(Израиль)*

133. Как называется государство, столица которого является священным городом одновременно для христиан, мусульман и иудеев? *(Израиль)*

134. Какой торговый город на юге Германии получил своё имя от названия дерева? *(Лейпциг. В 7 веке славяне дали ему название Липск от слова "липа". В 10 веке немецкие феодалы построили там крепость, которую назвали Либцы. Это слово со временем превратилось в привычный нам Лейпциг.)*

135. Название какого немецкого города, выросшего вокруг монастыря, произошло от слова "монах"? *(Мюнхен)*

136. В каком городе Германии проходил суд над главными фашистскими преступниками? *(В Нюрнберге)*

137. В 59 году до н.э. римский император Юлий Цезарь выделил своим отставным бездомным воинам земли для поселения на правом, низком берегу реки Арно. У нового города была квадратная планировка военного лагеря. Его так и называли "Процветающий военный лагерь". От этого названия в современном топониме города осталось только первое слово — "процветающий". Как мы его произносим сегодня? *(Флоренция)*

138. Назовите итальянский город, который прославило недостроенное архитектурное сооружение. *(Город Пиза, Пизанская башня)*

139. Какой город бельгийцы называют "маленьким Парижем"? *(Брюссель)*

140. О каком европейском городе французский классик Стендаль писал: "Красота её дворцов превосходит всё, что знает Париж"? *(О Москве)*

141. На территории какой страны Варшава была пятым по величине городом? *(России)*

142. Назовите официальные языки ООН. *(Английский, французский, испанский, русский, китайский и арабский)*

143. На флаге какой страны изображены 5 звёздочек? *(Китая)*

144. Назовите имя святого, чей голубой крест попал на флаг Великобритании. *(Андрей Первозванный)*

145. На каком флаге переплетены 5 разноцветных колец? *(На Олимпийском флаге)*

146. Какова основная статья экспорта Объединённых Арабских Эмиратов? *(Нефть)*

147. Где находилось Тмутараканское княжество в 10-11 веках? *(Полуостров Таманский в Краснодарском крае)*

148. В каком регионе находится знаменитое Куликово поле, на котором в 1380 году произошло великое сражение между полками Дмитрия Донского и татаро-монгольскими войсками хана Мамая? *(В Тульской области, между реками Непрядва и Дон)*

149. Как называли протестантов в католической Франции? *(Гугеноты)*

150. Как называют испанских завоевателей, отправившихся в Новый свет ради обогащения? *(Конкистадоры)*

151. Назовите единственный наземный объект, созданный руками человека, который виден из космоса. *(Великая китайская стена)*

152. Назовите самое большое в мире надгробье. *(Пирамида Хеопса)*

153. Туристы, приезжающие в Данию, стараются увидеть замок Кронборг в городе Хельсингер. Чем он знаменит? *(В этом замке разыгралась трагедия Гамлета)*

154. В какой году пала Берлинская стена и произошло объединение Германии? *(В 1990 году)*

155. Один из мостов в Санкт-Петербурге называется "Поцелуев". Чем он отличается от других мостов этого города? *(Он не разводной)*

156. Где находится памятник-стела, на которой накладными металлическими буквами выложены строки:

"Потомок, знай! В суровые года,
Верны народу, долгу и отчизне.
Через торосы Ладожского льда,
Отсюда мы вели Дорогу жизни,
Чтоб жизнь не умирала никогда"?

(Это мемориал "Дорога жизни" на берегу Ладожского озера, у Ваганковского спуска)

157. Отсутствие чего превращает церковь в часовню? *(Алтаря)*

158. В какую из четырёх сторон света обращён алтарь православной церкви? *(На восток)*

159. В библиотеках есть помещения инкунабулы (от латинского — "колыбель"). Какие книги там хранятся? *(Самые древние книги 13-15 веков)*

160. Какой музей назван книгой рекордов Гиннеса самым большим в мире *(Эрмитаж)*

161. В Эрмитаже хранятся 2 картины с изображением Мадонны Леонардо да Винчи. Только одна картина называется "Мадонна Бенуа", а другая — "Мадонна Литта". Как вы можете это объяснить? *(Одна картина была приобретена из частной коллекции русского художника А. Бенуа, а вторую продал музею итальянский герцог А. Литта)*

162. Какую картину посвятил русский художник В. Верещагин "всем завоевателям, прошедшим, настоящим и будущим"? *("Апофеоз войны")*

163. Какой французский художник не вывешивал собственные картины в своём доме, считая, что ему это не по карману? *(П. Пикассо)*

164. Он не был писателем, но его книги "Ночной полёт" и "Военные лётчики" принадлежат к лучшему, что было написано во Франции в 20 веке. Он погиб в 1944 году. Какую книгу-сказку он написал незадолго до гибели? *("Маленький принц")*

165. Назовите российского поэта, которого заставили отказаться от Нобелевской премии. *(Б. Пастернак)*

166. Кто был прототипом Пьеро в сказке А.Н. Толстого "Приключения Буратино, или Золотой ключик" *(А. Блок)*

167. Назовите литературного героя, который благодаря своему портрету обладал в жизни неувядающей молодостью и красотой. *(Дориан Грей)*

168. В каком государстве происходят события, описанные в шекспировском "Гамлете"? *(В Дании)*

169. Какое стихийное бедствие описал А.С. Пушкин в поэме "Медный всадник"? *(Наводнение)*

170. В честь великого поэта И. Гёте была выведена чёрная фиалка. Она названа именем доктора — одного из героев Гёте. Какое имя носит это цветок? *(Доктор Фауст)*

171. В книге Д. Свифта "Гулливер в стране лилипутов" было 2 государства. Жителей одного из них звали тупыми, а второго — острыми. Почему? *(Потому что одни считали, что яйцо надо разбивать с острого конца, а другие — с тупого)*

172. Из чего папа Карло сделал колпак для Буратино? *(Из носка)*

173. В какой стране выходит больше все фильмов ежегодно? *(В Индии)*

174. Как звали организатора первого в России кинопредприятия, одного из постановщиков первого российского полнометражного фильма? *(А. Ханжонков)*

175. Как вы думаете, какой автор является самым экранизируемым? *(У. Шекспир)*

176. Назовите самый экранизируемый сюжет. *("Золушка". Известно не менее 95 фильмов, снятых по сюжету этой сказки.)*

177. Этот актёр настолько хорошо сыграл роль шефа германской военной разведки, что получил благодарственное письмо от родственников своего прототипа. О ком идёт речь? *(Об О. Табакове в фильме "Семнадцать мгновений весны")*

178. Чьими стихами А. Пугачева рассказала о художнике, подарившем миллион алых роз своей возлюбленной? *(Стихами А. Вознесенского)*

179. Какой инструмент, по мнению знатоков, был первым музыкальным инструментом, из которого человек научился извлекать звуки? *(Барабан)*

180. По какому музыкальному инструменту настраивается весь симфонический оркестр? *(По гобою)*

181. В Средние века Римский Папа специальным указом запретил монахам-доминиканцам играть в азартные игры. Но они обошли папский запрет, придумав новую игру. Какую? *(Домино)*

182. По какой карточной игре проводятся чемпионаты мира? *(По бриджу)*

183. В какой игре самый тяжёлый мяч? *(В регби)*

184. Какую шахматную фигуру неправильно называют офицером? *(Слона)*

185. Назовите самый древний род войск. *(Пехота)*

186. Назовите национальность первого гусара. *(Венгр. Гусары — вид лёгкой кавалерии, появились в 15 веке в Венгрии.)*

187. Как называлась тяжёлая кавалерия в европейских армиях 17-20 веков? *(Кирасиры)*

188. Как называлась привилегированная воинская часть в русской гвардейской тяжёлой кавалерии в 18-20 веках? *(Кавалергарды)*

189. Что такое "потешные полки"? *(Полки, состоявшие из подростков и предназначенные для игры, потехи; позже были преобразованы в Семёновский и Преображенский полки)*

190. Как называется организованное перемещение войск, авиации, флота из одного района в другой? *(Перегруппировка войск)*

191. Где солдатам запрещено ходить в ногу? *(На мосту)*

192. Какой лейтенант старше по званию, чем майор? *(Генерал-лейтенант)*

193. Кому принадлежит выражение "Иду на Вы!"? *(Великому киевскому князю Святославу, который перед началом войны всегда предупреждал неприятеля: "Иду на Вы!")*

194. Кому принадлежит выражение "Промедление смерти подобно"? *(Петру Первому. 8 апреля 1711 года, собираясь в Прутский поход против турок, он направил письмо в Сенат, требуя от сенаторов в его отсутствие не медлить с необходимыми распоряжениями.)*

195. Кому принадлежит выражение "Победителей не судят"? *(Русской императрице Екатерине II о полководце А.В. Суворове в ответ на клеветнический донос о самочинных действиях Суворова на войне против турок)*

196. Кому принадлежит выражение "Пуля — дура, штык — молодец!"? *(А.В. Суворову; написано в руководстве для обучения солдат)*

197. Назовите основателя русского флота. *(Пётр Первый)*

198. О происхождении этого человека известно следующее: он незнатного рода и образования не получил никакого, был самоучкой, стал денщиком Петра Первого и дослужился до петербургского генерал-губернатора. О ком идёт речь? *(Об А.Д. Меньшикове)*

199. Кто был главой повстанческой армии "зелёных"? *(Махно)*

200. Кто и когда сказал "Велика Россия, а отступать некуда: позади Москва"? *(Политрук В. Клочков — 28-ти "панфиловцам", в ноябре 1941 года, под Волоколамском)*

201. Этот советский военачальник, чудом уцелевший в сталинских лагерях, некоторое время был министром обороны Польши. О ком идёт речь? *(О Рокоссовском)*

202. Кто из советских конструкторов стрелкового оружия создал новый тип автомата и автоматические пулемёты? *(М.Н. Калашников)*

203. Как звали внука Чингисхана? *(Батый)*

204. Из какой страны двуглавый орёл попал на герб Российской империи? (Из Византии)

205. Как известно англичане свято чтят традиции. С чем связана традиция кормления воронов в лондонском Тауэре? *(Мертвецов из лондонской тюрьмы Тауэр выбрасывали на крепостную стену, где они становились пищей ворон. В наши дни кормить ворон стало невинной традицией.)*

206. В какой стране есть тюрьмы, где за отдельную плату родственники могут жить в камере с осуждённым? *(В Бразилии)*

207. Как называлась секретная служба Румынии? *(Сигуранца)*

208. Сейчас подбрасывание на одеяле — лишь традиционная эскимосская игра. Но всего несколько десятилетий назад эта игра

имела практическое применение. Какое? *(Охотники использовали её для осмотра с высоты плоской, лишённой деревьев тундры)*

209. Английский священник Вильям Ли влюбился в девушку-чулочницу Мэри, которая всегда была за работой. Он захотел облегчить её труд, а заодно и высвободить время для свиданий. В 1589 году священник изобрёл машину, основной принцип работы которой используется и сегодня. Что это за машина? *(Вязальная машина)*

210. К. Бенц и Г. Даймлер изобрели спортивный автомобиль для дипломата Эмиля Элинена, который испытал машину и дал ей имя своей дочери. Какое? *(Мерседес)*

211. Какой автомобиль получил имя вождя индейского племени? *("Понтиак")*

212. Чем вместо бензина заправляли самый первый автомобиль? *(Дровами)*

213. Сколько цветов и было у первых светофоров? И что это за цвета? *(Два: красный и зелёный)*

214. В каких странах Европы проводится коррида? *(В Испании и Португалии)*

215. Кого американцы называют "бигфут" — "большая нога"? *(Снежного человека)*

216. Какой день недели считается праздничным у мусульман? *(Пятница)*

217. Какая страна в Европе первой начала делать бумагу, переняв искусство её изготовления у своих завоевателей — арабов? *(Испания)*

218. Какая европейская страна считается родиной очков? *(Италия)*

219. Какая европейская страна является родиной часов с кукушкой? *(Германия)*

220. В какой европейской стране был изобретён майонез? *(В Испании)*

221. В России — копейка, а в Швеции — что? *(Эре)*

222. Какое кулинарное изделие называется итальянским словом "червячки"? *(Вермишель, от "вермичелло" — "червячки")*

223. В чём своеобразие английского чая? *(Чай в Англии любят пить с молоком)*

224. У какого народа России принято добавлять в чай сливки, масло, соль, перец и лавровый лист? *(У калмыков)*

225. Какие бобы во времена Монтесумы служили деньгами? *(Какао-бобы)*

226. "Сказки энского леса", "Стенолаз", "Трассирующий", "Матрац моей бабушки" — именно так во время Великой Отечественной войны называли разнообразные заменители этого. О чём идёт речь? *(О табаке)*

227. Как по-другому называется шелуха от семечек? *(Лузга)*

228. В Африке обязательно надо есть соль. Зачем? *(При потоотделении теряется много соли. От этого может быть недомогание и судороги в мышцах.)*

229. Какой орган человеческого тела растёт на протяжении всей жизни человека? *(Нос)*

230. Что есть у каждого человека и чего не могло быть у библейского Адама? *(Пупок)*

231. Как называется шёлковая ткань, увлечение которой разорило Римскую империю? *(Атлас)*

232. Имя какого мультипликационного героя произошло от названия мужского головного убора? *(Шапокляк)*

233. Что символизировали косички, которые заставляли заплетать китайцев завоевавшие их маньчжуры? *(Рабство)*

234. Что не должна носить вдова из Индии? *(Украшений)*

235. Как называется мастер, который делает парики? *(Постижёр)*

236. Назовите созвездие, которое не включили в число знаков зодиака, хотя оно к ним относится. *(Змееносец)*

237. Кем был славный Барри, на памятнике которому начертано: "Спас сорок человек. Сорок первый убил его"? *(Сенбернаром)*

238. Каким словом римляне называли преподавателя арифметики, а мы называем прибор? *(Калькулятор)*

239. Иррациональным называется число, которое не может быть выражено какой-либо дробью; алгебраическим — число, которое может быть получено в итоге решения какого-либо уравнения с рациональным коэффициентом. Назовите самое известное неалгебраическое иррациональное число. *(Число "пи")*

240. О труде этого древнегреческого учёного "Элементы" говорят, что он оставался непревзойдённым дольше, чем какая-либо другая книга, за исключением Библии. Ему же принадлежит знаменитая фраза о том, что "в науке нет царского пути" (ответ фараону Египта). Назовите имя этого учёного. *(Эвклид)*

Данные вопросы также подходят для "Счастливого случая", "Морского боя", "Интеллектуального хоккея", "Интеллектуального казино" (один из секторов), "Ва-банка" и "Джепарди".

"Счастливый случай"

Для данной игры понадобится особый игральный кубик, на четыре грани которого нанесены единицы, ещё на одну грань — ноль, а на последней грани нарисована подкова. Подкова означает "счастливый случай".

Каждая команда по очереди бросает игральный кубик. Если выпадает ноль, то право хода передаётся другой команде. Во всех остальных случаях ведущий зачитывает вслух вопрос. Если выпадает единица, то за правильный ответ отвечающая команда получает 1 балл. Если выпадает подкова — "счастливый случай", то за правильный ответ команде начисляется 3 балла. За неправильный ответ команда не получает ничего.

Игра может проходить как между командами, так и между одиночными игроками.

"Интеллектуальный хоккей"

В игре может принимать участие до 4 команд. Оптимальное количество игроков в команде — 5 человек: 3 "нападающих", 1 "защитник" и 1 "вратарь". Перед началом игры между командами проводится жеребьёвка — с целью определения порядка участия команд в игре.

Первые две команды, по жребию, выходят к игровому столу и садятся по обе стороны от ведущего. Непосредственно возле игрового стола садятся "нападающие", за ними на расстоянии 1-1,5 м от стола — "защитники". За "защитниками" на таком же расстоянии садятся "вратари".

Для интеллектуального хоккея понадобятся круглые карточки с вопросами — "шайбы". Ведущий выбрасывает первую "шайбу" с вопросом в сторону первой команды. Сначала на вопрос пытаются ответить "нападающие" данной команды. Если они дают правильный ответ, то ведущий выбрасывает следующую "шайбу" с вопросом второй команде. Если "нападающие" первой команды дают неправильный ответ, то право ответа переходит к "защитнику". Если тот тоже отвечает неправильно, то право ответа переходит к "вратарю". Таким образом, каждая команда имеет 3 попытки для правильного ответа. Если и "вратарь" даёт неправильный ответ, это означает "гол". Обеим играющим командам должно быть задано одинаковое количество вопросов.

После того как отыграют первые две команды, их места занимают вторые 2 команды, которые играют по тем же правилам и на тех же самых условиях. По итогам двух игр определяются 2 победителя, у которых наименьшее количество "голов". Эти команды выходят в финал и борются между собой за первое место. Между 2-мя оставшимися командами можно провести игру за третье и четвёртое места.

Вопросы для "Интеллектуального хоккея" смотрите в "Викторине" и "Эрудит-лото".

"Ва-банк"

Игра может проходить как между одиночными игроками, так и между командами. Впрочем, в одиночку в "Ва-банк" играть тяжело и порой невыгодно, особенно если в игре участвует слишком много человек. Если же игроки предварительно разобьются на команды, то в конце игры баллы членов каждой команды суммируются.

Перед началом игры проводится жеребьёвка — с целью определения порядка участия в игре.

• Первый вариант игры.

Игроки садятся в круг, по номерам — от первого до последнего. Первый игрок называет ведущему количество вопросов, на которые он рассчитывает ответить правильно. Имеется в виду не за всю игру, а за раз. Ведущий начинает задавать первому игроку вопросы. Если игроку удаётся ответить на все вопросы правильно, то за каждый ответ он получает по 1 баллу. Если игроку не удаётся ответить правильно на указанное им количество вопросов, то он не только не получает ни одного балла, но и теряет все приобретённые до этого баллы. После этого ведущий переходит ко второму игроку и по той же схеме играет с ним. Выигрывает тот игрок, у которого окажется наибольшее количество баллов.

• Второй вариант игры.

Для данного варианта игры понадобится 2 игральных кубика. На двух гранях каждого кубика должно быть по одному кружочку, ещё на двух — по два кружочка и на последних двух — по три кружочка. Количество кружочков на грани кубика означает количество вопросов, которое должен будет задать игроку ведущий.

Игроки садятся в круг, по номерам — от первого до последнего. Первый игрок бросает оба кубика. Сколько кружочков выпадет, столько вопросов подряд должен будет задать игроку ведущий. Ес-

ли игроку удаётся ответить на все вопросы правильно, то за каждый ответ он получает по 1 баллу. Если игроку не удаётся ответить правильно на нужное количество вопросов, то он не только не получает ни одного балла, но и теряет все приобретённые до этого баллы. Следующим бросает кубики и отвечает на вопросы ведущего второй игрок... И так далее по кругу. Выигрывает тот игрок, у которого окажется наибольшее количество баллов.

Вопросы для "Ва-банка" смотрите в "Викторине" и "Эрудит-лото".

"Джепарди" ("Своя игра")

Игра проводится между отдельными игроками. Одновременно в игре может принимать участие не более 3-4 игроков. Перед началом игры между игроками проводится жеребьёвка — с целью определения игрока, который начнёт игру.

Ведущий объявляет темы. Каждая тема содержит 5 вопросов разного уровня сложности. Игрок, которому выпал жребий, выбирает первую тему и вопрос в ней. При выборе вопроса игрок ориентируется исключительно на его "стоимость" (сложность). Отвечает на вопрос тот игрок, который быстрее остальных поднимет руку. Если отвечающий даёт правильный ответ, то ему начисляется определённое количество очков (в зависимости от "стоимости" вопроса) и даётся возможность выбирать следующий вопрос. Если отвечающий даёт неправильный ответ, то право ответа переходит к игроку, который поднял руку вторым. При этом за неправильный ответ вычитается "стоимость" вопроса. Если никто из игроков не даёт правильного ответа, тогда игрок, выбиравший вопрос, делает новый выбор. И так далее.

Игра обычно состоит из 2-3 раундов. Для того чтобы в игре смогло принять участие как можно больше ребят, каждый очередной раунд проводится с новыми игроками.

Правила "Джепарди" хорошо знакомы любому, кто время от времени смотрит телевизор. Правда, телезрителям эта игра больше известна под другим названием — "Своя игра". Конечно же, среднестатистическая школа не может себе позволить оборудование, подобное тому, что используется в телевизионном аналоге. Да в этом и нет необходимости. Таблицу с названием тем и "стоимостью" вопросов можно нарисовать на доске, а отыгранные вопросы — просто стирать.

Вопросы для "Джепарди" смотрите в "Эрудит-лото" и "Дальше, дальше".

"Интеллектуальное казино"

В игре могут принимать участие 2-3 команды. Каждой команде даётся равное количество фишек — начальный игровой капитал. Можно уже на этом этапе внести в игру элемент соревновательности и предложить всем командам какое-то задание, в результате которого они получат разное количество фишек (в зависимости от качества выполнения задания). Перед началом игры между командами проводится жеребьёвка — с целью определения порядка, согласно которому команды будут делать ставки за игровым столом.

Как и в настоящем казино, для интеллектуально казино понадобится игровой стол с соответствующей разметкой. Разные сектора игрового стола могут предполагать разный тип вопросов. Например, разметка может быть такой. В центре стола — несколько секторов с вопросами, предполагающими 3 варианта ответа, из которого следует выбрать один правильный ответ. Ниже расположен сектор "Верно — Неверно". Если команда ставит фишки на этот сектор, то она должна выслушать некое утверждение, с которым она либо согласится, либо нет. По периметру стола располагаются карточки с вопросами, текстом вниз. Для этих секторов подойдут вопросы из "Эрудит-лото".

За игровым столом располагаются все команды сразу. Сначала ставку делает та команда, которой выпало по жребию играть первой. Она может поставить свои фишки на любой сектор. Затем делает ставку вторая, по жребию, команда, которая не может поставить свои фишки на тот же сектор, что и первая, но вправе выбрать любой другой сектор. В последнюю очередь делает ставку третья команда. Она ставит свои фишки на сектор, который не выбрала ни первая, ни вторая команды. Ведущий даёт каждой команде вопрос на обсуждение в зависимости от того сектора, на который были поставлены фишки. Если команда даёт правильный ответ, то ведущий возвращает ей поставленные на кон фишки и ещё добавляет столько же фишек от себя. Если команда даёт неправильный ответ, то ведущий забирает поставленные на кон фишки. Когда все команды дали ответы, ведущий предлагает сделать им новую ставку. Только на этот раз первой ставку делает та команда, которая по жребию была второй, второй — та, что по жребию третьей была и, наконец, третьей — та, что по жребию была первой.

Игра продолжается до тех пор, пока у одной из команд не закончатся все фишки. Или же можно заранее договориться об общей продолжительности игры (например, 1 час). По окончанию игры

каждая команда подсчитывает свои фишки. Выигрывает та команда, у которой окажется больше всего фишек.

Вопросы для "Интеллектуального казино" смотрите в других интеллектуальных играх.

"Дальше, дальше"

Игра может проходить как между одиночными игроками, так и между командами. Перед началом игры проводится жеребьёвка — с целью определения порядка участия в игре.

Каждый игрок в течение 1-2 минут отвечает на несложные вопросы ведущего, стараясь дать как можно больше правильных ответов. Если игрок не знает ответа на вопрос или не может сразу сообразить, то ему следует сказать: "Дальше", дабы не тратить время на заковыристый вопрос. В игре побеждает тот игрок, который даст больше всего правильных ответов за отведённое время.

Вопросы для игры "Дальше, дальше"

1. Самое глубокое озеро в мире. *(Байкал)*
2. От какого древнего русского слова произошло слово "барин"? *(Боярин)*
3. Утка крякает, петух кукарекает, воробей чирикает, а индюк... *(Кулдыкает)*
4. Найдите одно прилагательное, которое подходит сразу к трём существительным: Дунай, небо, кровь *(Голубой)*
5. Континент, не имеющий рек. *(Антарктида)*
6. Растение, из которого получают вату. *(Хлопчатник)*
7. Хранитель покоя египетских пирамид. *(Сфинкс)*
8. Украшение, сделанное из металлических денег. *(Монисто)*
9. Плод, подаривший своё название разрывному снаряду и целой группе минералов. (Гранат)
10. Какое животное имеет такие прозвища: полоскун, ракоед, крошка? *(Енот)*
11. Похищение этой дамы спровоцировало Троянскую войну. *(Елена Прекрасная)*
12. Химическое соединение, которое можно погасить водой. *(Известь)*
13. Кто она, если мать — мулатка, а отец — белый? *(Квартеронка)*
14. "Любовный" союз гриба и водоросли. *(Лишайник)*
15. Смола для кадила. *(Ладан)*
16. Самый сильный ветер. *(Ураган)*

17. Человек, владеющий несколькими языками. *(Полиглот)*
18. Второе название бегемота. *(Гиппопотам)*
19. Пункт, в котором Россия граничит с Данией, Норвегией, США и Канадой. *(Северный полюс)*
20. Колдовское растение, согласно легенде, цветущее в Иванов день. *(Папоротник)*
21. Континент, куда на зиму улетают наши ласточки. *(Африка)*
22. История, которую можно травить. *(Анекдот)*
23. Северный ветер, как его называют моряки. *(Норд)*
24. Длительность лунного месяца. *(28 дней)*
25. Представители животного мира, которые самыми первыми на Земле научились ходить по суше *(Рыбы)*
26. Самая большая часть света. *(Азия)*
27. Сладкий картофель. *(Батат)*
28. Испанские завоеватели, отправившиеся в Новый свет ради обогащения. *(Конкистадоры)*
29. Гора, к которой причалил Ноев ковчег. *(Арарат)*
30. Синий аксессуар сказочного убийцы. *(Борода)*
31. Единственные млекопитающие-опылители растений. *(Летучие мыши)*
32. Пернатый "разбойник" из русских былин. *(Соловей-разбойник)*
33. На каком инструменте играют пальцами, ладонями, локтями и даже колотушками? *(На барабане)*
34. Самый маленький океан. *(Северный Ледовитый)*
35. Родина В.А. Моцарта. *(Австрия)*
36. То, что начинается с красной строки. *(Абзац)*
37. Страна — "колыбель европейской цивилизации". *(Греция)*
38. Итальянский город, в котором нет автомобилей. *(Венеция)*
39. Змея с капюшоном. *(Кобра)*
40. Минерал — эталон мягкости. *(Тальк)*
41. Город, который, согласно легенде, основали на горе над Днепром три брата Кий, Щек, Хорив и их сестра Лыбедь. *(Киев)*
42. Что символизирует белый цвет в Индии? *(Траур)*
43. Какая птица носит название танца? *(Чечётка)*
44. Другое, более известное, название болезни Боткина. *(Желтуха)*
45. Какой из пяти обжитых континентов был открыт последним? *(Австралия)*
46. Назовите максимальное количество членов жюри в КВН. *(7)*
47. Газ, который делает уличную рекламу цветной. *(Неон)*

48. Цвет, который включает в себя все цвета спектра. *(Белый)*
49. Сколько цветов имеет монохромная картина? *(Один)*
50. Какая страна в древности называлась Галлией? *(Франция)*
51. Жёлто-коричневое вещество на спичках и в ушах. *(Сера)*
52. Самая крупная морская птица. *(Альбатрос)*
53. Конструктор первых советских космических кораблей. *(С. Королёв)*
54. Какие цифры должны стоять в конце числа, чтобы было ясно, что оно делится на 5? *(0 или 5)*
55. Красно-бурое дитя железа и кислорода. *(Ржавчина)*
56. Пятая буква английского алфавита. *(Е)*
57. Самая крупная в мире ящерица. *(Варан)*
58. Родной город группы "Биттлз". *(Ливерпуль)*
59. Крылатый заступник-телохранитель. *(Ангел)*
60. Слова, обращённые к Всевышнему. *(Молитва)*
61. Самая большая обезьяна. *(Горилла)*
62. Бродячий торговец в старину. *(Коробейник, офеня)*
63. Национальность Отелло. *(Мавр)*
64. Пиджак, похожий на наряд пингвина. *(Фрак)*
65. Самая большая страна, целиком расположенная в Европе. *(Украина)*
66. Пятая планета Солнечной системы. *(Юпитер)*
67. От неё танцуют, начиная привычное дело. *(От печки)*
68. Безжалостный атаман, швырнувший в набежавшую волну красавицу-княжну. *(Стенька Разин)*
69. Изысканный материал, "сотканный" гусеницей. *(Шёлк)*
70. Хищный зверёк с нежным именем. *(Ласка)*
71. Соревнования, где ставят рекорды лошади. *(Скачки, дерби)*
72. Нечто бикфордово. *(Шнур)*
73. Одна партия в теннисе. *(Сет)*
74. Страна, в которой находится старинный университет Сорбонна. *(Франция)*
75. Она отличает поэзию от прозы. *(Рифма)*
76. Кто она, если отец — негр, а мать — белая? *(Мулатка)*
77. Мороженое в шоколаде. *(Эскимо)*
78. Ковёр для борьбы в дзюдо. *(Татами)*
79. Всё, что растёт и зеленеет на Земле. *(Флора)*
80. Складная перегородка, превращающая одну комнату в две. *(Ширма)*
81. Движение головой в знак согласия. *(Кивок)*
82. Рабочий костюм водолазов и космонавтов. *(Скафандр)*

83. Затвердевшая смола, превратившаяся в драгоценный камень. *(Янтарь)*
84. Родной остров самого известного из Наполеонов. *(Корсика)*
85. Героиня сказки, попавшая в Страну Чудес. *(Алиса)*
86. Животное, силой которого измеряют мощность двигателей. *(Лошадь)*
87. Большой вязаный платок. *(Шаль)*
88. Время уборки хлебов. *(Страда)*
89. Африканский крокодил. *(Аллигатор)*
90. Народное собрание в Древней Руси. *(Вече)*
91. Юбка балерины. *(Пачка)*
92. Самый большой смычковый инструмент. *(Контрабас)*
93. Отвратительный запах. *(Вонь)*
94. Изобретатель акваланга. *(Жак-Ив Кусто)*
95. Родина всех сумчатых животных. *(Австралия)*
96. Плюс без палочки. *(Минус)*
97. Народное название лейкемии. *(Белокровие)*
98. Самые дружные грибы. *(Опята)*
99. Страна, которой управляет Папа. *(Ватикан)*
100. Сам себе лошадь и извозчик. *(Рикша)*
101. Что отнимает палач? *(Жизнь)*
102. "Оружие" розы. *(Шипы)*
103. Средство передвижения Санчо Пансы. *(Осёл)*
104. Краткое содержание произведения. *(Аннотация)*
105. Один из участников акционерного общества. *(Акционер)*
106. Самая большая пушка, из которой не было сделано ни одного выстрела. *(Царь-пушка)*
107. В спорте место, от которого все бегут. *(Старт)*
108. Страна, в которой живут монегаски. *(Монако)*
109. Пасть вулкана. *(Кратер)*
110. Целый век. *(Столетие)*
111. Здание для стоянки и текущего ремонта паровозов и вагонов. *(Депо)*
112. Самое высокогорное озеро. *(Титикака)*
113. Наука о красноречии. *(Риторика)*
114. Заболевание, при котором болит половина головы. *(Мигрень)*
115. Человек, питающийся главным образом растительной пищей. *(Вегетарианец)*
116. Условное секретное слов. *(Пароль)*
117. Самое мелкое море. *(Азовское)*

118. Мера взвешивания драгоценных камней. *(Карат)*
119. Очки без наушных дужек, держащиеся на носу. *(Пенсне)*
120. Самая большая страна Африки. *(Судан)*
121. Предводитель у казаков. *(Атаман)*
122. Какая программа старше: "Время" или "Времена"? *("Время")*
123. Море, в котором нельзя утонуть. *(Мёртвое)*
124. Плащ из прорезиненной ткани, названный по фамилии изобретателя. *(Макинтош)*
125. Лечебный препарат, полученный из некоторых видов плесневелого грибка. *(Пенициллин)*
126. Животный мир. *(Фауна)*
127. Выборный глава государства. *(Президент)*
128. Страна, название которой переводится на русский язык как "никакая земля". *(Нидерланды)*
129. Изысканное, тонкое кушанье. *(Деликатес)*
130. Поединок между двумя лицами с применением оружия. *(Дуэль)*
131. Определённый режим питания. *(Диета)*
132. Что такое субмарина? *(Подводная лодка)*
133. Тайный провоз или перенос заграницу различных товаров. *(Контрабанда)*
134. Искусство разборчиво и красиво писать. *(Каллиграфия)*
135. Самая высокая трава. *(Бамбук)*
136. Гробница фараона. *(Пирамида)*
137. Автор текста государственного гимна СССР и России. *(С. Михалков)*
138. Что искали аргонавты? *(Золотое руно)*
139. Самая северная страна Европы. *(Норвегия)*
140. Автор "Одиссеи" и "Илиады". *(Гомер)*
141. Полуостров, на котором расположена Греция. *(Балканский)*
142. Метод Шерлока Холмса. *(Дедукция)*
143. Чёрное золото. *(Нефть)*
144. Лошадь, выигравшая одну войну. *(Троянский конь)*
145. Верховная палата парламента в ряде современных государств. *(Сенат)*
146. Вымышленное имя писателя. (Псевдоним)
147. Первый сериал, показанный в России. *("Рабыня Изаура")*
148. Власть "лучших" в Афинах. *(Аристократия)*
149. Программа, которую почти 35 лет вёл Юрий Сенкевич. *("Клуб путешественников")*

150. Музыкальный инструмент, на котором играл Садко. *(Гусли)*
151. Первый в мире лётчик-космонавт. *(Ю. Гагарин)*
152. Жидкий металл. *(Ртуть)*
153. Плотина через широкую реку. *(Дамба)*
154. Государство, занимающее целый материк. *(Австралия)*
155. Первый президент СССР. *(М.С. Горбачёв)*
156. Самый большой океан. *(Тихий)*
157. Что такое экспорт? *(Вывоз товаров)*
158. Бог торговли в Древней Греции. *(Гермес)*
159. Вес товара без упаковки. *(Нетто)*
160. Самая близкая к Земле звезда. *(Солнце)*
161. Кредитное учреждение, выдающее деньги под залог. *(Ломбард)*
162. Братья-сказочники. *(Гримм)*
163. Подземный гриб, растущий на корнях дуба. *(Трюфель)*
164. Самая продолжительная война Средневековья. *(Столетняя война)*
165. Период хорошей погоды в начале осени. *(Бабье лето)*
166. Город — голубая мечта Остапа Бендера. *(Рио-де-Жанейро)*
167. Диктор советского радио, читавший официальные сообщения во время Великой Отечественной войны. *(Ю. Левитан)*
168. Вельможа в Древнем Китае. *(Мандарин)*
169. Она бывает обыкновенной, цветной и даже брюссельской. *(Капуста)*
170. Страна, в которую стремился попасть Колумб. *(Индия)*
171. Власть народа. *(Демократия)*
172. Гора, на которой был распят Иисус. *(Голгофа)*
173. Русский писатель, получивший прозвище "буревестник революции". *(М. Горький)*
174. Горная мусульманская страна, которую многие страны пытались завоевать, но ни одной из них не удалось этого сделать. *(Афганистан)*
175. На Кавказе считается, что мужчина должен сделать в жизни 3 вещи: построить дом, вырастить сына и... *(Посадить дерево)*
176. Американский президент, принявший Декларацию Независимости. *(Джефферсон)*
177. Полный текст оперы или оперетты. *(Либретто)*
178. Самая крупная ягода. *(Арбуз)*
179. Песня для голоса без слов. *(Вокализ)*
180. Современное название Константинополя. *(Стамбул)*
181. Государство, которое можно носить на голове. *(Панама)*

182. Вода в газообразном состоянии. *(Пар)*
183. Площадка для бокса. *(Ринг)*
184. Одновременный ход королём и ладьёй в шахматах. *(Рокировка)*
185. Самый большой остров на Земле. *(Гренландия)*
186. Дом собаки. *(Конура)*
187. Личный транспорт Бабы-Яги. *(Ступа/метла)*
188. Корова в детстве. *(Телёнок)*
189. Ремни или верёвка для управления лошадью в упряжке. *(Вожжи)*
190. Популярный детский киножурнал. *("Ералаш")*
191. Равносторонний прямоугольник. *(Квадрат)*
192. Место представления в цирке. *(Арена)*
193. Самое большое море в России. *(Берингово)*
194. Овощ, напоминающий НЛО. *(Патиссон)*
195. Эмблема государства. *(Герб)*
196. Спрятанные сокровища. *(Клад)*
197. Что такое импорт? *(Ввоз товаров)*
198. Сборник географических карт. *(Атлас)*
199. Перерыв между актами в театре. *(Антракт)*
200. Очень запутанная дорога. *(Лабиринт)*
201. Сколько дней в високосном году? *(366)*
202. Лошадиный символ удачи. *(Подкова)*
203. Самая северная звезда северного полушария. *(Полярная)*
204. Автор Тарзана. *(Эдгар Берроуз)*
205. 41-й президент США. *(Джордж Буш)*
206. Высшее воинское звание, которого были удостоены А.В. Суворов и И.В. Сталин. *(Генералиссимус)*
207. Очень быстрая игра на барабане двумя палочками. *(Дробь)*
208. Цветной регулировщик дорожного движения. *(Светофор)*
209. Указательница в компасе. *(Стрелка)*
210. Прыгающее сумчатое животное. *(Кенгуру)*

"Морской бой"

Основой для данной интеллектуальной игры является известная школьная игра "Морской бой".

Игра может проходить как между отдельными игроками, так и между командами. Очередность игры определяется при помощи жребия.

Для "Морского боя" понадобится игровое поле размером 5x5

или 9x9 клеток. Одно и то же игровое поле раздаётся игрокам и ведущему. Только у ведущего на игровом поле расставлены "корабли", а у игроков местонахождение "кораблей" не указано.

Игровое поле игроков может выглядеть следующим образом:

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1	10	40	30	20	10	5	15	40	10	20
2	5	25	15	30	40	10	20	15	5	10
3	10	5	25	10	15	40	20	30	5	15
4	40	30	5	10	20	15	10	5	20	30
5	40	30	5	10	20	25	15	5	40	5
6	10	15	10	20	15	5	30	20	40	5
7	10	25	5	15	30	20	15	40	30	5
8	10	30	40	15	20	5	40	10	15	20
9	40	5	25	30	10	20	40	5	15	30

Ведущий распределяет корабли поровну между игроками и сообщает каждому игроку, втайне от других, местонахождение его "кораблей". Первый игрок называет координаты первого "выстрела". Если он не попадает в "корабль" противника, то ведущий предлагает ему вопросы разной степени сложности. "Стоимость" вопросов, отражающая степень их сложности, проставлена в клетках игрового поля. На размышление даётся столько секунд, сколько "стоит" вопрос. Если игрок правильно отвечает на поставленный вопрос, то получает то количество баллов, которое соответствует "стоимости вопроса", а также возможность произвести следующий "выстрел". Если игрок даёт неправильный ответ, то ход переходит к другому игроку. Если же игрок своим "выстрелом" попадает в "корабль" противника, то он получает баллы, проставленные в соответствующей клетке. При этом ведущий не задаёт ему никакого вопроса, а сам игрок получает возможность сделать следующий "выстрел".

Если у игрока потоплены все "корабли", то он выбывает из игры. Выигрывает тот игрок, который наберёт больше всего баллов.

"Сто к одному"

Данная игра стоит особняком, так как, в отличие от остальных игр, требует от игроков не эрудиции, а знания человеческой психологии. Прототипом для игры "Сто к одному" является одноимённая телевизионная игра, много лет успешно идущая по каналу "Россия".

Суть игры заключается в следующем. Ведущий задаёт игрокам вопросы, на каждый из которых предполагается 6 ответов, от самого популярного в народе до наименее популярного. Дабы узнать ответы на все задуманные вопросы, организаторы игры предварительно задают их незаинтересованным людям, желательно, никак не связанным со школой, чтобы ответы не дошли до игроков.

Например, на вопрос "Где люди знакомятся?" организаторы могут получить самые разнообразные ответы, из которых наиболее популярны следующие:

- "В гостях" (так ответили 54 % опрошенных)
- "На улице" (42 %)
- "В транспорте" (38 %)
- "На работе" (38 %)
- "На дискотеке" (16 %)
- "В ресторане" (12%)

Остальные ответы не вошли в шестёрку самых популярных ответов, поэтому в игре не участвуют.

Чтобы заработать энное количество баллов, отвечая на тот же самый вопрос, игроки должны назвать один и более из перечисленных выше 6-ти ответов. При этом "стоимость" ответов будет неодинаковой. Тот ответ, который дало наибольшее количество респондентов, обладает максимальной стоимостью. Последний из 6-ти ответов (в данном случае это ответ "В ресторане") "стоит" меньше всего.

Примерные вопросы для игры "Сто к одному":

1. Что прячут от детей?
2. Что нельзя делать на уроке, но очень хочется?
3. За что чаще всего наказывают родители?
4. Кем или чем родители чаще всего пугают маленьких детей?
5. Как люди предпочитают проводить свой досуг?
6. Кто задаёт слишком много вопросов?
7. Кем чаще всего хотят стать учащиеся младшей школы, когда вырастут?

8. Какое самое важное изобретение человечества?
9. Кто живёт в пустыне?

В принципе, вопросы могут быть любыми. Главное — узнать на них самые популярные ответы.

В игре "Сто к одному" принимают участие 2 команды. Каждая команда придумывает себе название и выбирает капитана.

Сама игра состоит из нескольких раундов:

1. Простая игра
2. Игра наоборот
3. Большая игра

Начинают игру первые игроки обеих команд, которые выходят к ведущему и разыгрывают право первенства на участие в Простой игре. Для этого ведущий задаёт обоим игрокам один и тот же вопрос. Первым отвечает тот игрок, который быстрее поднимет руку. Если он даёт ответ, входящий в шестёрку наиболее популярных ответов, то его команда получает право первой отвечать на поставленный ведущим вопрос. Если он даёт непопулярный в народе ответ, то начинает игру команда-противница.

1. Простая игра

Каждый игрок команды, выигравшей право начинать игру, высказывает свою версию ответа на поставленный вопрос. Капитан команды должен выбрать только один ответ, за который команда может получить то или иное количество баллов. Игра с командой ведётся до трёх промахов, то есть до тех пор, пока команда не скажет 3 непопулярных ответа, после чего право ответа передаётся второй команде. Если ответы, предложенные игроками второй команды, оказываются правильными, то все очки, заработанные первой командой, переходят к ней.

2. Игра наоборот

В данном раунде наибольшее количество баллов начисляется за самый непопулярный из шестёрки лидеров ответ. Ведущий зачитывает вопрос и даёт обеим командам 1 минуту на размышление, после чего капитаны команд должны назвать их версию ответа.

3. Большая игра

В этом раунде участвуют только по 2 человека от каждой команды. Первыми вызываются игроки команды, набравшей к третьему раунду наибольшее количество баллов. Один игрок остаётся возле ведущего, а второй выходит из помещения. Первый игрок должен за 1 минуту дать как можно больше ответов на вопросы ведущего. По прошествии минуты возвращается второй игрок, которому надо будет отвечать на те же самые вопросы. Если ответ второго игрока

совпадёт с ответом первого игрока, то он должен как можно быстрее дать другой вариант ответа. Если оба игрока наберут за данный раунд энное количество баллов, заранее оговоренное ведущим, то их команда признаётся победителем игры. Если им не удаётся набрать требуемое количество баллов, то Большая игра проводится с двумя игроками второй команды. Если игрокам второй команды также не удаётся набрать требуемое количество баллов, то победитель определяется по общему количеству баллов, набранных за все 3 раунда игры.

ПРИЛОЖЕНИЯ. ПРИЛОЖЕНИЕ 1. СТИХИ

Стихи о школе

***

11 класс — почти выпускники.
Проходят быстро школьные деньки,
И чтобы вдруг не опоздать,
Нам хочется сегодня пожелать:
В учебе разных вам успехов,
Побольше радости и смеха,
Экзамены все без проблем сдавать,
Чтоб в жизни вашей было всё на "пять".

***

Спасибо вам, учителя, за знания,
Что нам вы подарили!
За щедрость бескорыстную,
За добрые сердца,
За всё, за всё, чем души наши покорили!
Спасибо, что вы нас любили,
Хоть строги были к нам подчас.
За то, что вы нас мыслить научили.
За всё, за всё, что сделали для нас!

***

Лети же,
Последний прощальный звонок,
Над школой,
С любовью и грустью глядящей,

На класс,
В беспокойную жизнь уходящий!

***

Вот и всё! И закончена школа!
Завтра снова наступит рассвет,
В меру грустный и в меру весёлый...
Может, встретимся, может, и нет...

Словно птицы, в рассвет улетите.
Ждут вас жизнь, неизведанность, новь...
Только в ваших сердцах сохраните
Веру, дружбу, надежду, любовь!

***

В школьное окно смотрят облака,
Бесконечным кажется урок!
Слышно, как скрипит пёрышко слегка,
И ложатся строчки на листок.
Время, к сожаленью, быстротечно.
Год за годом пролетели 10 лет...
Детство от тебя уйдет навечно,
В памяти оставив добрый след.

***

Вы каждый день и каждый час
Нелёгкой посвятив работе,
Одною думою о нас,
Одной заботою живёте,

Чтоб нами славилась Земля
И чтобы честными росли мы.
Спасибо вам, учителя,
Как матерям, за всё спасибо!

Светлее рядом с вами жить,
И знаем — поздно или рано —
Иное можно позабыть,
Но позабыть про вас нельзя нам!

***

Учитель! Сколько сказано тебе
Слов благодарности и слов признания!
И в этот день мы понимаем хорошо,
Что не профессия учитель, а призвание.

Ты нас учил быть стойкими в борьбе.
Учил трудиться, не жалея сил.
Учитель наш, земной поклон тебе
За всё за то, чему нас научил!

За честный труд, что подвигу сродни,
За жизнь твою, которой чужд покой,
За ученичества счастливейшие дни,
Учитель наш, прими поклон земной!

И пусть года летят, как листопад,
И чаще в жизни горькие потери,
Но добрый твой и неустанный взгляд
Сердца учеников всегда согреет!

***

Повесть о детстве подходит к развязке,
Дописаны главы, досмотрены сны.
Уже не надеясь на чьи-то подсказки,
Вы сами решать все задачи должны.

Не каждая тропка окажется гладкой,
Не все испытания будут легки,
И жизнь перед вами лежит, как тетрадка,
В которой пока ещё нет ни строки.

Звенит над прошедшим и настоящим,
Над всем, что берёг ты и что не сберёг,
Звенит он над детством твоим уходящим,
Весёлый и грустный последний звонок.

***

Летний день и праздник — на пороге,
Выпускной сегодня у детей.
Ну и пусть, родители в тревоге,

Слёзы на глазах учителей.

Мы прощаемся, прощаемся надолго.
Не привыкли расставаться мы.
Сколько раз встречались на уроках,
А теперь проститься мы должны!

Грустно, что не сядем мы за парты.
Грустно нашу школу покидать.
Жизнь теперь оценки будет ставить,
И хотелось бы надежды оправдать.

***

Мы шли в первый класс, мы садились за парты.
И многим не вспомнить свой первый урок.
И каждой весной каждый раз приближался
Наш грустный, печальный, прощальный звонок.

Нас школа звала, нас манили науки,
И скучно нам было играть во дворе.
Привычными стали уроков минутки.
Как много хорошего в школьной поре!

Здесь нас научили и нас воспитали,
Здесь были хорошие учителя.
Мы школу для новых детей оставляем.
Прощай и до встречи, школа моя!

***

Что для нас родная школа?
Здание, классы, коридоры,
Парта, мел, звонок, паркет,
Раздевалки и буфет.
Сменка та, что не носили.
Знания те, что проходили,
Зачастую просто мимо.
А ещё спортзал любимый,
Дорогой наш стадион,
И с травой большой газон.
(Та, которую мы рвали,
Когда практику сдавали).

А ещё для всех нас школа —
Море целое контрольных,
Сочинений, изложений,
Неожиданных волнений,
Если вдруг с утра зачёт
Учитель нам преподнесёт!

***

Прекрасный миг хорошего начала...
По расписанью лодка от причала
Отходит в плаванье, в другие гавани.
На берегу — в волнении папы с мамами.

Ещё бы! В принципе, совсем детишки!
Пятнадцать лет — не взрослый возраст слишком!
Но выбор сделать многим предстоит.
А сделал кто — тому пора отплыть,
Покинуть самый первый свой причал,
Родную школу, где начало всех начал!

Где получил ты званье "ученик"
И в первый раз назвался "выпускник",
И сдал экзамены на первый аттестат.
Здесь первый выпускной зовёт тебя.

***

Неразрешимые противоречья
Заходят в душу вместе со звонком.
Казалось, школа — это бесконечно!
Класс выпускной, казалось, далеко!
Но года промелькнули, — и так мало
Осталось времени до выпуска совсем!
Пора прощания нечаянно настала,
И нам так нелегко даются всем
Слова простые, может, для кого-то:
Прощайте, мол, и ждите в гости нас.
В груди сжимается как будто что-то,
И словно видим снова в первый раз
Огни и стены, и родные лица,
Цветы в руках своих учителей...

Потом всю жизнь нам это будет сниться —
Всё, что зовём мы школою своей!

***

Вот позади года вашей учебы...
И первый взлёт, и первое паденье...
И в этот вечер нам хотелось, чтобы
Запомнили вы каждое мгновенье.

Пока вы вместе, классом, ещё рядом...
А впереди — далёкий, трудный путь.
Но есть возможность добрым, нежным взглядом
Прощенья попросить — за что-нибудь!

Пусть в этот вечер с вами вновь
Проносятся мгновенья первой встречи.
И первый друг, и первая любовь, —
Всё вспомнилось в прощальный этот вечер.

Мы вам желаем силы, вдохновенья,
Поменьше неудач и слёз.
И в наш нелёгкий век — ещё терпенья!
И исполнения мечтаний всех и грёз!

Чтоб по душе нашли себе вы дело!
Чтоб повстречали настоящую любовь!
Вперёд, выпускники, шагайте смело,
Вам счастья и удач желаем вновь!

***

Я вам желаю, где б вы ни учились
И где бы ни работали потом,
Чтоб вас любили также и гордились,
Как мы гордимся, любим вас и ждём!

Я верю, что таланты ваши в детях
Проявятся потом и прорастут,
И станет лучшим днём для нас на свете,
Когда они учиться к нам придут!

А вашим мамам, папам, в озаренье
Успехов ваших, я желаю жить
И знать, что никакие изменения
Не оборвут связующую нить!

Пускай не кровное, но важное родство
Нас всех надежно навсегда связало!
Сегодня общее большое торжество,
И радости большой пора настала!

***

Итак, вы выросли, вы — взрослые вполне,
И жизнь мечтами светлыми богата!
Но грусть и радость борются во мне,
Когда смотрю на вас сейчас, ребята!

Мне радостно, что вы так возмужали,
Что вместо несмышлёнышей-детей,
Меня которые когда-то окружали,
Вы выросли в достойнейших людей!

Мне радостно, что общая дорога,
Которою все вместе мы прошли,
Дала поистине вам очень много,
Чтоб, не боясь, свой путь вы все нашли!

Мне радостно, что все вы так красивы,
Что все здоровы, веселы, юны,
Что нет средь вас бездушных и спесивых,
И дружно вы идёте средь весны!

Я радуюсь мечтам вашим и планам
И верю — вы пойдёте далеко!
И грусть в душе, что подошла пора нам
Расстаться... Ах, как это нелегко!

Мне грустно оттого, что ваши лица
Не буду больше каждый день встречать.
Мне грустно оттого, что время мчится
И никогда не повернётся вспять.

Но для учителя такая грусть извечна —
Ведь в жизнь впускаем мы, как в море корабли...
А вы несите в жизнь добро и человечность,
Чтоб мы гордиться вами все могли!

***

От чистого сердца, простыми словами
Давайте поговорим с учителями!

Мы любим всех вас, как хорошего друга,
За то, что с вами делимся всем сообща.
Когда на уроках становится туго,
Мы можем всплакнуть у родного плеча.

А сколько открытий, и умных, и чудных,
Готовит для нас просвещения дух!
И ваши мучения с нами так трудны!
"Ходячие гении" всех вас зовут!

Звонок прозвенел ровно в восемь по школе,
Учитель стремглав прорывается в класс!
Проснёшься "с стремглава" тут весь поневоле,
И сон в ту ж секунду покидает всех нас!

Подтянут, опрятен, умыт и надушен,
Как будто и спать не ложился вчера,
Словно не стирал, не готовил всем ужин,
Тетради не он проверял до утра!

Откроет журнал, ручку к строчке подносит,
Посмотрит, ну, словно рублём одарит!
А после вот эдак возьмёт да и спросит,
Как будто не знает, что я не учил!

Уроки и классы летят и мелькают,
Гурьба за гурьбою весёлых ребят.
С чего же зарплату им всем начисляют?!
А может быть, сами её не хотят?

Привыкли они из благих побуждений—
В театр, на прогулку иль просто учить!

Зачем им зарплата? Со стихотворений,
С задач и примеров стараются жить!

Без них никогда ни одно государство
Ни дня, ни секунды не может прожить!
За труд их коня — нет, пожалуй! — полцарства
Не жалко вот взять и вот так отвалить!

И с праздником вас в этот день поздравляя,
Родные, любимые учителя,
Мы больше, чем те, наверху, понимаем:
От вас возродится родная земля!

Стихи ко Дню защитника Отечества и Международному женскому дню

***

Пусть ты и не служил пока,
Ты — стойкий, сильный, некапризный.
Глаз зорок, и тверда рука,
Защитник будущий Отчизны!
Ведь если предстоит войне
Внести в наш дом огонь, разруху,
Стоять не будешь в стороне—
Мать защитишь, сестру, подругу!
А чтобы победить опять,
Ты будь здоровым, умным, бодрым,
Учись старательно — на "пять"
И занимайся больше спортом!

***

Пока ты юн... Но ежели враги
Вдруг вздумают пойти на нас войной,
Наденешь ты бушлат и сапоги
И встанешь за свою страну стеной!
Направишь на врага ракету,
Направишь танк ты и торпеду —
И будет недруг знать,
как на Россию нападать!
Но, милый друг, чтоб было так,
Ты тренируйся и учись на "пять"!

И помни: только умный, сильный воин
Побед в боях, любви в сердцах достоин!

***

Кто б нежными дарил нас именами
И нас берёг, когда б не вы?
Кто б воспевал? Кто б разжигал в нас пламя,
В котором мы сгораем от любви?
Кто заслонил бы крепкими плечами?
Кто в битвах кровью заплатил своей,
Чтоб наши колыбельные звучали
Под шум дождей, под шёпоты ветвей?!
И очаги при вас теплее греют,
Яств на столах не перечесть!
Отрада вы для нас, опора...
Как хорошо, мальчишки, что вы есть!

***

Мужчина — дар божий для слабого пола.
Мужчина — защитник,
Мужчина — опора!
И есть ещё всяких немало причин,
Чтоб женщины славили нынче мужчин.
Ведь нам лишь и надо, чтоб пушки молчали,
И женщину вы берегли от печали!

***

Чтобы ринуться в схватку, у мужчины
Есть только две достойные причины.
И первая из них — родной страны защита,
Граница чья пред недругом закрыта.
Вторая — долг, что предками завещан,
(Мужчинами повелевает он!)
Собою рисковать, защищая женщин,
Как на дуэлях пушкинских времён.

Чтоб песню спеть, извечно у мужчины
Есть только две достойные причины.
И первая — любовь к земле родимой,
Которая вошла нам в плоть и кровь

И сделалась звездой неугасимой.
Вторая — это к женщине любовь!

Будущим защитникам
Сегодняшний день
Постарайся запомнить
И в сердце его сохрани.
Ты сильный, ты смелый,
И враг вероломный
Боится к тебе подойти.
И есть ещё в жизни
Большие дела,
Куда тебя честь
За собой не звала,
Ты смело ступай,
Наготове копьё!
Борись за любимых,
За счастье своё!
И. Грошева

***

Хотим поздравить вас сердечно
С весёлым праздником весны.
И солнца свет, и взгляд ваш ясный
Нам одинаково милы.
Пусть вам сопутствует удача,
В учёбе, жизни и любви!
Живите, милые, не пряча
Улыбки гордые свои!

***

От всей души вас поздравляем
С этим тёплым праздником весны!
Вам здоровья, счастья мы желаем,
Радующей сердце красоты!
Пусть в этот день, Восьмого Марта,
Жаворонок песню вам споёт,
Лучик ласковый пригреет жарко,
И цветок любви ваш расцветёт!
Не грустите и бокал разбейте!
То на счастье, а не на беду!

Веселитесь, смеха не жалейте:
Этот день — единственный в году!

***

Пусть женский праздник не кончается!
Пусть поют в вашу честь ручейки!
Пусть солнышко вам улыбается,
А юноши дарят цветы!
С первой капелью,
С последней метелью,
С праздником ранней весны
Вас поздравляем, сердечно желаем
Радости, счастья, здоровья, любви!

***

О девушках твердят, что это — слабый пол.
Но скольких сильных он пленил и поборол!
Есть в женской слабости неведомая сила.
И в ласке горлицы нуждается орёл!
Хоть много есть вокруг ничтожной суеты,
Но женщиною будь всегда и всюду ты.
Забота и Любовь, Добро и Сострада́ние—
Вот нежной женственности вечные черты!

***

Мы вас сегодня поздравляем
С Международным женским днём.
Свои стихи вам посвящаем,
Статьи в газетах помещаем
И песни о любви поём.
Пусть вы давно уже воспеты
Шекспиром, Пушкиным, Толстым,
Как прежде, пишутся сонеты
И по ночам не спят поэты,
К любимым наводя мосты.

***

Пришёл прекрасный день весны,
Тот день, когда становится теплей,
Когда все девушки прелестны,
И все, конечно, красивей.

И пусть желанья непременно
Исполнятся все до конца!
Ведь праздников таких, как этот,
Немного в нашей жизни, это факт!
Пусть море радости и счастья
Вас не покинет ни на миг,
И меньше будет дней ненастных,
А больше пониманья и любви!

***

Ещё не слышна песнь ручья,
Не льётся жаворонка трель,
Но солнце ярче, и капель
Вещает нам: идёт весна!
Идёт весна. И пусть не жарко,
Но вместе с ней, как лета тень, —
Международный женский день.
Приходит к нам 8 марта!
Он — праздник ласки, красоты,
Любви, надежды и мечты.
Девчонок наших поздравляем
И быть прекраснее весны
Мы от души им всем желаем!

***

Под свинцового неба объятьями,
Позаполнив дороги убогие,
Мельтешат, различаясь лишь платьями,
Сплошь прекрасные и длинноногие.

Мельтешение то не кончается
Вне любых катаклизмов и смут.
Они "девушками" называются,
И за это в народе их чтут.

В их честь установлены праздники.
Их славят, слагают стихи.
Все мы этого действа участники—
Парни, мальчики, мужики!

***

Мы девушек сегодня славим,
Им пальму первенства несём.
От всей души их поздравляем
С весенним мирным Женским днём!

Играя первозданной силой,
Творила мир природа-мать
И, видно в Женщину вложила
Всю красоту и благодать.

И подарила ей уменье
Себе подобных возрождать,
Из поколенья в поколенье
Породу только улучшать.

И как детей, рожала мысли,
Будила спящие сердца.
Открытия из мыслей вышли.
Истоком Женщина была!

История ж молчит упрямо.
Мы слышим имена мужчин,
А Женщина осталась мамой,
И мы её за это чтим.

Но времена теперь иные:
Всё больше женщин у руля.
Пусть стали менее святыми,
Зато как значимы дела!

И пальму первенства по праву
Сегодня девушкам даём:
Вы правьте всем на благо и на славу,
Воспользовавшись Женским днём!

***

Осенён полыханием победного стяга,
Сел усталый солдат на ступеньки рейхстага,
Снял фуражку, как труженик после работы,
Вытирая со лба капли жаркого пота.
Поглядел ещё раз, как над вражьей столицей
На весеннем ветру наше знамя лучится,
Папироску свернул, затянулся спокойно
И сказал: "Так любые закончатся войны".

***

Победа! Как она досталась?
Каким путём вы к ней пришли?
И раны были, и усталость,
И шрамы на груди земли.
Броня во вмятинах глубоких,
И дали пройденных дорог,
И ордена на гимнастёрках,
Где пот нещадно ткань прожёг.

***

Поклонимся тем, кто в кипении стали,
В дыму боёв, в огне передовой,
Не пощадив себя, победу нам ковали.
Помянем тех, кто не пришёл домой!

За тех, кому навечно восемнадцать,
Кто пал за то, чтоб горя ты не ведал.
За тех, с кем предстоит прощаться,
За счастье горькое сказать "Победа!".

***

Ты помнишь, солдат, много вёсен назад
Полыхало закатами небо?
Ты шёл через боль и твердил как пароль,
Как священную клятву: "Победа".
Ты помнишь, солдат, обгоревший рейхстаг,
Алый стяг, озаривший полнеба?
Ты помнишь друзей?

К ним на несколько дней
Опоздала в Берлине победа.
Мир помнит, солдат, много вёсен назад
Твоё твёрдое слово: "Победа!".

***

Без малого четыре года
Гремела грозная война.
И снова русская природа
Живого трепета полна.

Идёт дорогою обратной,
Не покоряемый вовек,
Идёт, свершивший подвиг ратный,
Великий Русский Человек.

Он сделал всё, он тих и скромен,
Он мир от чёрной смерти спас.
И мир, прекрасный и огромный,
Его приветствует сейчас.

***

Мы по дорогам пыльным с боем шли.
От бомб земля дрожала, как живая.
Мы каждый метр своей родной земли
Отстаивали, кровью поливая.

Когда от бомб, казалось, мир оглох,
И друг мой пал из нашей роты первым,
Я знал: нужны не слезы и не вздох,
А мой свинец, мой шаг вперёд и нервы.

Мне смерть страшна, но в битвах не робел,
В атаку шёл — других не гнулся ниже.
Шёл смело в бой не потому, что смел,
А потому, что трусость ненавижу.

Свинцовая метелица мела,
Рвались снаряды, мины завывали...
И песня нашей спутницей была.
В бою. В походе. На ночном привале.

***

Отгремели давно залпы наших орудий,
А в воронке от бомбы трава-мурава...
Но войну не забыли суровые люди
И смеются сквозь слёзы,
Ведь память жива!

Они помнят походы и дальние страны,
И простые, от сердца, народа слова.
Помнят лица друзей, уходивших так рано,
Их слова и улыбки.
Ведь память жива!

Они помнят весну сорок пятого года...
Закружилась от счастья тогда голова!
Не узнали её те, что гибли в походах,
Но всё помнят друзья их,
Ведь память жива!

Эта память с корнями уходит всё глубже,
И шумит на ветвях, зеленея, листва...
Её времени бег никогда не заглушит!
Ведь душа молода,
Пока память жива!

***

Стою у Вечного Огня
С поникшей головой...
Здесь похоронен Он, а я —
Целёхонький, живой!

Мы вместе шли в военкомат.
Оттуда — на войну.
Нас принимал один комбат
И роту дал одну.

То было, помню, в декабре,
В летучий снегопад:
Мы наступали на Угре
Четвёртый день подряд.

Москва глядела, словно мать,
С надеждою на нас,
И легче было наступать
Нам в тот кромешный час.
Но тут ударил пулемёт —
Завеса из огня, —
Не я, Он бросился вперёд,
Загородив меня.

Рывком меня опередил
Всего на полплеча,
Рванул и я, что было сил,
А пулемёт стучал.

Вот так случилось в том бою...
Даю себе отчёт:
Выходит, пулю не свою
Он принял на свой счёт.

Коль так назначено судьбой —
Ты жить, а друга нет,
Теперь держи перед собой
И за него ответ!

***

Это было в мае на рассвете,
Нарастал у стен рейхстага бой.
Девочку немецкую заметил
Наш солдат на пыльной мостовой.

У столба, дрожа, она стояла,
Детский рот перекосил испуг,
А куски свистящего металла
Смерть и муку сеяли вокруг.

Тут он вспомнил, как, прощаясь летом,
Он свою дочурку целовал.
Может быть, отец девчонки этой
Дочь его родную расстрелял.

Но сейчас в Берлине, под обстрелом,
Полз боец и, телом заслоня,
Девочку в коротком платье белом
Осторожно вынес из огня.

Скольким детям возвратили детство,
Подарили радость и весну
Рядовые Армии Советской,
Люди, победившие войну!

И в Берлине, в праздничную дату
Был воздвигнут, чтоб стоять в веках,
Памятник Советскому солдату
С девочкой, спасённой на руках.

Он стоит, как символ нашей славы,
Как маяк, светящийся во мгле.
Это он, солдат моей державы
Охраняет мир на всей земле!

***

— Вот сижу я, значит, братцы,
Под покровом темноты,
Слышу: шорох, вижу, братцы,
Немец лезет...
— Ну, а ты?
— Ну, а я, конечным делом,
Притаился меж сосён.
Белый снег, и я весь в белом.
Жду бандита...
— Ну, а он?
— Ну, а он ползёт по лесу.
Только вижу я, браты,
Много в том фашисте весу,
Как бугай он...
— Ну, а ты?
— Ну, а я по весу — муха.
Как полезешь на рожон?!
Ах ты, думаю, проруха!
Как с ним сладить?

— Ну, а он?
— Ну, а он всё ближе, ближе...
Только вижу я, браты,
Брюхом он лежит на лыже.
Снег глубокий...
— Ну, а ты?
— Ну, а я решил упрямо:
Взять живьём его должён.
Автомат наставил прямо,
Будь что будет.
— Ну, а он?
— Ну, а он совсем уж рядом,
Норовит вильнуть в кусты.
Водит, вижу, волчьим взглядом,
Подползает...
— Ну, а ты?
— Тут меня и осенило!
Взял я в бок одним прыжком —
И на фрица, на верзилу
Прямо с маху сел верхом.
"Хальт, — кричу, — не то стреляю!
Ходу, чёртова душа!"—
И к затылку приставляю
Свой заветный "пэ-пэ-ша".
— Ну, а он?
— Куда ж деваться?!
Подчинился мне, подлец,
И повёз меня он, братцы,
Как хороший жеребец.
Ох, уж утром было смеху!
Из лесочка под уклон
Так на пленном я и въехал
В свой гвардейский батальон!

Мир

Нет, слово "мир" останется едва ли,
Когда войны не будут люди знать!
Ведь то, что раньше миром называли,
Все станут просто жизнью называть.

И только дети, знатоки былого,
Играющие весело в войну,
Набегавшись, припомнят это слово,
С которым умирали в старину.
В. Берестов

Не мужское это дело — воевать
Не мужское это дело — воевать!
Хватит верить, лицемерить, хватит врать!
Не мужское это дело — убивать!
Нам же Бог людей доверил создавать!
И солдат всегда с войны хотел домой,
Там, где он не боевой, а деловой.
Где он женщину сумеет полюбить,
Вознести, защитой быть, боготворить.
Пусть воюет с генералом генерал,
Он — хоть в звёздах, а мужчиною не стал,
Потому что так и не сумел понять:
Не мужское это дело — убивать!
М. Садовский

Ещё когда нас не было на свете

Ещё тогда нас не было на свете,
Когда гремел салют из края в край,
Солдаты, подарили вы планете
Великий май, победный май!

Ещё тогда нас не было на свете,
Когда в военной буре огневой,
Судьбу решая будущих столетий,
Вы бой вели, священный бой!

Ещё тогда нас не было на свете,
Когда с Победой вы домой пришли.
Солдаты мая, слава вам навеки
От всей земли, от всей земли!

Благодарим, солдаты, вас
За жизнь, за детство и весну,
За тишину, за мирный дом,

За мир, в котором мы живём!
М. Владимов

Награды находят героев,
За давностью лет не забыты
Страницы листов наградных.
Везде они ищут по свету
Былых адресатов своих.
Героев не двое, не трое...
И строки приказов звучат.
Награды находят героев—
Герои не ищут наград!

В седых переулках Арбата,
В заснеженных далях страны
Живут ветераны-солдаты
Никем не забытой войны.
Мы в прошлое дверь приоткроем,
Там строки приказов стучат.
Награды находят героев—
Герои не ищут наград.

Вручают их детям и внукам
За Родину павших бойцов.
Берут их в надёжные руки,
И нет утешительных слов.
Порой неизвестна могила,
Но строки приказов звучат.
Награды находят героев—
Герои не ищут наград!
М. Садовский

9 мая

На груди — ордена,
На висках — седина,
Позади боевые походы.
Не грусти, старина,
Что украла война
Ваши лучшие юные годы.

Снятся Днепр и Моздок
И тревожный гудок,
Снятся вам штыковые атаки.
Поезда — на восток,
Облака — на восток,
Вы — на запад, под пули и танки.

В двадцать лет седина...
Не грусти, старина,
Трудный век вам судьбою положен.
Ваша нам седина,
Ваши нам ордена
С каждым годом родней и дороже.

На висках — седина.
За окном тишина.
Пусть она никогда не взорвётся.
Пусть пришла седина,
Но осталась страна,
Что Великой Россией зовётся!

Пожелания и стихи ко Дню рождения

***

Как солнечный день,
Как чудесная сказка,
Пусть жизнь твоя будет
Всё время прекрасна!

***

Взгляни на небо:
Там, где Млечный путь,
Увидишь звёзд огромное скопленье.
Возьми одну и не забудь,
Что у тебя сегодня День рожденья!

***

Сегодня, в День рожденья твой,
Желаем сердцем и душой

Здоровья, бодрости и смеха,
Во всех делах твоих успеха!

***

Желаю здоровья, желаю успеха,
Чтобы слезы блестели только от смеха,
Чтоб счастье и радость в улыбке светились,
Чтоб все пожеланья осуществились.

***

Пусть радость и счастье,
Любовь и удача
Всегда освещают твой путь.
Будь самой красивой,
Будь самой счастливой
И самой любимою будь!

***

Будь всегда хорошей,
Будь всегда красивой,
Будь всегда весёлой,
Славной, доброй, милой!
С горем не встречайся
И не будь унылой,
Чаще улыбайся,
Словом, будь счастливой!

***

Тебе сегодня в день рожденья
Хотим мы счастья пожелать,
Удачи, радости, успеха,
Здоровой быть, беды не знать,
Преграды в жизни и помехи
Легко и быстро устранять,
Побольше смеха, меньше грусти
И никогда не унывать!

***

День рожденья — хорошая дата.
Этот праздник ни с чем не сравнить.
И волшебник придумал когда-то

Имениннику радость дарить.
Пожелаем здоровья и силы,
Света, солнца, улыбок, тепла!
Чтобы счастье безоблачным было,
Чтоб успешными были дела!

***

От всей души, с большим волненьем,
В котором, слов не находя,
Мы поздравляем с Днём рожденья,
С чудесным праздником тебя!
Желаем много, много счастья,
Хорошей и большой любви!
Пусть обойдут тебя ненастья
В далёком жизненном пути!
Пусть жизнь твоя течёт рекою
Среди высоких берегов,
И пусть всегда опорой будут
Надежда, Вера и Любовь!

***

С Днём рожденья поздравляем,
Много радости желаем.
Будь весёлой в этот день,
Платье лучшее надень.
Пусть тебе везёт во всём!
Счастье пусть наполнит дом!
Светит солнышко светлей!
Сердце бьётся веселей!
Чтоб душа наполнилась
Песнею желанною,
Чтобы всё исполнилось—
Жданное-нежданное!

***

Сегодня праздник грустный и весёлый...
Ведь в жизни так бывает иногда.
Ты рада встрече с юностью, но детство,
Оно теперь уходит навсегда.
Так пусть сегодня звонкий не смолкает смех,
И счастье льётся пусть рекой!

Сегодня ты счастливей всех,
Ведь это праздник твой и только твой!
Пускай друзья твои останутся с тобой,
Не покидают в трудную минуту.
И я прошу, ты никогда не забывай,
Что в этой жизни ты всегда нужна кому-то!

***

День твоего рождения пришёл,
И это замечательная дата.
Пусть в этот день всё будет хорошо
И весело с рассвета до заката.
А знаешь, что тебе я подарю?
Лесное озеро и целый луг ромашек,
И самую счастливую зарю,
И ветерок, что ходит нараспашку.
И лунный свет, что плавает в пруду,
Берёзы шелест, песню тихой ночи...
Ещё тебе я подарю звезду.
Ты выбери, которую захочешь!
А убирать подарки не спеши,
Ты положи их где-то под рукою:
Они отрадой будут для души
И в трудные минуты успокоят.

***

Я тебе на день рожденья
Сочинил стихотворенье.
Что не так — не обессудь,
А вникай получше в суть!
Мы контрольную решали...
Ну, у Светки все списали...
До сих пор я не пойму,
Получили почему
"Тройку" — ты, а я — два балла!
Это лишь стиха начало!
А на русском мы сидели,
Вместе гамбургеры ели.
Ты доел его прекрасно,
Меня же выгнали из класса!
Помнишь, Таньку провожали?

Её "дурой" обозвали?
Обзывали-то мы вместе,
Брат её мне дал по шее!
Ну, а случай в зоопарке:
Мы дразнили обезьянку.
Рожи корчили вдвоём,
Мне ж сказали: "Идиот!".
Заболеть хотели гриппом,
Чтобы в школу не ходить.
Ты халтурил пару дней,
Я ж серьёзно заболел!
Ты не думай, я не ною.
Как-никак друзья с тобою!
Бог с ней, с "двойкой" или булкой,
С шишкой, с братиком Танюшки!
Ну, обидно чуть, не скрою.
Но ты — друг, а друг — святое!
А за "непонятки" эти
Ты мне должен банку "Пепси"!

Пожелания друзьям

Желаю вам цвести, расти,
Копить, крепить здоровье.
Оно для дальнего пути —
Главнейшее условье.

Пусть каждый день и каждый час
Вам новое добудет.
Пусть добрым будет ум у вас,
А сердце умным будет.

Вам от души желаю я,
Друзья, всего хорошего.
А всё хорошее, друзья,
Даётся нам недёшево!
С. Маршак

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ПЕСНИ

Песни о школе

Учат в школе
Слова М. Пляцковского
Музыка В. Шаинского

Буквы разные писать тонким пёрышком в тетрадь
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.
Вычитать и умножать, малышей не обижать
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.

К четырём прибавить два, по слогам читать слова
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.
Книжки добрые любить и воспитанными быть
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.

Находить восток и юг, рисовать квадрат и круг
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.
И не путать никогда острова и города
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.

Про глагол и про тире, и про дождик на дворе
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.
Крепко-накрепко дружить, с детства дружбой дорожить
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.

Песня первоклассника
Слова И. Шаферана
Музыка Э. Ханка

Нагружать всё больше нас
Стали почему-то.
Нынче в школе первый класс —
Вроде института.
Нам учитель задаёт
С иксами задачи,
Кандидат наук и тот
Над задачей плачет.
То ли ещё будет,
То ли ещё будет,
То ли ещё будет,
Ой-ё-ёй!

А у нас стряслась беда:
Сочиненье скоро.
Лев Толстой в мои года
Не писал такого.
Я ложусь в двенадцать спать,
Силы нет раздеться.
Вот бы сразу взрослым стать,
Отдохнуть от детства!
То ли ещё будет,
То ли ещё будет,
То ли ещё будет,
Ой-ё-ёй!

Волшебник
Слова Л. Дербенёва
Музыка А. Зацепина

Вычислить путь звезды
И развести сады,
И укротить тайфун, —
Всё может магия.
Есть у меня диплом,
Только вот дело в том,
Что всемогущий маг
Лишь на бумаге я.

Припев:
Даром преподаватели

Время со мною тратили.
Даром со мною мучился
Самый искусный маг.
Да-да-да!
Мудрых преподавателей
Слушал я невнимательно.
Всё, что ни задавали мне,
Делал я кое-как.

Сделать хотел грозу,
А получил козу,
Розовую козу
С жёлтою полосой.
Вместо хвоста — нога,
А на ноге — рога.
Я не хотел бы вновь
Встретиться с той козой.

Припев.

Сделать хотел утюг —
Слон получился вдруг,
Крылья — как у пчелы,
Вместо ушей — цветы.
Ночью мне снится сон:
Плачут коза и слон,
Плачут и говорят:
"Что с нами сделал ты?"

Припев.

Школьные годы чудесные
Слова Е. Долматовского
Музыка Д. Кабалевского

В первый погожий сентябрьский денёк
Робко входил я под светлые своды.
Первый учебник и первый урок —
Так начинаются школьные годы.

Припев:
Школьные годы чудесные,
С дружбою, с книгою, с песнею,
Как они быстро летят!
Их не воротишь назад.
Разве они пролетят без следа?
Нет, не забудет никто никогда
Школьные годы.

Вот на груди алый галстук расцвёл,
Юность бушует, как вешние воды.
Скоро мы будем вступать в комсомол —
Так продолжаются школьные годы.

Припев.

Жизнь — это самый серьёзный предмет.
Радость найдём, одолеем невзгоды.
Красная площадь, весенний рассвет—
Вот и кончаются школьные годы.

Припев.

Школьная пора
Слова К. Арсеньева
Музыка И. Зубкова

Лето нам дарит в подарок
Много дней и ночей.
Нежно вздыхают гитары,
Снова влюблённые пары
Бродят по улице юности моей.

Припев:
Школьная пора, и при всякой погоде
Пропадали, пропадали мы во дворах.
Через года слышу мамин я голос,
Значит, мне домой возвращаться пора.
Через года слышу мамин я голос,
Значит, мне домой возвращаться пора.

В ящик заброшены книжки,
Не до них мне опять.
Ждёт у подъезда мальчишка.
Может, я смелая слишком,
Что разрешила себя поцеловать.

Припев.

Куда уходит детство

Слова Л.Дербенёва
Музыка. А Зацепина

Куда уходит детство,
В какие города?
И где найти нам средство,
Чтоб вновь попасть туда?
Оно уйдёт неслышно,
Пока весь город спит,
И писем не напишет,
И вряд ли позвонит.

Припев:
И зимой, и летом — небывалый край чудес...
Будет детство где-то, но не здесь.
И в сугробах белых, и по лужам у ручья
Будет кто-то бегать, но не я.

Куда уходит детство?
Куда ушло оно?
Наверно, в край чудесный,
Где каждый день кино,
Где также ночью синей
Струится лунный свет,
Но нам с тобой отныне
Туда дороги нет.

Припев.

Куда уходит детство?
В недальние края,
К ребятам по соседству,

Таким же, как и я.
Оно ушло неслышно,
Пока весь город спит.
И писем не напишет,
И вряд ли позвонит.

Припев.

Песня выпускников

Слова Н. Доризо
Музыка Н. Богословского

Ты надела праздничное платьице,
В нём сейчас ты взрослая вполне.
Лишь вчера была ты одноклассницей.
А сегодня кем ты станешь мне?

Нам скорей уйти из школы хочется.
Мы о том не думаем с тобой,
Что минута эта не воротится,
Час не повторится выпускной.

С детских лет стать взрослыми спешили мы,
Торопили школьные года.
Для того чтоб детством дорожили мы,
Надо с ним расстаться навсегда!

Вспоминаю прошлое старательно
И тревожной думою томлюсь:
Расставаясь с детством окончательно,
Может, и с тобой я расстаюсь?

Последний звонок

Слова и музыка В. Байкова
Исполняет Алсу.

Экзамены кончатся скоро,
Последний звонок прозвенит.
Простимся со школой,
С жизнью весёлой,
Прощайте, школьные дни.

Что ждёт впереди — неизвестно,
И нам никогда не забыть
Те добрые песни,
Что пели мы вместе,
Их будем беречь и любить.
Те добрые песни,
Что пели мы вместе,
Их будем беречь и любить.

Припев:
Сложные заданья,
Первые признанья,
Озорной и очень дружный класс,
Длинные уроки
И учитель строгий,—
Не забудем никогда мы вас.

Недавно совсем нам казалось,
Что так этот вечер далёк.
Но время промчалось,
Немного осталось,
Нас ждёт последний звонок.
Но время промчалось,
Немного осталось,
Нас ждёт последний звонок.

Припев:
Стать бы первоклашкой,
День вернуть вчерашний,
Взять бы — и сначала всё начать.
Тёплый вечер летний
И звонок последний
Будем мы с любовью вспоминать.

Экзамены кончатся скоро,
Последний звонок прозвенит.
Простимся со школой,
С жизнью весёлой,
Прощайте, школьные дни.
Простимся со школой,
С жизнью весёлой,

Прощайте, школьные дни.
Прощайте, школьные дни.
Прощайте, школьные дни.

Прощальный вальс
Слова А. Диурова
Музыка А. Фляркóвского

Когда уйдём со школьного двора
Под звуки нестареющего вальса,
Учитель нас проводит до угла
И вновь — назад, и вновь ему с утра —
Встречай, учи и снова расставайся,
Когда уйдём со школьного двора.

Для нас всегда открыта в школе дверь,
Прощаться с ней не надо торопиться!
Ну, как забыть звончей звонка капель
И девочку, которой нёс портфель?
Пускай потом ничто не повториться—
Для нас всегда открыта в школе дверь.

Пройти по тихим школьным этажам...
Здесь прожито и понято немало!
Был голос робок, мел в руках дрожал,
Но ты домой с победою бежал.
И если вдруг удача запропала —
Пройти по тихим школьным этажам.

Спасибо, что конца урокам нет,
Хотя и ждёшь с надеждой перемены.
Но жизнь, она — особенный предмет:
Задаст вопросы новые в ответ,
Но ты найди решенье непременно!
Спасибо, что конца урокам нет!

Школьный вальс
Слова М. Матусовского
Музыка И. Дунаевского

Давно, друзья весёлые,
Простились мы со школою,
Но каждый год мы в свой приходим класс.
В саду берёзки с клёнами
Встречают нас поклонами,
И школьный вальс опять звучит для нас.

Сюда мы ребятишками
С пеналами и книжками
Входили и садились по рядам.
Здесь десять классов пройдено,
И здесь мы слово "Родина"
Впервые прочитали по складам.

Под звуки вальса плавные
Я вспомнил годы славные,
Знакомые и милые края.
Тебя с седыми прядками
Над нашими тетрадками,
Учительница старая моя.

Промчались зимы с вёснами,
Давно мы стали взрослыми,
Но помним наши школьные деньки.
Летят путями звёздными,
Плывут морями грозными
Любимые твои ученики.

Но, где бы ни бывали мы,
Тебя не забывали мы,
Как мать не забывают сыновья.
Ты — юность наша вечная,
Простая и сердечная,
Учительница первая моя!

Детства последний звонок

Слова М. Пляцковского
Музыка А. Бабаджаняна

Ещё мы помним школьные экзамены.
Всё то, о чём с тобой мечтали, сбудется.

Лишь детство мы вернуть не сможем заново.
Как первый вальс, оно не позабудется.
Как первый вальс, как первый вальс,
Оно не позабудется.
Как первый вальс, как первый вальс,
Оно не позабудется.

Нам больше не сидеть за партой узенькой,
Поэтому чуть-чуть мы опечалены.
Звонок последний в нас остался музыкой,
Как те слова последние, прощальные.
Как те слова, как те слова
Последние, прощальные.
Как те слова, как те слова
Последние, прощальные.

А в классе строчки классиков заветные
Другим ученикам теперь рассказывать,
Должны мы теорему жизни вечную
Судьбой своей самим себе доказывать.
Судьбой своей, судьбой своей
Самим себе доказывать.
Судьбой своей, судьбой своей
Самим себе доказывать.

Ещё мы помним школьные экзамены.
Всё то, о чём с тобой мечтали, сбудется.
Лишь детство мы вернуть не сможем заново.
Как первый вальс, оно не позабудется.
Как первый вальс, как первый вальс,
Оно не позабудется.
Как первый вальс, как первый вальс,
Оно не позабудется.

Средняя школа

Слова Э.Чантурии
Музыка П.Есенина
Исполняет группа "Hi-Fi".

Золотистым звоном наше прошлое
Покатилось вдаль от школьных стен,

И, рассвет уже встречая взрослыми,
По-другому ждали перемен.

Припев:
А мы любили, а мы могли
Свою любовь найти на краешке земли.
Какие песни — такие мы,
Ведь мы поём, когда нам хочется любить.

Почему-то этот день запомнится,
Зачерпнёт тетрадных клеток плен.
Все вопросы станут несерьёзными,
И на всё готов один ответ.

Припев.

Школа
Исполняет Алсу.

Школьный двор и смех подружек,
Самый чистый, самый звонкий.
И бегут по тёплым лужам
Босоногие девчонки.
И уже других качают
Наши школьные качели,
Школа, школа я скучаю,
Как мы быстро повзрослели.

Припев:
А записки с голубками
Всё летят ко мне из детства,
Беспокоят мою память,
Никуда от них не деться.
Я своих подружек школьных
Иногда ещё встречаю.
Оказалось это больно.
Школа, школа я скучаю!

Мы учились, мы влюблялись,
Мы с тобой делили тайны.
Эти десять лет промчались,

Прозвенел звонок прощальный.
В сентябре откроешь двери
Ты совсем другим ребятам.
Школа, школа я не верю,
Что прошло всё без возврата.

Припев.

Мне звонок звонит украдкой,
На душе моей истома.
Я за чистую тетрадку
В сентябре усядусь дома.
Напишу, о чём мечталось,
Всем, кто был со мною рядом.
Школа, школа, я скучаю
По тебе и по ребятам.

Припев.

А записки с голубками
Всё летят ко мне из детства,
Беспокоят мою память,
Никуда от них не деться.
Я своих подружек школьных
Иногда ещё встречаю.
Оказалось это больно.
Школа, школа я скучаю.
Оказалось это больно.
Школа, школа я скучаю.
Оказалось это больно.
Школа, школа я скучаю.

Песни к Новому году

Расскажи, Снегурочка, где была
Слова Ю. Энтина,
Музыка Г. Гладкова

— Расскажи, Снегурочка, где была?
Расскажи-ка, милая, как дела?
— За тобою бегала, Дед Мороз,

Пролила немало я горьких слез.

Припев:
— А ну-ка, давай-ка, плясать выходи!
— Нет, Дед Мороз,
— Нет, Дед Мороз
— Нет, Дед Мороз, погоди!

— Ты меня, любезная, извини,
И свою любовь ко мне сохрани.
— Как же не любить тебя, милый дед?!
Сколько зим потрачено, сколько лет!

Припев.

— Ждёт мои подарочки ребятня.
И тебе достанется от меня!
— Наконец, сбываются все мечты.
Лучший мой подарочек — это ты!

Припев.

Три белых коня

Слова Л. Дербенёва
Музыка Е. Крылатова

Остыли реки, и земля остыла,
И чуть нахохлились дома.
Это в городе тепло и сыро,
Это в городе тепло и сыро,
А за городом — зима, зима, зима.

Припев:
И уносят меня, и уносят меня
В звенящую светлую даль
Три белых коня, эх, три белых коня—
Декабрь, январь и февраль!

Зима раскрыла снежные объятья,
И до весны всё дремлет тут.
Только ёлки в треугольных платьях,

Только ёлки в треугольных платьях
Мне навстречу всё бегут, бегут, бегут.
Припев.

Остыли реки, и земля остыла,
Но я замерзнуть не боюсь:
Это в городе мне грустно было,
Это в городе мне грустно было,
А за городом смеюсь, смеюсь, смеюсь.

Припев.

Снежинка

Слова Л. Дербенева
Музыка Е. Крылатова

Когда в дом приходит год молодой,
А старый уходит вдаль,
Снежинку хрупкую спрячь в ладонь,
Желание загадай.
Смотри с надеждой в ночную синь,
Некрепко ладонь сжимай,
И всё, о чём мечталось, проси,
Загадывай и желай!

Припев:
И Новый год,
Что вот-вот настанет,
Исполнит вмиг мечту твою,
Если снежинка не растает,
В твоей ладони не растает,
Пока часы двенадцать бьют,
Пока часы двенадцать бьют.

Когда в дом приходит год молодой,
А старый уходит прочь,
Дано свершиться мечте любой—
Такая уж это ночь!
Затихнет всё и замрёт вокруг
В преддверии новых дней,
И обернётся снежинка вдруг

Жар-птицей в руке твоей!

Припев:
И Новый год,
Что вот-вот настанет,
Исполнит вмиг мечту твою,
Если снежинка не растает,
В твоей ладони не растает,
Пока часы двенадцать бьют,
Пока часы двенадцать бьют,
Пока часы двенадцать бьют,
Пока часы двенадцать бьют!!!

Новогодняя
Исполняет группа "Дискотека Авария"

Новый Год к нам мчится,
Скоро всё случится,
Сбудется, что снится,
Что опять нас обманут, ничего не дадут.
Ждать уже недолго,
Скоро будет ёлка.
Только мало толка,
Если Дед Морозу песню дети не запоют.

Привет, с Новым Годом!
Приходит Новый Год к нам.
И можно свободно ожидать чего угодно.
Только где носит того седого старика,
Который детям подарки достаёт из рюкзака.
Эй, Дед Мороз, приходи, тебя заждались мы.
И песню твою меня заказывать достали.
Покажись нам, не нервируй детей,
Мы крикнем: "Дед Мороз, э-ге-гей!".

Новый Год к нам мчится,
Скоро всё случится,
Сбудется, что снится,
Что опять нас обманут, ничего не дадут.
Ждать уже недолго,
Скоро будет ёлка.

Только мало толка,
Если Дед Мороза дети хором не позовут.
Ну а теперь все вместе
Давайте позовём Деда Мороза!
Нет, вам надо кричать очень дружно! Три-четыре!
— Дед Мороз!
Ещё!
— Дед Мороз!
— Слышу, слышу!
— Дедушка Мороз!

Собственно, я — Дед Мороз, борода из ваты!
Я уже слегка поддатый.
Мне сказали: меня здесь ждут,
Значит, будем догоняться тут.
Налейте мне вина побольше,
Мне везти подарки в Польшу
С мешком в руках
И в скороходах-казаках.
Танцуем рядом с ёлкой,
А может быть, сосной.
Простите, только нет сейчас
Снегурочки со мной.
Мы вместе шли с Камчатки,
Но она ушла на ....
Значит будем без неё,
Что же делать, ё-мое!

Новый Год к нам мчится,
Скоро всё случится,
Сбудется, что снится,
Что опять нас обманут, ничего не дадут.
Ждать уже недолго,
Скоро будет ёлка.
Только мало толка,
Если Дед Мороза дети от беды не спасут.

Как же быть, что же делать?!
Будем без Мороза Деда!
Ведь я, может быть, умру,
А мне ещё в Чили и в Перу,

Мне — в Алжир, в Ниагару,
Мне — в Одессу и Самару,
На Тибет, на Тайвань,
На Кавказ и на Кубань,
В Аргентину, Нидерланды...
Пожалейте мои гланды!
Граммов около двуста,
Можно даже без тоста.
Чтобы по миру метаться,
Надо потренироваться:
Тут нальют, там нальют,
Не узнают да убьют.
Вы уже все в форме,
Значит, надо быть и мне.
Щас шампанского оформим—
Буду с вами наравне.
А когда станет жарко,
Начнём дарить подарки.
Славный праздник это вот:
Здравствуй ёлка — Новый Год!

А снег идёт, а снег идёт

Слова Е. Евтушенко
Музыка А. Эшпая

А снег идёт, а снег идёт,
И всё вокруг чего-то ждёт.
Под этот снег, под тихий снег
Хочу сказать при всех:

Мой самый главный человек,
Взгляни со мной на этот снег,
Он чист, как то, о чём молчу,
О чём сказать хочу.

Кто мне любовь мою принёс?
Наверно, добрый Дед Мороз.
Когда в окно с тобой смотрю,
Я снег благодарю.

А снег идёт, а снег идёт,
И всё мерцает и плывет.
За то, что ты в моей судьбе,
Спасибо, снег, тебе!

Happy New Year

Исполняет "ABBA"

No more champagne,
And the fireworks are through.
Here we are, me and you,
Feeling lost and feeling blue.
It's the end of the party,
And the morning seems so grey,
So unlike yesterday.
Now's the time for us to say...

Припев:
Happy New Year!
Happy New Year!
May we all have a vision now and then
Of a world where every neighbor is a friend?
Happy New Year!
Happy New Year!
May we all have our hopes, our will to try?
If we don't, we might as well lay down and die,
You and I.

Sometimes I see
How the brave new world arrives,
And I see how it thrives
In the ashes of our lives.
Oh yes, man is a fool,
And he thinks he'll be okay.
Dragging on, feet of clay,
Never knowing he's astray,
Keeps on going anyway.

Припев.

Seems to me now
That the dreams we had before
Are all dead, nothing more
Than confetti on the floor.
It's the end of a decade.
In another ten years time
Who can say what we'll find,
What lies waiting down the line
In the end of eighty-nine.

Припев.

Песни ко Дню святого Валентина

Школьный романс

Слова Н. Пляцковской
Музыка Е. Крылатова

Ресницы грустно опуская,
Глядишь ты в тонкую тетрадь:
С косичкой девочка смешная
Тебя заставила страдать.

А ты сидишь на задней парте,
Не понимая что к чему...
Смешались все моря на карте,
И летом выпал снег в Крыму!

Молчишь, задумавшись о чём-то,
А твой учитель не поймёт,
Что с белым бантиком девчонка
Тебя не любит и не ждёт.

В окно стучатся ветки клёна,
И барабанит звонкий дождь.
Ты помнишь номер телефона,
Но на свиданье не зовёшь.

Смеётся девочка, не зная
Кто ей в портфель цветы кладёт,

Но эта преданность святая
Тебе наскучит и пройдёт.

Тебя найдёт любовь иная,
Большая взрослая любовь.
И всё же, детство вспоминая,
О той девчонке вспомнишь вновь!
И всё же, детство вспоминая,
О той девчонке вспомнишь вновь!

Когда любовь ко мне придёт

Слова К. Арсенева
Музыка И. Крутого
Исполняет Алсу.

Рано или поздно, только я пока не знаю как, увы,
Рано или поздно утром я проснусь на облаках любви.
До сих пор были только игры,
Всё любовь переменит в мире,
Как волна лёгкий корабль перевернёт.

Припев:
Когда любовь ко мне придёт
И, как солнце, растопит белый лёд?
Когда любовь ко мне придёт?
Каждый день ожидаю её.

Рано или поздно, но какою обернётся вдруг весна,
Радость или слёзы получу я, развернув фольгу, как знать.
И смотрю с тайным любопытством
Я на всех, кто успел влюбиться.
Разве так и у меня произойдёт?

Припев (3 раза).

Иногда

Слова и музыка А. Шевченко
Исполняет Алсу.

Кто это выдумал,
Где это видано,

Чтоб полюбить, мне ещё надо вырасти,
А пока и думать рано о любви своей.
Как в этом городе
Жить в этом холоде?
Ну, почему до сих пор не приходишь ты?
Я тебе ключи оставлю от своих дверей.

Припев:
Иногда я жду тебя,
Как звезда веду тебя,
И тогда мне кажется,
Что плывут облака подо мной.
Иногда зову тебя,
Иногда пою тебя.
Знаешь, я ищу тебя,
Ищу уже давно.

Всё изменяется,
Не получается,
И без тебя мне одной не мечтается.
Все слова, мои песни — только о тебе.
Дни, ожидания,
Сны и желания,
Самые первые, самые ранние...
Я иду судьбе навстречу, я иду к тебе.

Припев.

День рождения любви
Слова К. Арсенева
Музыка И. Крутого
Исполняет Алсу.

День рождения любви:
Этой ночью до зари
Был украшен целый мир
В яркие цвета.
Как царевна в полусне,
Ночь светла и так близка,
Что теперь счастливый смех
Не сдержать мне никак.

Припев:
День рождения любви щедро праздную я,
В целом городе горят фонари.
День рождения любви — возвращение домой
Сердца застучавшего моего.

День рождения любви
Мне не выразить в словах.
Кто тебя нарисовал на моём окне?
День рождения любви, в разноцветной тишине
Ты свою улыбку мне подари, подари.

Припев (2 раза).

Про любовь
Слова М. Андреева
Музыка И. Матвиенко
Исполняет группа "Фабрика".

В кулачке моём звезда,
К уху приложу — звенит.
Остальное — ерунда!
Так сердечко говорит.
А у неба нету дна,
Как билетов нет в кино,
И сегодня дотемна—
Про одно всё, про одно.

Припев:
Про любовь, про тебя,
Про знакомые слова до боли.
Всё, что ты мне ночью говорил.
Про любовь, про тебя,
Про знакомые слова до боли.
Всё, что ты мне ночью говорил.
Про любовь...

И приклеены на скотч
Все кусочки от луны.
Виноваты на земле,
А у неба нет вины.

Я ладони так сложу,
Чтобы громче прокричать.
Для того я и живу,
Чтоб слова тебе сказать.

Припев (2 раза).

Бедная овечка

Слова и музыка А. Свиридовой

Ночь уплывает серебристой рекой.
О, как мне быть? Я потеряла покой!
Где же ты бродишь, я хотела бы знать?
Кто та девчонка, что с тобою опять?
Я не скажу ни слова,
Но лишь в глаза взгляну тебе снова,
Замру, вздохну, опять замру,
Сама себе тихо скажу:

Припев:
"Ах ты, бедная овечка!
Что же бьётся так сердечко?
Ах ты, бедная овечка!
Что же бьётся так сердечко?
Это любовь! Наверно, любовь...
Это любовь — я знаю точно, любовь!"

Что происходит, я хотела бы знать!
Как я могу вторые сутки не спать
И делать вид, что мне всё равно,
Громко смеяться — мне совсем не смешно?!
Я не скажу ни слова,
Но лишь в глаза взгляну тебе снова,
Замру, вздохну, опять замру,
Сама себе тихо скажу.

Припев.

Миллион алых роз

Слова А. Вознесенского
Музыка Р. Паулса

Жил-был художник один,
Домик имел и холсты,
Но он актрису любил,
Ту, что любила цветы.
Он тогда продал свой дом,
Продал картины и кров
И на все деньги купил
Целое море цветов.

Припев:
Миллион, миллион, миллион алых роз
Из окна, из окна, из окна видишь ты.
Кто влюблён, кто влюблён, кто влюблён и всерьёз,
Свою жизнь для тебя превратит в цветы.

Утром ты встанешь у окна, —
Может, сошла ты с ума?
Как продолжение сна,
Площадь цветами полна.
Похолодеет душа:
Что за богач здесь чудит?
А под окном, чуть дыша,
Бедный художник стоит.

Припев.

Встреча была коротка —
В ночь её поезд увёз,
Но в её жизни была
Песня безумная роз.
Прожил художник один,
Много он бед перенёс,
Но в его жизни была
Целая площадь цветов.

Припев.

Большак

Слова Н. Доризо
Музыка М. Фрадкина

На тот большак, на перекрёсток
Не надо больше мне уже спешить.
Жить без любви, быть может, просто,
Но как, скажите, без любви прожить?
Жить без любви, быть может, просто,
Но как, скажите, без любви прожить?

Не надо мне, не надо было
К любви навстречу смело так спешить.
Я никогда б не полюбила,
Но как, скажите, без любви прожить.
Я никогда б не полюбила,
Но как, скажите, без любви прожить.

Пускай любовь сто раз обманет,
Пускай не надо ею дорожить,
Пускай она печалью станет,
Но, как, не знаю, без неё прожить.
Пускай она печалью станет,
Но, но, но как, не знаю, без неё прожить.

На тот большак, на перекрёсток
Не надо больше мне уже спешить.
Жить без любви гораздо проще,
Но а зачем на этом свете жить?
Жить без любви, наверно, проще,
А я не знаю, как без любви прожить!

Песни ко Дню смеха

Песня Остапа Бендера

Слова Ю. Кима
Музыка Г. Гладкова

Нет, я не плачу и не рыдаю,
На все вопросы я открыто отвечаю,
Что наша жизнь — игра, и кто ж тому виной,
Что я увлёкся этою игрой.

И перед кем же мне извиняться?
Мне уступают, я не в силах отказаться.

И разве мой талант, и мой душевный жар
Не заслужили скромный гонорар?

Припев:
Пусть бесится ветер жестокий
В тумане житейских морей.
Белеет мой парус такой одинокий
На фоне стальных кораблей.

И согласитесь, какая прелесть,
Мгновенно в яблочко попасть, почти не целясь.
Орлиный взор, напор, изящный поворот,—
И прямо в руки запретный плод.

О, наслажденье скользить по краю!
Замрите, ангелы, смотрите, я играю!
Моих грехов разбор оставьте до поры,
Вы оцените красоту игры.

Припев.

Я не разбойник и не апостол,
И для меня, конечно, тоже всё не просто.
И очень может быть, что от забот моих
Я поседею раньше остальных.

Но я не плачу и не рыдаю,
Хотя не знаю, где найду, где потеряю.
И очень может быть, что на свою беду
Я потеряю больше, чем найду.

Припев.

Жёсткое танго

Слова Ю. Кима
Музыка Г. Гладкова

Странствуя по свету словно птица,
Преодолевая жизни путь,
Изредка,
Однажды,

Иногда, как говорится,
Я б хотел забыться и заснуть.

Дайте кораблю минутный отдых:
Завтра он уйдёт своим путём.
В дальних путешествиях,
Сраженьях и походах
Я, клянусь, забуду обо всём.

Припев:
Но в этот час,
Когда рукой своею я ласкаю вас,
Когда любовь сама собой идёт, не спрашивая нас,
С безумной силою я тихо повторяю:
"Поймите, милая,
Поверьте, милая,
Вы — мой кумир! Я не покину вас!"

Уходя в дальнейшее пространство,
Я блесну непрошенной слезой.
В страсти,
Как и в счастье,
Все мы ищем постоянство,
Но ничто не вечно под луной.

Может быть, вы скажете кому-то
Где-то на закате ваших лет:
"Всё-таки была,
Была одна минута
Той любви, какой уж больше нет".

Песня на пароходе

Слова Ю. Кима
Музыка Г. Гладкова

Закройте вашу книжку, допейте вашу чашку,
Дожуйте свой дежурный бутерброд,
Снимите и продайте последнюю рубашку—
И купите билет на пароход.

Ну, что там ваши сводки, анкеты и доклады,
Когда повсюду рядом там и тут
Счастливые находки, таинственные клады?
Неужели, так и пропадут?

Припев:
Ах, неужели, неужели,
Неужели, не хочется вам,
Налетая на скалы и мели,
Тем не менее, плыть по волнам?!
В бурном море людей, событий,
Не щадя живота своего,
Совершите вы массу открытий,
Иногда не желая того.

Ах, знаю, знаю, знаю, порядок есть порядок:
Все клады и находки учтены,
Записаны в анкетах, отмечены в докладах
И законами все защищены.

Они помогут делу, они послужат людям,
Я знаю это, знаю наперёд.
И значит, мы не станем, и значит, мы не будем
Покупать билет на пароход.

Припев.

Песни ко Дню Победы

Священная война

Слова В. Лебедева-Кумача
Музыка А. Александрова

Вставай, страна огромная,
Вставай на смертный бой
С фашисткой силой тёмною,
С проклятою ордой!

Припев:
Пусть ярость благородная
Вскипает, как волна, —

Идёт война народная,
Священная война!
Как два различных полюса,
Во всём враждебны мы:
За свет и мир мы боремся,
Они — за царство тьмы.

Припев.

Катюша

Слова М. Исаковского
Музыка М. Блантера

Расцветали яблони и груши,
Поплыли туманы над рекой.
Выходила на берег Катюша,
На высокий берег на крутой.

Выходила, песню заводила
Про степного сизого орла,
Про того, которого любила,
Про того, чьи письма берегла.

Ой ты, песня, песенка девичья,
Ты лети за ясным солнцем вслед
И бойцу на дальнем пограничье
От Катюши передай привет.

Пусть он вспомнит девушку простую,
Пусть услышит, как она поёт,
Пусть он землю бережёт родную,
А любовь Катюша сбережёт.

Расцветали яблони и груши,
Поплыли туманы над рекой.
Выходила на берег Катюша,
На высокий берег на крутой.

В землянке

Слова А. Суркова
Музыка К. Листова

Бьётся в тесной печурке огонь,
На поленьях смола, как слеза,
И поёт мне в землянке гармонь
Про улыбку твою и глаза.

Про тебя мне шептали кусты
В белоснежных полях под Москвой,
Я хочу, чтобы слышала ты,
Как тоскует мой голос живой.

Ты сейчас далеко-далеко,
Между нами снега и снега...
До тебя мне дойти нелегко,
А до смерти — четыре шага.

Пой, гармоника, вьюге назло,
Заплутавшее счастье зови!
Мне в холодной землянке тепло
От моей негасимой любви.

Москвичи

Слова Е. Винокурова
Музыка А. Эшпая

В боях за Вислой сонной
Лежат в земле сырой
Серёжка с Малой Бронной
И Витька с Моховой.

А где-то в людном мире,
Который год подряд,
Одни в пустой квартире
Их матери не спят.

Свет лампы воспалённой
Пылает над Москвой
В окне на Малой Бронной,
В окне на Моховой.

Друзьям не встать. В округе
Без них идёт кино,

Девчонки — их подруги —
Все замужем давно.

Но помнит мир спасённый,
Мир вечный, мир живой
Серёжку с Малой Бронной
И Витьку с Моховой.

Моя Москва

Слова М. Лисянского и С. Аграняна
Музыка И. Дунаевского

Я по свету немало хаживал:
Жил в землянке, в окопах, в тайге,
Похоронен был дважды заживо,
Знал разлуку, любил в тоске.
Но Москвой я привык гордиться.
И везде повторял я слова:
Дорогая моя столица,
Золотая моя Москва!

Я люблю подмосковные рощи
И мосты над твоею рекой;
Я люблю твою Красную площадь
И кремлёвских курантов бой.
В городах и далёких станицах
О тебе не умолкнет молва,
Дорогая моя столица,
Золотая моя Москва!

Мы запомним суровую осень,
Скрежет танков и отблеск штыков,
И в веках будут жить двадцать восемь
Самых храбрых твоих сынов.
И врагу никогда не добиться,
Чтоб склонилась твоя голова,
Дорогая моя столица,
Золотая моя Москва!

Последний бой

Слова и музыка М. Ножкина

Мы так давно, мы так давно не отдыхали.
Нам было просто не до отдыха с тобой.
Мы пол-Европы по-пластунски пропахали,
И завтра, завтра, наконец, последний бой.

Припев:
Ещё немного, ещё чуть-чуть...
Последний бой — он трудный самый.
А я в Россию, домой хочу,
Я так давно не видел маму.

Четвёртый год нам нет житья от этих фрицев.
Четвёртый год солёный пот и кровь рекой,
А мне б в девчоночку хорошую влюбиться,
А мне б до Родины дотронуться рукой.

Припев.

В последний раз сойдёмся завтра в рукопашной,
В последний раз России сможем послужить,
А за неё и помереть совсем нестрашно,
Хоть каждый всё-таки надеется дожить.

Припев.

Нам нужна одна победа

Слова и музыка Б. Окуджавы

Здесь птицы не поют,
Деревья не растут,
И только мы к плечу плечо
Врастаем в землю тут.
Горит и кружится планета,
Над нашей Родиною дым.
И, значит, нам нужна одна победа,
Одна на всех,
Мы за ценой не постоим!

Одна на всех,
Мы за ценой не постоим!

Припев:
Нас ждёт огонь смертельный,
И всё ж бессилен он.
Сомненья прочь:
Уходит в ночь
Отдельный
Десятый наш
Десантный батальон.

Лишь только бой угас,
Звучит другой приказ,
И почтальон сойдёт с ума,
Разыскивая нас.
Взлетает красная ракета,
Бьёт пулемёт неутомим.
И, значит, нам нужна одна победа,
Одна на всех,
Мы за ценой не постоим!
Одна на всех,
Мы за ценой не постоим!

Припев.

От Курска и Орла
Война нас довела
До самых вражеских ворот.
Такие, брат, дела...
Когда-нибудь мы вспомним это —
И не поверится самим.
А нынче, нам нужна одна победа,
Одна на всех,
Мы за ценой не постоим!
Одна на всех,
Мы за ценой не постоим!

Припев.

День Победы
Слова В. Харитонова
Музыка Д. Тухманова

День Победы, как он был от нас далёк,
Как в костре потухшем таял уголёк.
Были вёрсты, обгорелые, в пыли, —
Этот день мы приближали, как могли.

Припев:
Это День Победы
Порохом пропах.
Это праздник
С сединою на висках.
Это радость
Со слезами на глазах.
День Победы!
День Победы!
День Победы!

Дни и ночи у мартеновских печей
Не смыкала наша Родина очей.
Дни и ночи битву трудную вели —
Этот день мы приближали, как могли.

Припев.

Здравствуй, мама! Возвратились мы не все...
Босиком бы пробежаться по росе!
Пол-Европы прошагали, пол-Земли, —
Этот день мы приближали, как могли.

Припев.

Песни на День рождения

Песенка крокодила Гены
Слова А. Тимофеевского
Музыка. М. Исаковского

Пусть бегут неуклюже
Пешеходы по лужам,
А вода по асфальту рекой,
И не ясно прохожим
В этот день непогожий,
Почему я весёлый такой.

Припев:
А я играю на гармошке
У прохожих на виду.
К сожаленью,
День рожденья
Только раз в году.

Прилетит вдруг волшебник
В голубом вертолёте
И бесплатно покажет кино,
С днём рожденья поздравит
И, наверно, оставит
Мне в подарок пятьсот эскимо.
Припев.

День рожденья
Слова и музыка И. Николаева

Янтарный луч рассвета
Застыл в моём окне,
Но, несмотря на это,
Немного грустно мне.
День наступил, и, значит,
Всё на своих местах,
Но как-то всё иначе
Сегодня, всё не так.

Припев:
День рожденья — праздник детства,
И никуда, никуда, никуда от него не деться.
День рожденья — грустный праздник.
Ты улыбнись, улыбнись, улыбнись, не грусти напрасно.

День рожденья — грустный праздник.
Ты улыбнись, улыбнись, улыбнись, не грусти напрасно!
Подарка нет дороже,
Подарка нет милей,
Чем каждый день, что прожит
В кругу своих друзей.
Нет, ничего на свете
Не происходит зря!
И вдаль уносит ветер
Листок календаря.
Припев.

Не плачь, Алиса
Слова С. Кострова
Музыка А. Державина

Вот и всё, вот и кончилось тёплое лето.
Вот и всё, расставаться всегда тяжело.
Расставаться с памятью о чуде,
Зная, что его уже не будет.
И ты плачешь, а дождь за окном,
И ты плачешь, а детство прошло.

Припев:
Не плачь, Алиса, ты стала взрослой,
Праздник наступил, и тебе уже шестнадцать лет.
Прощай, Алиса, погасли звёзды,
И глядит в окно взрослой жизни
Первый твой рассвет.

В первый раз ты гостей не встречаешь у двери,
В первый раз равнодушна к улыбкам друзей.
И среди подарков нет игрушек,
И тебе никто сейчас не нужен.
Это праздник закрытых дверей,
Это праздник вчерашних детей.

Припев.

Вот и всё, кружит ветер опавшие листья.
Вот и всё, но иначе и быть не могло.
Лето не всегда бывает тёплым,
Оставляет холод след на стёклах.
И ты плачешь, а детство прошло,
И ты плачешь, а детство прошло.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ИГРЫ

Практически любой праздник включает в себя игры. Причём игры могут присутствовать во всех частях праздничного сценария и выполнять при этом самые разные функции. Это могут быть разогревающие игры, игры, вносящие в атмосферу праздника непринуждённость и юмор, творческие игры-импровизации, интеллектуальные игры, игры на развитие ловкости и быстроты, игры, обучающие подростков действовать в коллективе, и пр. Как правило, одна и та же игра решает сразу несколько педагогических задач, воплощая на практике любимый постулат античных философов — о всестороннем развитии личности. Игра, отвечающая педагогическим требованиям и соответствующая уровню психического развития ребёнка, способствует его интеллектуальному, нравственному и общепсихическому развитию. Благодаря школьным играм подросток более уверенно себя чувствует в школе, не боится высказывать своё мнение, учится рассуждать и действовать как самостоятельно, так и в команде. Иными словами, игра — не простая забава, не безделье, а очень даже серьёзное занятие, даже если она используется во время праздника. Как и учёба, игра является важным средством обучения и воспитания, но в отличие от учёбы, она протекает весело и непринуждённо. Язык игры понятен как детям, так и взрослым. Тем более что на нём легко разговаривать на самые сложные темы, волнующие подрастающее поколение.

Если говорить о практическом использовании игр во время праздничных мероприятий, тот тут существует несколько правил.

Во-первых, содержание игр должно так или иначе переплетаться с тематикой праздника. Это не значит, что на новогоднем мероприятии, например, нельзя использовать игры, в названии которых отсутствуют слова "Новый год", "Дед Мороз", "Снегурочка", "зима", "снег" и т.п. Это значит, что игры, имеющиеся в распоряжении организаторов праздника, необходимо подкорректировать таким обра-

зом, чтобы они органично вписывались в праздничное действо. Если не все, то большую часть приведённых ниже игр можно сделать "новогодними", а также увязать с любым другим праздником.

Во-вторых, праздничные игры должны учитывать физические и интеллектуальные возможности старшеклассников, а также их интересы. Если задание будет слишком лёгким, подростки быстро потеряют к нему интерес. Если оно окажется не по годам сложным, то старшеклассники вряд ли получат от него удовольствие. Продумывая вопросы для интеллектуальных игр и всевозможных викторин, следует опираться на школьную программу, учитывать те знания, которыми дети уже овладели. Плюс несколько заданий чуть более высокого уровня, рассчитанных на дополнительное образование. Не секрет, что интеллектуальный, да и физический, уровень ребят в одном классе разный: одни дети еле-еле справляются со школьной программой; другие же существенно обгоняют одноклассников, дополнительно занимаясь дома или в разнообразных секциях и кружках. "Продвинутым" ребятам не должно быть скучно на празднике, рассчитанном на детей со средним уровнем возможностей. Должны и для них быть интересные задания! В свою очередь, остальные ребята, увидев, что знают и умеют их более развитые товарищи, возможно, потянутся вслед за ними.

В-третьих, для каждого праздника заранее определяется общее количество игр и их конкретное содержание. При этом список игр должен быть в 1,5-2 раза больше, чем это предполагает праздничный сценарий. Школьный праздник не официальное мероприятие, расписанное "как по нотам": нередки ситуации, когда события принимают неожиданный оборот. Подростки достаточно непредсказуемы в своём поведении, и ведущий праздника должен всегда иметь под рукой "запасные пути к отступлению". В данном случае это означает, что если праздник пойдёт не по запланированному сценарию, это не должно испугать ни организаторов праздника, ни его ведущего, так как у них всегда найдутся дополнительные варианты проведения праздника. Очень часто такими вариантами становятся грамотно подобранные игры, которые способны возродить в ребятах угасший интерес, стимулировать их активность, заполнить внезапно образовавшуюся прореху, сгладить назревающий конфликт и т.п. У ведущего праздника всегда должны быть игры, что называется, "про запас". Причём особое место в этом запасе следует отвести шутливым играм и незлым розыгрышам, помогающим преодолеть неприятные ситуация и конфликты, которые могут возникнуть по ходу праздника. Иными словами, ведущему необходимо

знать много самых разнообразных игр и постоянно пополнять свою личную "игротеку".

В-четвёртых, при составлении игрового списка необходимо продумать последовательность их предъявления. Лучше всего начинать праздник с простейших игр, не требующих от ребят ни интеллектуальных знаний, ни специальных возможностей и умений. Несмотря на свою простоту, они очень заразительны, благодаря чему легко вводят подростков в игровую ситуацию и настраивают их на нужный эмоциональный лад. Если ребята плохо знакомы между собой, то необходимо провести игру на знакомство, которая не только поможет выяснить, кого как зовут, но и способствует групповой сплочённости. На всём протяжении праздника активные игры должны чередоваться с более спокойными заданиями, а игры, требующие огромных усилий, — сменяться лёгкими и непринуждёнными забавами, часто шутливого содержания. Если праздник построен по конкурсно-игровому принципу, с упором на интеллектуальные игры, то трудность заданий должна увеличиваться постепенно — от конкурса к конкурсу, от игры к игре.

В-пятых, для успешного проведения праздника важно заблаговременно подготовить весь необходимый игровой инвентарь (мячи, воздушные шары, карточки, игральные кубики и пр.). При этом, с одной стороны, инвентарь должен быть у ведущего всегда под рукой, но с другой стороны, нежелательно, чтобы дети увидели его раньше времени, — от этого пропадёт эффект неожиданности и, как следствие, интерес к игре.

Некоторые игры предполагают музыкальное оформление, которое является необходимым компонентом игровой ситуации. О выборе соответствующего музыкального оформления должен позаботиться организатор праздника. Ему необходимо договориться с определённым человеком (а это может быть и кто-нибудь из старшеклассников) о том, чтобы тот в нужное время включал и выключал фонограмму с музыкой.

Помещение, в котором будет проходить праздник, необходимо осмотреть заранее, чтобы оценить его с точки зрения перспективных возможностей для проведения той или иной игры. Быть может, придётся использовать какие-нибудь дополнительные приспособления, например, ширмы, стулья, столы... Может оказаться и так, что от задуманной игры придётся отказаться, так как помещение абсолютно не приспособлено для её проведения. Если праздник планируется проводить на улице, следует продумать игры и на тот случай, если погода подведёт, и праздник придётся перенести в помещение.

А теперь несколько слов о том, каким образом следует проводить детские игры. В самом начале игры ведущему необходимо в понятной и доходчивой форме объяснить её правила, требования и условия. При этой в каждой фразе рекомендуется делать небольшие паузы, во время которых подростки могли бы обдумать сказанное. Если по ходу игры становится понятно, что ребята не поняли правил, игру необходимо прервать и попытаться объяснить её заново. Впрочем, на празднике не должно быть слишком много новых игр. Костяк мероприятия должны составлять знакомые и любимые подростками игры, в которые они часто и охотно играют на досуге.

Ведущий должен уметь контролировать темп игры: в начале — поддерживать умеренный темп, дабы позволить подросткам уяснить задание и включиться в его выполнение, а в дальнейшем — всё больше и больше ускорять его. На протяжении всей игры ведущему необходимо чувствовать темп игры, ведь она может "провалиться" только потому, что не был найден оптимальный темп.

Большинство игр заканчивается победой того или иного игрока. Эта победа не должна остаться незамеченной, как неизбежный и сам собой разумеющийся факт. Победителя необходимо, как минимум, наградить аплодисментами. Некоторые игры предполагают специальный ритуал награждения, включая вручение призов.

Игры на знакомство

Трудно себе представить ситуацию, что, учась в одном классе, ребята не знают, как друг друга зовут. И, тем не менее, даже в школе могут понадобиться игры на знакомство. Например — в самом начале десятого года обучения, когда из нескольких девятых классов "собирают" пару-тройку десятых. В этом случае в одном классе оказываются ученики, которые раньше вообще никак не контактировали и даже не знают имён друг друга. Другой пример — проведение праздничного мероприятия между несколькими классами одной параллели, а то и между разными параллелями. Могут оказаться полезными игры на знакомство и на дне рождения, когда подросток приглашает друзей не только из школы, но и со своего двора, из спортивной секции, художественной студии, а также двоюродных братьев-сёстер и прочих родственников. Он-то своих гостей хорошо знает, да они видят друг друга в первый раз. В данных условиях игры на знакомство не только помогут выяснить, кого как зовут и кто чем занимается, но и сплотит подростков между собой, что не помешает для создания праздничной атмосферы.

"Снежный ком"

Подростки садятся в круг. Первый игрок называет своё имя. Второй игрок называет имя первого игрока и затем своё имя. Третий игрок называет имена двух предыдущих игроков и своё имя. И так далее, пока очередь вновь не вернётся к первому игроку, который должен будет вспомнить имена всех сидящих в кругу ребят.

"Я — Петя, люблю яблоки"

Игроки садятся в круг. Первый игрок говорит: "Я — ... (называет своё имя) и я люблю ... (называет что-то, что он любит)". Следующий по часовой стрелке игрок повторяет то, что сказал первый игрок, а затем называет своё имя и вещи, которые любит он сам. Третий игрок повторят всё то, что сказали первые два игрока, и сообщает информацию о своих предпочтениях. И так далее по кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не сделает полный круг. У ошибающихся игроков можно брать фанты, которые разыгрываются в конце игры или ближе к концу праздника.

"Рулончик"

По кругу сидящих за столом подростков пускается рулон туалетной бумаги. Ведущий предлагает каждому игроку оторвать от рулона столько кусочков, сколько он хочет, причём чем больше, тем лучше. Когда перед каждым гостей окажется стопка бумажных клочков, ведущий объявляет правила игры: все игроки должны рассказать о себе столько фактов, сколько перед ними лежит клочков туалетной бумаги.

"Свеча"

Игроки садятся в круг вокруг зажженной свечи. Ведущий берет в руки какой-нибудь "талисман" и начинает знакомство.

Ведущий. Разрешите представиться. Меня зовут Антон... Рост... Вес... Размер ноги... Хобби... Любимая музыка... Любимый фильм... Любимая книга... (и всё остальное, что он сочтёт нужным рассказать о себе)

После представления ведущего талисман передается следующему по кругу игроку, который аналогичным образом презентует себя остальным ребятам. И так далее по кругу. После представления каждого игрока, ведущий гасит свечу, и один человек покидает помещение. Оставшиеся игроки должны угадать, кого нет.

"Пять важных вещей"

Подростки разбиваются на пары. Чтобы не затягивать этот этап игры, пары образуются с близсидящим соседом (по парте или по кругу). Игроки в парах жестами, без слов (!), "рассказывают" друг другу о пяти самых важных для них вещах. Время выполнения задания — 5 минут. После этого каждый игрок должен представить своего напарника остальным ребятам, опять же без слов, используя только мимику и жесты. Вернее, "рассказать".то, что он понял из его жестов. Игра завершается всеобщим обсуждением, насколько хорошо игроки поняли то, что им пытались "рассказать" жестами.

Ведущий может заранее очертить тему игры — например, попросить ребят узнать друг у друга 5 самых страшных вещей, 5 самых любимых вещей, 5 самых нелюбимых вещей, 5 самых смешных вещей и пр.

"Расскажи о себе"

Подростки разбиваются на пары. Игроки в парах в течение 30 секунд рассказывают друг другу о себе. После этого по одному человеку из каждой пары садятся лицом в круг. Их напарники становятся за спинами первых игроков. Каждый стоящий игрок должен за 15 секунд рассказать от своего лица то, что он услышал от своего напарника. Затем игроки в парах меняются местами.

"Представиться по-разному"

Подростки садятся в круг. Каждый игрок должен представить себя тем способом, который он сочтёт нужным: сказать какое-нибудь слово или выражение, прочитать стихотворение, спеть отрывок песни, изобразить какой-нибудь жест и пр. Главное условие — это не может быть случайный жест или случайное стихотворение. Важно, чтобы выбранная подростком форма и содержание самопрезентации действительно отражали его характер.

"Муравейник"

Ведущий раздаёт подросткам карточки, разделённые на квадраты. Каждый игрок пишет на своей карточке какую-нибудь свою отличительную черту или какой-нибудь свой интерес. Например: "Я люблю танцевать" или "Я — весёлый человек". После этого он должен найти других ребят с такими же характеристиками/интересами и вписать их имена в квадраты на своей карточке. Желательно заполнить все квадраты.

Педагог может использовать данную игру в своих профессиональных целях. Для этого он собственноручно пишет на карточках те качества, которые представляют для него интерес. После того как все карточки будут заполнены, педагог сможет лучше узнать своих учеников.

"Имена-качества"

Подростки, присутствующие на празднике, по очереди называют свои имена. Кроме имени, каждый из них называет и какое-нибудь личное качество, которое бы начиналось на ту же самую букву, что и имя. Например: Игорь — инициативность, Ольга — ответственность, Александр — активность, Геннадий — галантность и т.д. Важное требование: это должны быть реальные, а не придуманные для игры качества!

"Я никогда не..."

Игроки садятся в круг и по очереди произносят фразу, начинающуюся словами: "Я никогда не...". Пока один говорит, что именно он никогда не делал, остальные ребята загибают по одному пальцу, если сделанное признание им не подходит. Например, игрок признаётся, что он никогда не был на балете. Те игроки, которые, в отличие от него, хотя бы раз были на балете, загибают по одному пальцу на руке.

Ведущий заранее оговаривает условие, что ребята должны быть предельно честны как с самими собой, так и с другими, и должны загибать пальцы только в том случае, если они действительно делали то, что не делал выступающий игрок.

"Что у нас общего?"

Игроки разбиваются на группы по 3-5 человек. За 5 минут члены каждой группы должны выяснить, что их объединяет, в чём их интересы пересекаются. После этого каждой группе надо будет рассказать остальным игрокам, что же между ними действительно есть общего.

"Горячий стул"

Подростки разбиваются на пары. Желательно, чтобы это были разнополые пары. За 3 минуты напарники должны собрать друг о друге как можно больше информации. После этого каждой паре необходимо поведать остальным игрокам то, что они узнали, при-

чём сделать это весьма оригинальным образом. Девочка садится на стул перед остальными игроками; мальчик встаёт у неё за спиной и начинает рассказывать о девочке всё, что он успел о ней выяснить. При этом рассказ следует вести не от третьего, а от первого лица, как будто мальчик и есть та самая девочка, о которой он рассказывает. Затем мальчик с девочкой меняются местами.

"Глаза в глаза"

Игроки садятся в круг. Ведущий предлагает всем внимательно посмотреть друг на друга и одним только взглядом договориться поменяться с кем-нибудь местами. По сигналу ведущего те игроки, кто сумели договориться, меняются местами. Игра продолжается в том же духе. При этом нельзя договариваться об обмене мест с одними и теми же игроками!

Игры с залом

Данный вид игр предназначен для разогрева больших групп людей, например, перед конкурсно-игровой программой или перед началом спектакля, требующего высокой зрительской активности, а также перед некоторыми массовыми играми. Основное назначение таких игр — создать радостное настроение у всех присутствующих на празднике. К тому же массовые игры с залом помогают настроить зрителей на адекватное восприятие игры/спектакля и способствуют их эмоциональному раскрепощению.

Все игры с залом можно разделить на несколько типов:

1) игры, в которых одновременно участвуют все присутствующие в зале (к таким играм в частности относятся "кричалки");

2) игры, в которых участвуют все присутствующие в зале, предварительно разделённые ведущим на несколько частей — команд (например, на левую и правую половину зала); при этом каждая группа может получить своё задание;

3) игры, в которых участвуют все присутствующие в зале, но не одновременно, а по очереди (например, ведущий даёт залу какое-нибудь задание, но выполняет это задание каждый присутствующий самостоятельно; такими задания могут быть загадки, интеллектуальные головоломки, просьбы вспомнить поговорки и пословицы на заданную тему и пр.).

В данном разделе вы познакомитесь с играми первых двух типов. Игры третьего типа часто проводятся с болельщиками во время конкурсных программ, пока команды готовят сложные задания. Таким образом ведущий заботится о том, чтобы зрители не скучали. И если объявить, что своим активным участием болельщики смогут добавить любимой команде баллов, то они из разряда пассивных зрителей автоматически переходят в разряд активных игроков.

Желательно, чтобы массовые игры с залом перекликались с темой предстоящего игрового действа и настраивали ребят именно на тот лад, который требуется для конкретного праздника.

При поведении массовых игр ведущий должен находиться на сцене. Если такой возможности нет, то сцену может заменить любая возвышенность или открытая площадка. Главное, чтобы ведущего было хорошо видно и слышно со всех зрительских мест.

Массовые игры полезны не только для игроков, но и для самого ведущего, так как позволяют ему войти в контакт с аудиторией.

"А мы чихали"

Ведущий делит зал на 3 группы. Каждая группа должна произнести хором один слог:

первая — "очи",

вторая — "ачи",

третья — "хрящ".

По сигналу ведущего все команды начинают громко кричать свой слог. Получается звук, похожий на чих великана.

"Грузинский хор"

Ведущий объявляет зал грузинским хором и делит его на 3 части. За каждой частью закрепляются свои слова:

за первой — "тили-вири-дадзе",

за второй — "тумба",

за третьей — "швилли".

Когда ведущий показывает рукой на ту или иную часть зала, она должна громко выкрикнуть свои слова.

Ведущий поочередно подаёт сигналы разным частям зала, провоцируя их произносить свои слова. В результате складывается впечатление грузинского песнопения. Чтобы усилить эффект, игру можно проводить на фоне какой-нибудь грузинской музыки.

"Гол — мимо"

Ведущий делит зал на две половины — правую и левую. Каждая половина должна произнести хором своё слово. Если ведущий под-

нимает правую руку, то правая половина зала кричит: "Гол!". Если ведущий поднимает левую руку, то левая половина зала кричит: "Мимо!". Если же ведущий поднимает обе руки сразу, то весь зал кричит: "Штанга!".

Задача ведущего — запутать игроков, например, подняв левую руку с правой стороны. Задача игроков — внимательно следить за руками ведущего и не попасть в его ловушки.

"Барыня"

• Первый вариант игры.

Ведущий делит зал на три группы. Каждая группа разучивает свои слова:

первая — "В бане веники мочёны";

вторая — "Веретёна не точёны";

третья — "А солома не сушёна".

Ведущий поочерёдно показывает рукой на ту или иную группу. Если он показывает на первую группу, та произносит: "В бане веники мочёны". Если — на вторую группу, то та кричит: "Веретёна не точёны". Если — на третью группу, то она произносит: "А солома не сушёна". Если же ведущий поднимает вверх обе руки, то все группы поют: "Барыня-барыня, сударыня-барыня".

• Второй вариант игры.

Ведущий делит зал на две половины. Каждая половина разучивает свои слова:

первая — "Ой, вы сени мои, сени!";

вторая — "Пляшет курица на сене".

Если ведущий взмахивает правой рукой, то правая половина зала поёт свои слова. Если ведущий подаёт сигнал левой рукой, то свои слова поёт левая половина зала. Если ведущий поднимает обе руки одновременно, то весь зал поёт: "Барыня-барыня, сударыня-барыня".

"Иностранные языки"

Ведущий предлагает залу исполнить всем известную детскую песенку о двух гусях:

"Жили у бабуси
Два весёлых гуся.
Один — серый, другой — белый.
Два весёлых гуся".

При этом зал должен исполнить песенку как бы на "иностранным" языке. Имеются в виду не реально существующие иностранные языки, а выдуманные, игровые. Эффект иностранного языка достигается путём замены гласных звуков. Например:

английский язык — все гласные заменяются на "А",

испанский язык — все гласные заменяются на "О",

немецкий язык — все гласные заменяются на "У",

французский язык — все гласные заменяются на "Ю",

японский язык — все гласные заменяются на "Я",

польский язык — все гласные заменяются на "Э".

Вот как звучит песенка о гусях на "английском" языке:

"Жала а бабаса
Два васалах гаса.
Адан — сарай, драгай — балай.
Два васалах гаса".

"Три фразы" (шуточная кричалка)

Ведущий просит зал в точности повторить все три фразы, которые он сейчас скажет.

Ведущий. Сегодня хорошая погода.

Зал повторяет.

Ведущий. У нас прекрасное настроение!

Зал повторяет.

Ведущий. А вот вы уже и проиграли.

Голоса в зале. Почему?

В последнем вопросе и заключается проигрыш, так как нужно было не спрашивать "Почему?", а повторять третью фразу ведущего: "А вот вы уже и проиграли".

"Ой — ля — калина"

Ведущий напевает слова и показывает движения. Зрители должны повторять все слова и движения вслед за ним.

Ведущий. Шпивай-мо

(Слова произносятся протяжно, нараспев; при этом ведущий ритмично хлопает по коленям)

Ой!

(Хлопает по коленям)

Ля

(Хлопает в ладоши)

Калина

(Щёлкает пальцами)
Ой,
(Хлопает по коленям)
Ля!
(Хлопает в ладоши)
Ку-ку.
(Щёлкает пальцами)

И так несколько раз. При этом количество "Ку-ку" сначала возрастает от одного до пяти (а вместе с ним — и количество щелчков пальцами), а затем уменьшается до одного (вместе с щелчками). Кричалка заканчивается словами, в которых "Ку-ку" не поётся, но щелчок пальцами остаётся. Темп игры можно менять.

"Кавалерия"

Ведущий произносит слова и дублирует их соответствующими движениями. Зрители повторяют их вслед за ним.

Ведущий.

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь, восемь!

(Топает ногами)

Тра-та-та, пулемёт!

(Сжимает оба кулака и изображает стрельбу из пулемёта)

Выше-выше, самолёт!

(Разводит ладони в стороны и изображает полёт самолёта)

Бум, артиллерия!

(Хлопает в ладоши)

Несётся кавалерия! Ура!

(Размахивает воображаемой шашкой)

Начинается игра в умеренном темпе, но постепенно набирает обороты.

"Пол, нос, потолок"

Ведущий поочерёдно показывает рукой то на пол, то на нос, то на потолок. Когда он показывает на пол, зал должен выкрикнуть: "Пол!". Если ведущий показывает на свой нос, то зал должен прокричать: "Нос!". Если ведущий поднимает руку вверх и показывает на потолок, то зал должен крикнуть: "Потолок!". Задача ведущего — запутать игроков. Задача игроков — внимательно слушать ведущего и следить за его руками, дабы не угодить в его ловушки.

"Голова — рамена"

Ведущий говорит залу, что сейчас он будет перечислять различные части человеческого тела. Каждый зритель должен будет показать на те части тела, которые упомянёт ведущий:

"голова" — следует показать на свою голову,
"рамена" — на свои плечи,
"колена" — на колени,
"очи" — на глаза,
"уши" — на уши,
"уста" — на губы,
"нос" — на нос,
"пальцы" — следует щёлкнуть пальцами.

В начале игры ведущий проводит небольшую тренировку в медленном темпе, чтобы зрители запомнили жесты. Удостоверившись, что задание понято, ведущий начинает постепенно увеличивать темп:

"Голова — рамена — колена — пальцы,
Колена — пальцы — колена — пальцы,
Голова — рамена — колена — пальцы,
Очи — уста — уши — нос..."

Задача игроков — успеть за ведущим показать названную часть тела и при этом не сбиться с ритма.

"Дождик в джунглях"

Ведущий предлагает залу послушать дождик в джунглях. Для этого он начинает потирать ладонью об ладонь и приглашает зрителей делать то же самое. Образующийся шум от трения ладоней, действительно, напоминает звук дождя, шуршащего по листьям.

"Орлятский дождик"

Ведущий предлагает залу послушать орлятский дождик. Для этого он начинает хлопать пальцами по ладони и приглашает зрителей повторять все его движения.

Чтобы возникла имитация дождя, необходимо выполнять следующие движения:

1) лёгкое постукивание указательным пальцем правой руки по левой ладони,

2) лёгкое постукивание двумя пальцами правой руки по левой ладони,

3) лёгкое постукивание тремя пальцами правой руки по левой ладони,

4) лёгкое постукивание четырьмя пальцами правой руки по левой ладони,

5) лёгкое постукивание всеми пятью пальцами правой руки по левой ладони,

6) хлопки всей ладонью,

7) лёгкое постукивание всеми пятью пальцами правой руки по левой ладони,

8) лёгкое постукивание четырьмя пальцами правой руки по левой ладони,

9) лёгкое постукивание тремя пальцами правой руки по левой ладони,

10) лёгкое постукивание двумя пальцами правой руки по левой ладони,

11) лёгкое постукивание указательным пальцем правой руки по левой ладони.

"На уроке"

Ведущий рассказывает залу заранее придуманную короткую историю. Задача зрителей — "озвучить" историю... свистом ветра, шумом дождя, воем животных, топотом ног и прочими звуковыми эффектами (в зависимости от содержания истории). При большом количестве зрителей может получиться весьма занимательный эффект.

"Чайничек"

Ведущий произносит следующие слова:

"Чайничек с крышечкой.
Крышечка с шишечкой.
Шишечка с дырочкой...
В дырочке пар идёт.
Пар идёт в дырочку.
Дырочка в шишечке...
Шишечка в крышечке.
Крышечка с чайничком".

При этом игроки должны дублировать слова ведущего следующими жестами:

"чайничек" — ладони параллельно друг другу,

"крышечка" — ладонь правой руки складывается крышечкой,

"шишечка" — ладонь сжимается к кулак,

"дырочка" — пальцы складываются кольцом, как в жесте "ОК!",

"пар идёт" — указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

Под конец игры ведущий может заметно увеличить скорость, что сильно осложнит работу ребятам.

"Стрижено-брито"

Ведущий встаёт лицом к зрителям и показывает им разные несложные движения. Задача зрителей — на все действия ведущего отвечать "анти-действиями". Например, если ведущий зачесывает волосы, то зрители взъерошивают их. Если ведущий молчит, то зрители шумят. Если ведущий закрывает глаза, зрители широко раскрывают их. Когда ведущий сжимает руки в кулаки, зрители растопыривают пальцы в разные стороны. Если ведущий топает ногами, то зрители хлопают в ладоши...

"Регулятор громкости"

Это не столько игра, сколько игровой приём, который помогает ведущему утихомирить не в меру раскричавшийся зрительный зал, игнорирующий призывы к тишине.

Ведущий встаёт лицом к залу и объявляет, что его руки являются своеобразными регуляторами громкости. Если их развести в стороны — это означает "тишину"; если одну руку поднять вверх, а другую опустить вниз — это "максимальная громкость". В течение какого-то времени ведущий крутит-вертит руками, как ему вздумается. При этом зрители то кричат на полную катушку, то замолкают. Важно дать залу всласть накричаться, после чего ведущий резко разводит руки в стороны. В результате в зале должна установиться полная тишина.

"Волшебный платочек"

Ещё одна игра подобного типа.

Ведущий предлагает залу внимательно посмотреть на платочек в его руках. При этом он говорит, что платочек не простой, а волшебный. Если он поднимет руку с платочком вверх, то зал должен громко шуметь. Если ведущий опустит платочек вниз, то шум в зале должен

становится всё тише и тише. Если же ведущий бросит платочек на пол, и тот начнёт парить в свободном полёте, то зрители в зале должны как можно громче кричать, топать ногами, хлопать ладошами, то есть шуметь что есть силы, пока платочек не окажется на полу. Как только платочек коснётся пола, в зале должна наступить полная тишина.

Игры разогревающие и снимающие напряжение

"Приветствие носами"

За 1 минуту игроки должны "поздороваться" как можно с большим количеством человек. При этом ведущий в самом начале игры сообщает, каким именно способом следует "здороваться" друг с другом: руками, носами, лбами, коленками, попами и пр.

"Определи на ощупь"

Подростки становятся в круг. По сигналу ведущего игроки должны пройти по кругу и определить, у кого — самые тёплые руки (носы, уши и пр.).

"Ха-ха-ха"

Подростки садятся в круг. Один из игроков говорит: "Ха!", следующий по кругу игрок говорит: "Ха-ха!", третий — "Ха-ха-ха!" и так далее. Тот, кто произнесёт неправильное количество "ха" или засмеётся, выбывает из игры. Пока игра продолжается, выбывшие из неё игроки стараются сделать всё возможное, чтобы рассмешить оставшихся в игре (не прикасаясь к ним руками!). Тот игрок, который засмеётся последним или не засмеётся вообще, объявляется победителем.

"Добрый день!"

Ведущий предлагает подросткам посчитать от одного до... бесконечности. Казалось бы, чего проще?! Но есть одна маленькая загвоздка: вместо чисел, оканчивающихся на 3 или делящихся на 3, нужно говорить "Добрый день!". Например: "Один, два, добрый день!, четыре, пять, добрый день!, семь, восемь, добрый день!, десять, одиннадцать, добрый день!" и так далее. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест или пока не останется один игрок.

"Кто? С кем? Куда? Зачем?"

В самом начале игры ведущий называет ребятам какую-нибудь букву и просит ответить их на 4 простых вопроса:

- кто?
- с кем?
- куда?
- зачем?

Все ответы игроков должны начинаться на выбранную букву.

Например, игра ведётся на букву "С":

Ведущий. Кто?

Подросток. Собака.

Ведущий. С кем?

Подросток. Со спортсменом.

Ведущий. Куда?

Подросток. На стадион.

Ведущий. Зачем?

Подросток. На соревнования.

Игра проходит в быстром темпе. Ведущий задаёт вопрос и сразу же показывает на того игрока, которому придётся отвечать. Тот быстро, практически не задумываясь, даёт подходящий ответ.

"Гомеостат"

Подростки садятся в круг и сжимают правую руку в кулак. По команде ведущего необходимо показать энное количество пальцев. При этом игроки должны стремиться к тому, чтобы показать одно и то же количество пальцев. Договариваться словами, перемигиваться или согласовывать свои действия иными способами категорически запрещено! Игра продолжается до тех пор, пока всем игрокам не удастся-таки показать одинаковое количество пальцев.

Игра полезна тем, что помогает педагогу определить характер взаимоотношений в классе (группе), выявить одного или нескольких лидеров, на которых равняются остальные ребята.

"Камень, ножницы, бумага"

Двое игроков встают один напротив другого и вытягивают вперёд руку, сложенную в кулак. После слов "Камень, ножницы, бумага" каждый игрок показывает рукой один из 3-х возможных знаков: камень, ножницы или бумагу. Если игрок распрямляет ладонь, то это — "бумага". Если расставляет 2 пальца вилкой, то это —

"ножницы". Если оставляет руку сложенной в кулак, то это — "камень". Выигрывает тот игрок, чей знак окажется сильнее:

"ножницы" сильнее "бумаги", потому что они её режут;

"бумага" сильнее "камня", потому что она его накрывает;

"камень" сильнее "ножниц", так как может их затупить.

"Зеркало"

Подростки разбиваются на пары. Игроки в паре становятся напротив друг друга. Один игрок должен выполнять какие-нибудь движения, а второй старается их как можно точнее "отзеркалить". Через какое-то время игроки меняются ролями.

"Тень"

Это разновидность игры "Зеркало", которая отличается только тем, что повторяющий движения игрок становится не напротив водящего игрока, а за ним. Иными словами, его движения должны быть точно такими же, как у водящего, а не зеркально перевернутыми.

"Опаздывающее зеркало"

Подростки садятся полукругом. Первый игрок начинает прихорашиваться, как будто он находится перед зеркалом. При этом между движениями необходимо делать небольшие паузы, чтобы второй игрок слева успел их продублировать. Интересно, что второй игрок должен повторять движения первого с небольшим опозданием: когда первый игрок начинает делать второе движение, его сосед слева повторяет первое; когда первый игрок переходит к третьему движению, второй игрок повторяет второе движение. В это время третий игрок по часовой стрелке должен повторять движения второго игрока, четвертый игрок — третьего игрока... И так далее. Дублировать все движения следует с запаздыванием на один шаг! В результате все игроки, справа налево, должны выполнять одни и те же движения, но с отставанием на одно по сравнение со своим соседом справа.

"Запрещённые движения"

В самом начале игры выбирается водящий. Все игроки, кроме водящего, строятся в шеренгу. Водящий встаёт перед шеренгой, лицом к ней. Игроки следят за руками водящего и повторяют все

его движения. Все, кроме одного! Например: ни при каких условиях нельзя опускать руки вниз. Как только руки водящего начнут опускаться вниз, руки остальных игроков должны подниматься вверх. Тот игрок, который первым ошибётся, становится новым водящим.

Запрещённое движение должно быть несложным. Наиболее удачные варианты запрещённых движений: хлопок в ладоши, наклон головы вправо, прикосновение правой руки к голове...

"Слушай мою команду!"

Подростки строятся в шеренгу. Ведущий становится к ним лицом. Задача игроков — выполнять команды ведущего, но делать это только тогда, когда тот перед командой скажет: "Внимание!". В противном случае, команду выполнять не надо. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

Ведущий. Внимание, подняли вверх правую руку. Теперь — левую. (Эту команду выполнять не надо, так как ведущий не произнёс ключевое слово: "Внимание!".) Внимание, посмотрите направо. А теперь — налево. Внимание, похлопайте в ладоши. Внимание, поверните голову направо. А теперь — налево. Внимание, положите правую руку на плечо соседа...

"Капуста-редиска"

Ведущий в произвольном порядке произносит слова "капуста" и "редиска". Если он говорит "капуста", то игроки должны хлопнуть в ладоши, а если — "редиска", то поднять руки вверх. Игрок, который ошибается, отдаёт ведущему фант. Все фанты разыгрываются в конце игры или ближе к концу праздника.

Если все игроки отличаются хорошим вниманием и не допускают ошибок, то через какое-то время можно поменять правила игры: на слове "редиска" игроки должны будут хлопнуть в ладоши, а на слове "капуста" — поднять руки вверх. Смена правил, как правило, приводит к путанице.

"Аплодисменты"

Несколько ребят отходят на небольшое расстояние от остальных игроков. Последние могут образовать круг или же полукруг. Перед отошедшими игроками формулируется задача — показать или сделать что-нибудь необычное, нетривиальное, чтобы остальные ребята им зааплодировали. В то же время игрокам, стоящим в кругу, ведущий говорит, чтобы они повторяли все те движения, кото-

рые будут показывать водящие игроки. Соответственно, аплодисменты могут прозвучать только в том случае, если водящие игроки сами захлопают в ладоши. Как правило, водящие ребята что только ни вытворяют, дабы заслужить аплодисменты, прежде чем поймут, в чём весь фокус!

"Координация"

Подростки встают на расстоянии 2 м друг от друга. Перед ними становится ведущий, который показывает определённые движения. Задача игроков — повторять все движения ведущего, причем именно в той последовательности, в какой он их показывает. Только повторять движения надо не сразу, а спустя какое-то время — по памяти.

Первое задание:

1) руки вперёд,
2) согнутые в локтях руки прижимаются к груди,
3) руки в стороны,
4) согнутые в локтях руки прижимаются к груди,
5) руки вверх,
6) согнутые в локтях руки прижимаются к груди,
7) руки вниз,
8) согнутые в локтях руки прижимаются к груди.

Данную серию движений ведущий показывает игрокам несколько раз, после чего игроки должны повторить её по памяти в строго перечисленной последовательности. Тот, кто ошибётся, выбывает из игры.

Второе задание: ведущий показывает первое упражнение, только на этот раз руки действуют не синхронно. Одна рука отстаёт от другой на одно движение. Например, когда правая рука идёт вверх, левая остаётся на месте; когда правая рука прижимается к груди, левая идёт вверх; когда правая рука устремляется в сторону, левая рука прижимается к груди... И так далее. Данное упражнение выполнять значительно труднее, чем первое. Тем не менее, задача игроков остаётся той же — повторять все движения ведущего по памяти, стараясь не ошибиться.

"Зоопарк"

• Первый вариант игры.

Подростки встают в круг и берут друг друга крепко под руки. Ведущий подходит к каждому из них и очень тихо, чтобы не слышали

соседи, сообщает на ухо название какого-нибудь животного. Названия животных могут и должны повторяться. После этого ведущий громко произносит любое животного. Игроки, которым это животное было сказано на ухо, должны поджать ноги, повиснув на руках соседей. Те же, в свою очередь, должны постараться удержать их на весу. Наиболее забавного эффекта можно достигнуть в том случае, если название какого-то одного животного сообщить на ухо достаточно большому количеству игроков.

• Второй вариант игры.

Подростки встают в круг и берут друг друга за руки. Ведущий подходит к каждому из них и очень тихо, чтобы не слышали соседи, сообщает на ухо название какого-нибудь животного. После этого он начинает рассказывать о том, как он ходил в зоопарк и о том, каких животных он там видел. Как только игрок услышит название "своего" животного, он должен очень быстро сесть на пол. Задача остальных игроков — не дать ему это сделать.

"Верблюд"

Шуточная разновидность предыдущей игры.

Подростки встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий подходит к каждому из них и очень тихо, чтобы не слышали соседи, говорит ему на ухо: "Верблюд". После этого ведущий становится в центр круга и оглашает правила игры. Мол, он только что назвал каждому игроку того или иного животного, а сейчас он будет громко перечислять названия животных, и как только игрок услышит название "своего" животного, он должен поджать ноги и повиснуть на плечах соседних игроков. После этого ведущий начинает перечислять животных, пока, наконец, не доходит до слова "верблюд". Именно в этот момент все игроки и попытаются повиснуть на плечах друг друга!

"Змея"

Считалочкой выбирается водящий. Водящий обращается к одному из игроков:

"Я, змея, вчера гуляла,
Хвост свой где-то потеряла.
Ты пойдёшь ко мне хвостом?"

Игрок встаёт за спину водящего и обхватывает его талию руками. Водящий с теми же словами последовательно обращается ко всем игрокам, находящимся в помещении. В конце концов, образу-

ется длинная "змея". Водящий начинает бегать, скакать из стороны в сторону, крутиться и пр., то есть старается всеми возможными способами запутать "змею". Задача игроков — сохранить "змею" в целостности. Если у "змеи" всё-таки отваливается хвост, то новым водящим становится тот игрок, из-за которого этого произошло.

"Хвост дракона"

Подростки становятся в колонну, затылок в затылок, и кладут руки на пояс впереди стоящего игрока. Задача первого игрока — постараться поймать за талию последнего игрока. При этом цепочка не должна разорваться!

"Сороконожка"

Подростки становятся в колонну, друг за другом, и кладут руки на талию впереди стоящего игрока. Ведущий даёт "сороконожке" различные задания, которая она должна выполнять. Задания могут быть такими:

- поднять все правые ноги;
- поднять все левые ноги;
- попрыгать на месте;
- присесть на корточки;
- походить на корточках;
- почесать передней ногой заднюю пятку (при этом первый игрок в колонне должен подойти к последнему игроку и почесать своей ногой его пятку)...

Данную игру можно проводить между командами — несколькими "сороконожками". Побеждает та команда, которая не развалится дольше других.

"Паровозик"

Подростки становятся в колонну, руки на талии впереди стоящего игрока, и под музыку начинают передвигаться по залу. По команде ведущего игроки должны изобразить паровозик дружбы, затем паровозик любви, паровозик делового партнёрства и т.д.

"Ручеёк"

В этой игре число игроков должно быть нечётным.

Подростки в произвольном порядке создают пары. Один игрок остаётся без пары. Он-то и будет водящим. Пары становятся в одну колонну, друг за другом. Игроки в каждой паре берут друг друга за руки и поднимают сомкнутые руки вверх, как бы образуя арку. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе пару. С выбранной парой он проходит через весь ручеёк и становится в самом конце. Новая пара также поднимает сомкнутые руки вверх. Оставшийся без пары игрок заходит в ручеёк и по тому же принципу выбирает себе пару. И так далее.

"Ноги в руки"

Подростки становятся в колонну, лицом в затылок. Каждый игрок кладёт одну руку на плечо впереди стоящего игрока и поднимает одну ногу. Второй рукой необходимо подхватить поднятую ногу впереди стоящего игрока. Задача игроков — пропрыгать определённое расстояние, при этом сохраняя колонну.

"Телеграф"

Подростки садятся в круг. Каждый игрок кладёт свою левую руку на правое колено соседа слева, а свою правую руку — на левое колено соседа справа. Первый игрок несильно хлопает левой рукой по правому колену игрока слева. Тот отвечает хлопком правой руки по левому колену начинающего игрока, а затем хлопает левой рукой по правому колену игрока слева. И так далее по часовой стрелке. Задача игроков — не пропустить свою очередь и не сбиться с ритма. Тот игрок, который ошибётся, убирает руку (ту самую, которой он сделал ошибочное движение). Если игрок ошибётся дважды, то есть ему придётся убрать две руки, то он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 2-3 игрока.

"Кругом коленки"

Ещё одна игра на внимание и чувство ритма, представляющая собой более сложную разновидность "Телеграфа".

Подростки садятся в круг. Каждый игрок кладёт свою левую руку на правое колено соседа слева, а свою правую руку — на левое колено соседа справа. Ведущий задаёт определенный ритм, который игроки должны выбивать, хлопая по коленям соседей справа и слева от себя. Тот игрок, который ошибётся, выбывает из игры. После каждого очередного выбывания игрока ведущий задаёт новый ритм. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 2-3 игрока.

"Китайская машинка"

Подростки вместе с ведущим садятся в круг. Каждому игроку присваивается номер: "один", "два", "три" и так далее. Номер "ноль" присваивается ведущему. Сначала ведущий показывает игрокам пробное упражнение, чтобы они его хорошенько освоили и в дальнейшем использовали автоматически, не отвлекаясь от хода игры.

Пробное упражнение (на 4 счёта):
1) сложить и сразу же выпрямить пальцы поднятых вверх рук,
2) ударить ладонями по своим коленям,
3) сложить и сразу же выпрямить пальцы поднятых вверх рук,
4) хлопнуть в ладоши перед собой.

Движения надо выполнять быстро, не акцентируя на них внимания. Когда игроки освоят эти движения, можно переходить непосредственно к игре.

Ведущий производит описанные выше движения и называет сначала свой номер, а затем номер игрока, которому он "посылает письмо" — передаёт эстафету хлопков. Названный игрок перенимает эстафету хлопков и называет сначала свой номер, а затем номер другого игрока. Названный им игрок включается в игру... И так далее. Во время игры надо сохранять общий ритм хлопков. Достичь этого просто, если называть номера в тот момент, когда руки подняты вверх. В результате общий ритм игры должен быть следующим: "номер-номер" — хлоп-хлоп — "номер-номер" — хлоп-хлоп — "номер-номер" — хлоп-хлоп и так далее. Задача игроков — не пропустить свой номер и в то же самое время не сбиться с общего ритма игры. Тот, кто ошибся или сбился с ритма, выбывает из игры, а ведущий начинает счёт с самого начала, то есть с самого себя.

"Пишущая машинка"

Выбирается водящий. Водящий выходит вперёд и становится лицом к остальным игрокам, которые сидят на своих местах. Игроки при помощи водящего распределяют между собой, слева направо, буквы алфавита. Если игроков меньше, чем букв в русском алфавите, то на каждого участника игры приходится по две, а то и по три-четыре буквы. Когда все буквы будут распределены, водящий начинает диктовать какую-нибудь строчку из известного стихотворения. Задача игроков — "распечатать строчку на пишущей машинке". Для этого игрок, за которым закреплена определённая буква, должен хлопнуть в ладоши. Естественно, хлопать нужно, соблюдая последовательность букв в названной фразе. На знаки препинания все игроки топают ногой. Игрок, который ошибётся, меняется с водящим местами.

"Летел лебедь по небу"

• Первый вариант игры.

Подростки садятся в круг. Каждый игрок кладёт свою правую ладонь тыльной стороной на левую ладонь соседа справа, а ладонь своей левой руки — на тыльную сторону правой ладони соседа слева. Игроки по очереди по часовой стрелке произносят по одному слову следующую фразу: "Летел лебедь по небу, читал лебедь газету, задумал лебедь число...". Каждый игрок, произнося своё слово, отрывает правую руку от ладони соседа справа и хлопает ею по ладони соседа слева. Когда доходит очередь до игрока, следующего за тем, кто произносит слово "число", он называет любое число, например, "шесть". Следующие за ним игроки начинают считать, продолжая хлопки: "раз — два — три — четыре — пять...". Игрок, произносящий слово "шесть", по-прежнему пытается хлопнуть своего соседа слева по правой ладони. Задача соседа слева — успеть отдернуть свою ладонь, чтобы увильнуть от хлопка. Если ему это удаётся, то он остаётся в игре, а предыдущий игрок (тот, что произнёс "шесть"), выбывает из игры. Если же сосед слева не успевает отдёрнуть руку и получает хлопок, то выбывает из игры он сам. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется один игрок.

• Второй вариант игры.

Второй вариант игры отличается только игровой фразой, которая звучит следующим образом: "Летела корова, сказала слово...". Следующий по кругу игрок называет какое-нибудь слово, например, "крокодил". Идущие за ним игроки друг за другом побуквенно произносят названное слово: "к — р — о — к — о — д — и — л". Игрок, произносящий букву "Л", пытается хлопнуть своего соседа слева по правой ладони, а тот старается увернуться от хлопка.

"Магнит"

Подростки становятся в шеренгу возле стены. Ведущий сообщает игрокам, что поверхность стены "обработана клеем", и, как следствие, они к ней прилипли. Один игрок выходит в центр комна-

ты — это "магнит". "Магнит" закрывает глаза и начинается "притягивать" к себе игроков. Тот игрок, который "почувствует", что его тянет к магниту сильнее, чем удерживает клей на стене, присоединяется к "магниту". Так постепенно, один за другим, игроки будут "отлипать" от стены и притягиваться к "магниту".

Любому преподавателю будет интересно наблюдать за данной игрой, так как она позволит ему лучше понять структуру социальных отношений внутри класса (группы): кто является лидером, кто с кем дружит или, по крайней мере, хотел бы дружить, кто является "аутсайдером" и т.д.

"Электроцепь"

Подростки садятся на пол таким образом, чтобы касаться своих соседей ступнями, после чего берут друг друга за руки и по команде ведущего "Ток!" пытаются синхронно встать на ноги, не расцепляя рук и не меняя положения ступней. При расцеплении рук или несинхронном подъёме игра начинается сначала, пока у игроков не получится встать правильно и всем вместе.

"Электрический ток"

Выбирается водящий. Остальные игроки садятся в круг и берутся за руки. Водящий заходит в центр круга и на протяжении всей игры внимательно наблюдает за игроками, точнее, за их руками. Первый игрок сжимает руку соседа справа — "передает электрический импульс". Второй игрок сжимает руку своему соседу справа. И так далее по кругу. По сигналу водящего "Стоп!" игра останавливается. Задача водящего — угадать, на ком остановился электрический ток. Если ему это удается, то он меняется с угаданным игроком местами.

"Сядем парочкой"

Подростки разбиваются на пары. Игроки в паре встают спиной друг к другу и цепляются согнутыми в локтях руками. Задача каждой пары — сесть на пол и вытянуть ноги, после чего попытаться встать, сгибая ноги и упираясь друг другу в спину. Разрывать руки при этом категорически запрещено! Выигрывает та пара, которая не ошибётся и не упадёт.

"Упрямый рюкзак"

Подростки разбиваются на пары, становятся спиной друг к другу и берут свою пару под руки. Задача каждого игрока в паре — наклоняясь вперёд, попытаться оторвать напарника от земли. В каждой паре побеждает тот игрок, которому удаётся это сделать.

"Стыковка"

Подростки разбиваются на пары. Пары устраиваются рядом друг с другом так, чтобы было удобно выполнять задания.

Первое задание — дотронуться ладонью до ладони своего напарника, а потом проделать то же самое с закрытыми глазами.

Второе задание — дотронуться ладонью до указательного пальца напарника, а потом проделать то же самое с закрытыми глазами. Второе задание с закрытыми глазами мало у кого получается с первого раза, поэтому его можно повторить несколько раз.

"Сохрани равновесие"

Ведущий предлагает игрокам встать на расстоянии вытянутой руки друг от друга и закрыть глаза. Ноги должны быть сведены вместе, а руки разведены в стороны.

Ведущий. По моей команде приподнимите правую ногу.

Игркои, не открывая глаз, должны поднять правую ногу.

Ведущий. Теперь выведите ногу вперёд... назад... в сторону... и т.д.

Игроки выполняют все команды ведущего с закрытыми глазами, сохраняя равновесие при помощи разведённых в сторону рук.

Это упражнение хорошо проводить перед активными играми, так как оно помогает подросткам осознать своё тело и настроиться на активную деятельность.

"Луноходики"

Один из игроков, вызвавшийся сам или выбранный ведущим, становится на корточки и начинает ходить вокруг остальных игроков, повторяя: "Пип-пип, я — луноходик номер один!". Если кто-нибудь из участников игры рассмеётся при виде такого зрелища, то он тоже становится на четвереньки и начинает передвигаться по помещению, произнося: "Пип-пип, я — луноходик номер два!". Следующий рассмеявшийся игрок становится "луноходиком номер три". И так далее.

"Молекулы"

Игроки беспорядочно передвигаются по помещению — изображают броуновское движение молекул. Сталкиваясь друг с другом, они тем или иным образом здороваются. По команде ведущего "Молекулы по две!" игроки быстро разбиваются на пары. По команде ведущего "Хаос!" игроки вновь разбредаются кто куда. По команде ведущего "Молекулы по три!" игроки разбиваются на тройки, а услышав "Молекулы по четыре!" — на четвёрки и т.д. Объединятся в группы нужно так быстро, насколько это возможно.

"Фильм ужасов"

На тарелке лежит пять яиц. Ведущий сообщает, что одно яйцо — сырое, остальные — варёные. Необходимо разбить каждое яйцо о свой лоб. Тот, кому попадётся сырое яйцо, автоматически признаётся самым смелым. На самом деле, все яйца — варёные, но игроки об этом не знают. Приз в любом случае получает последний игрок, так как он осознанно идёт на риск стать всеобщим посмешищем.

Игры за столом

"Мой сосед справа"

Выбирается одна "жертва" и двое ведущих. Первый ведущий будет объяснять правила игры "жертве", второй — остальным игрокам. И это будут разные правила! "Жертве" говорят, что она должна отгадать одного загаданного человека, а для этого она может задавать наводящие вопросы каждому игроку по очереди. Вопросы должны быть составлены таким образом, чтобы на них можно было ответить только "да" или "нет". Остальным же игрокам сообщается, что, отвечая на вопросы "жертвы", каждый из них должен говорить о своем соседе справа. То есть каждый игрок загадывает своего соседа справа, поэтому информация, которую получит "жертва" будет крайне противоречивой. Задача "жертвы" — догадаться об этом приёме.

"Отгадай животное"

Выбирается водящий. Водящий загадывает какое-нибудь животное и записывает его на листке бумаги, который отдаёт ведущему праздника или подростку, не принимающему участия в игре. Задача игроков — отгадать это животное. При этом они могут задавать водящему самые разные вопросы, предполагающие ответы "да" или "нет". Как правило, на количество вопросов устанавливается ограничение — не более 15. Называть животное можно только один раз. Если игрок, назвавший животное, ошибся, то водящий даёт правильный ответ и загадывает новое животное. Именно поэтому желательно задать сразу все вопросы, а потом строить гипотезы о том, что за животное это может быть. Вопросы должны быть не случайными, а тщательно продуманными, позволяющими свести все возможные гипотезы к одной-единственной.

Игру можно проводить не только на животных, но также, например, на известных людей. При этом количество вопросов правомерно увеличить до 20.

Наиболее интересной и одновременно наиболее сложной является игра, в которой загадывается всё, что угодно, начиная неодушевлёнными предметами и заканчивая известными личностями, фильмами, книгами и пр. Число вопросов может быть неограниченным. Игра ведётся до тех пор, пока игроки не смогут отгадать, что же именно загадал водящий, или пока они не сдадутся. Если водящий не может однозначно ответить на поставленный вопрос — "да" или "нет", он отвечает, что "Вопрос несущественен" или что "Он не может ответить". Допускаются ответы типа "Обычно да", "В большинстве случаев нет", "И да, и нет — в зависимости от ..." и т.п.

"Ситуации"

Данная игра представляет собой усложнённую разновидность предыдущей игры.

Водящий заранее готовит какую-нибудь ситуацию с неожиданной концовкой. Вернее, концовка сама по себе может быть вполне закономерной и логичной, но произнесённая отдельно, без начала истории, нередко звучит странно и даже нелепо. Например: "Пришёл человек домой и, не найдя опилок, горько заплакал". Задача игроков — по концовке восстановить всю историю. При этом они могут задавать водящему вопросы, требующие однозначных ответов — "да" и "нет".

"Кто поедет в Африку?"

Ещё одна игра из серии игр с вопросами на "да" и "нет".

Водящий говорит о том, что в Африку пускают не всех людей,

а только тех, которые удовлетворяют определённому требованию. Задача игроков — угадать это требование. При этом они могут задавать водящему вопросы, требующие однозначных ответов — "да" и "нет".

Примеры вопросов:

- Сможет ли проехать в Африку мужчина?
- А женщина?
- Пустят ли в Африку на автомобиле?
- Пустят ли в Африку совершенно голого человека?..

Требования для проезда могут быть самыми разными: от наличия одежды красного цвета до имени, начинающегося с определённой буквы. Число вопросов неограниченно, так же как и число ответов. Игра заканчивает тогда, когда игроки отгадают требования проезда в Африку.

"Шмуцание"

Водящий загадывает какой-нибудь глагол. Задача игроков — отгадать этот глагол. При этом они могут задавать водящему вопросы, требующие однозначных ответов — "да" и "нет". При составлении вопросов вместо неизвестного глагола следует использовать глагол "шмуцать".

Например, водящий загадал вопрос "играть". Вопросы игроков могут быть следующими:

- Могут ли шмуцать люди?
- Могут ли шмуцать животные?
- Могут ли шмуцать неодушевлённые предметы?
- Можно ли шмуцать одному?
- Шмуцают ли дети?..

Труднее всего отгадывать модальные глаголы, а также глаголы, не связанные с определёнными действиями.

"Детективы"

Выбираются двое водящих — "детективов", которые выходят из комнаты. Остальные игроки договариваются, что на все вопросы "детективов" они будут отвечать по следующему принципу:

если вопрос будет оканчиваться на гласную букву, то ответ будет положительным — "да";

если вопрос будет оканчиваться на согласную букву, тогда ответ будет отрицательным — "нет";

если вопрос будет оканчиваться на мягкий или твёрдый знак,

то ответ будет неопределённым — "не знаю", "может быть", "возможно" и т.п.

Когда "детективы" возвращаются, ведущий сообщает им, что совершено преступление, и они должны раскрыть его. При этом, что именно произошло, и в чём состоит преступление "детективам" не сообщается. Это они должны понять сами, задавая игрокам по одному вопросу, требующему однозначного ответа. На самом деле, никакой истории преступления нет и в помине. Она будет сочиняться сама собой по ходу допроса. Если "детективы" поймут, что их дурачат, их можно наградить званием "лучших детективов".

"Москва — Ленинград"
(шуточная игра)

Ведущий говорит игрокам, что накануне с ним произошло "так-о-о-о-е!", только вот, что именно, он не расскажет, предлагая ребятам угадать это самим. Для этого они должны задавать ведущему вопросы, подразумевающие односложные ответы — "да" или "нет". Шутка заключается в том, что на самом деле с ведущем ничего "так-о-о-о-го!" не произошло, и рассказывать ему не о чем. История будет складываться сама собой по ходу обмена вопросами и ответами, так как на все вопросы, начинающиеся с букв "А-Л" (из так называемой "ленинградской" половины), ведущий всегда отвечает "Да", а на вопросы, начинающиеся с буквы "М-Я" (из "московской" половины), его ответ — всегда "Нет". Действительно, уже через несколько вопросов начинает вырисовываться история, часто детективного или фантастического характера.

Игра ведётся до тех пор, пока интересно, пока история не зайдёт в тупик или пока кто-нибудь из игроков не отгадает суть шутки, что случается крайне редко. Тогда-то водящий и сообщает о том, что данная игра на самом деле была обычным розыгрышем. Понятно, что игру имеет смысл проводить с теми ребятами, которым не доводилось в неё играть раньше, и они не знают, в чём её смысл.

"Палата № 6"

Выбирается двое водящих, которые выходят за дверь. Остальным игрокам ведущий сообщает, что они — "пациенты-психи" из палаты № 6, а водящие — их "врачи". "Врачи" сейчас вернутся и начнут задавать каждому "пациенту" по одному вопросу. Только вот отвечать на поставленный вопрос должен не сам "пациент", а тот, кто сидит от него через одно человека (по часовой стрелке).

При этом ответы должны быть в духе психбольницы — необязательно логичные и относящиеся к вопросу. Можно ответить "Сам дурак!" или просто показать язык.

После подробного инструктажа "пациентов" ведущий зовёт обратно водящих и говорит им, что они — "врачи психбольницы" и что им необходимо, задавая вопросы и слушая ответы, определить, чем больны их "пациенты-психи", а это значит, что нужно найти тот принцип, согласно которому даются ответы — через одного человека по часовой стрелке.

"Чепуха"

Выбирается водящий. Остальные игроки садятся попарно или в ряд. Каждый игрок придумывает какое-нибудь существительное и тихо, чтобы не слышали другие, сообщает его соседу справа (или напарнику). После этого водящий задаёт каждому игроку по одному вопросу. Вопросы могут быть следующими:

1. Кто ты?
2. Как тебя зовут?
3. А что это у тебя? (показывает на какую-нибудь часть тела игрока)
4. Что ты ел сегодня на завтрак?
5. Что ты вчера купил в магазине?
6. На чём ты сегодня добрался до школы?

В качестве ответа игрок должен сказать слово, которое ему сообщил сосед слева (или напарник). Отвечать надо быстро, не задумываясь! Если отвечающий игрок засмеётся, то он становится новым водящим. Игра проводится до тех пока, пока игрокам смешно.

"Да" и "нет" не говорите, чёрный с белым не берите"

Старейшая русская игра, успешно дожившая до наших дней.

Водящий задаёт игрокам различные вопросы, на которые те должны отвечать, избегая слов "да", "нет", "чёрный" и "белый". Задача водящего — придумать такие вопросы, чтобы запрещённые ответы напрашивались сами собой. Задача игроков — не попасться в ловушку. При этом отвечать на вопросы водящего можно только словами! Нельзя использовать мимику и жесты, например, кивать в знак согласия или отрицательно мотать головой. Желательно, чтобы игроки отвечали быстро, лишь на секунду задумавшись над ответом.

"Вы поедете на бал?"

Данная игра представляет собой разновидность предыдущей игры.

Водящий.

Знайте, знайте, кто не знал,
Что сегодня будет бал.
Губернатор велел денег прислать
Да кое-что на словах передать:
Просил на балу чёрного с белым не носить,
"Да" и "нет" не говорить,
Не смеяться, не улыбаться.
Вы поедете на бал?

Последний вопрос водящий адресует к кому-нибудь из игроков. Тот должен ответить на вопрос, не улыбаясь и не употребляя слов "да", "нет", "черный" и "белый". Задача водящего — заставить игрока ошибиться и заплатить за свою ошибку фант. При этом от него требуется проявить максимум находчивости и энергии. Игроки же должны быть предельно внимательны к тому, что они говорят.

Пример диалога между водящим и игроком:

— Вы поедете на бал?
— Поеду.
— Точно поедете?
— Поеду.
— Может, Вы уже на балу?
— Конечно.
— А цветы с собой привезли?
— Привёз.
— Они — синие?
— Голубые.
— Да какие же они голубые! Взгляните на них внимательно: они же чёрные!
— Да какие же они чёрные!

Тут игрок и попался, так как произнес запретное слово — "чёрные"! Проигравший выбывает из игры, но перед этим отдает водящему какой-нибудь фант. Все фанты разыгрываются в конце игры или ближе к концу праздника.

Наиболее внимательные игроки могут продержаться очень и очень долго, прежде чем водящему удастся их окончательно запутать и тем самым заставить произнести запретные слова. Водящий в праве доводить разговор до полного абсурда, лишь бы спровоцировать игрока на ошибку.

"Запрещённая буква"

В самом начале игры игроки договариваются о том, какая буква будет запрещённой. Один из игроков назначается водящим. Водящий поочередно задаёт всем игрокам какие-нибудь несложные вопросы. Например:

1. Сколько тебе лет?
2. Какой у тебя самый любимый фильм?
3. Какая музыка тебе нравится?
4. Что ты делал вчера вечером?..

Задача игроков — как можно быстрее дать ответ, при этом не используя слова с запрещённой буквой.

Понятно, что водящему следует подбирать такие вопросы, которые сами собой бы наталкивали на ответы со словами, содержащими запрещённую букву. Но игроки не должны попадаться в его ловушку! Например, водящий может спросить подростка, как его зовут, точно зная, что в его имени есть запрещённая буква. Игроку важно не растеряться и придумать такой ответ, который одновременно отвечал бы на поставленный вопрос, но при этом не содержал запрещённую букву.

Если какой-нибудь игрок назовёт запрещённую букву или замешкается с ответом, то он становится новым водящим. Победителем признаётся тот, кто быстрее и находчивее остальных игроков отвечал на вопросы водящего и ни разу не становился водящим сам.

"Твоё новое имя"

Каждому игроку на спину прикрепляется табличка с названием какого-нибудь животного или механического приспособления. Игроки могут прочитать таблички на спинах других ребят, но не могут прочитать, что написано на их собственных спинах. Задача каждого игрока — за определённое время отгадать "своё второе имя". При этом игрок не должен смотреть на себя в зеркало и не может прямо спрашивать у других, что написано на его табличке. Можно только задавать наводящие вопросы, предполагающие однозначные ответы — "да" или "нет". Побеждает тот, кто первым узнает "своё второе имя".

"Расскажи о себе"

Заранее готовится несколько табличек, на которых большими буквами написано: "баня", "кабинет врача", "номер в отеле", "роддом", "вытрезвитель", "туалет", "магазин" и пр.

Выбирается "жертва". "Жертву" усаживают спиной к остальным игрокам. Ведущий прикрепляет "жертве" на спину табличку с названием того или иного "учреждения". Игроки начинают задавать "жертве" разные вопросы, как то:

1. Тебе нравиться там бывать?
2. Как часто ты туда приходишь?
3. Как ты попал туда в первый раз?
4. Зачем ты продолжаешь туда ходить?
5. Кого ты обычно берешь с собой?
6. Кого бы ты там хотел увидеть?
7. Посоветуешь ли ты своим друзьям бывать в этом учреждении?
8. Что ты там обычно делаешь?
9. Какие три предмета первой необходимости ты берёшь с собой на случай непредвиденной ситуации?...

"Жертва" должна отвечать на все вопросы, не зная о том, что написано у неё на спине. Для пущей верности ей можно даже завязать глаза, ведь отвечать на вопросы это нисколько не мешает! В конце игры "жертве", конечно же, раскрывают тайну учреждения, о котором она так мило беседовала всю игру.

"Испорченный телефон"

Выбирается водящий. Все игроки садятся в шеренгу, первым сидит водящий. Водящий очень тихо шепчет на ухо второму игроку какое-нибудь слово. Тот повторяет услышанное на ухо следующему игроку, третий игрок шепчет услышанное слово четвёртому подростку... И так далее до последнего игрока. Переспрашивать не разрешается! После этого водящий подходит к последнему игроку и спрашивает у него, какое слово тот услышал. Если последний игрок назовёт именно то слово, которое водящий прошептал первому игроку, значит, "телефон исправно работает". Если же слово окажется другим, водящий спрашивает всех игроков по очереди, начиная с последнего, какое они услышали слово. Постепенно находят того игрока, который "испортил телефон". Именно он и становится новым водящим.

Как правило, игра проходит весело, и очень нравится ребятам. В старшей школе полезно проводить игру с использованием слов на иностранном языке.

"Испорченный карандаш"

Игра аналогична "Испорченному телефону", только в данном случае предлагается передавать от игрока к игроку не слово, а изображение.

Игроки садятся в ряд. Ведущий показывает первому игроку изображение какого-нибудь предмета. Изображение не должно быть слишком простым. Желательно, чтобы в нём было достаточно много мелких деталей. Первый игрок смотрит на рисунок 10 секунд, после чего по памяти повторяет его на своём листке. Затем первый игрок показывает свой рисунок второму игроку, который также 10 секунд смотрит на рисунок и повторяет его по памяти на своём листке... И так далее до последнего игрока. Рисунок последнего игрока сравнивают с рисунком ведущего. После этого просматриваются все изображения, чтобы понять, на каком игроке произошла "поломка карандаша".

"Немой разговор"

Двое игроков втайне от других договариваются о теме разговора, который они будут вести между собой мимикой и жестами. После этого они начинают невербальный разговор. Остальные игроки наблюдают за разговором и пытаются понять, о чём идёт речь. Игроки, как им кажется, понявшие тему разговора, подключаются к беседе. Когда все игроки окажутся вовлечёнными в разговор, с последнего подключившегося игрока начинают выяснять предмет общения: кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам. Часто оказывается, что включившиеся в игру ребята неправильно расшифровали тему разговора, а потому "говорили" о чём-то своём.

"Сплетня"

• Первый вариант игры.

Первый игрок пишет на листке любой вопрос, который придёт ему в голову. Например: "Где ты купила эту прелестную блузку?". Затем он сворачивает листок так, чтобы следующему игроку было видно только первое вопросительное слово (в данном случае — это "Где..."), и передаёт ему записку. Игрок должен ответить на неизвестный ему вопрос, ориентируясь исключительно на вопросительное слово. Например, второй игрок может ответить: "Там, за поворотом" или "Там, где в росах стоят ковыли". Следующий игрок задаёт новый вопрос и снова складывает листок так, чтобы было видно только первое слово, после чего передаёт листок для ответа следующему игроку... И так далее. Все вопросы следует начинать с вопросительного слова, тогда отвечающим игрокам легче будет давать ответы. Вся прелесть игры состоит в неожиданном и порой комичном сочетании вопросов и ответов.

• Второй вариант игры.

Первый игрок пишет на листке любую, пришедшую ему в голову фразу. Затем он сворачивает листок таким образом, чтобы следующий игрок смог прочитать только последнее слово фразы. Задача второго игрока — продолжить фразу. Второй игрок также сворачивает листок, оставляя только последнее слово своей фразы, и передаёт его третьему игроку... И так далее. В конечном итоге должен получиться довольно забавный, правда, нередко бессмысленный текст.

• Третий вариант игры.

Первый игрок пишет на листке какую-нибудь широко известную поэтическую строку (например, "Я помню чудное мгновенье..."). Второй игрок дописывает к этой строке две своих строки таким образом, чтобы вторая строка будущего стихотворного "шедевра" рифмовалась с первой — канонической, а третья задавала новую рифму. После этого второй игрок складывает лист бумаги таким образом, чтобы третий игрок видел только третью строку. Соответственно задача третьего игрока — придумать ещё две строки: четвёртую, которая должна рифмоваться с предложенной ему строкой, и пятую с новой рифмой... И так далее. На протяжении всей игры важно не только придерживаться предложенной рифмы, но и выдерживать размерность. Игра продолжается до тех пор, пока лист не будет полностью заполнен. В результате подобного коллективного стихотворчества иногда получаются весьма занимательные стихи.

"Сочинения"

Ведущий раздаёт желающим игрокам по чистому листу бумаги и по карандашу (ручке). После этого он задаёт первый вопрос (например — "Кто?") и предлагаем игрокам написать на него ответ. Писать можно всё, что взбредёт в голову. Затем каждый игрок сво-

рачивает свой листок таким образом, чтобы не было видно сделанной надписи, и передаёт его соседу справа. Ведущий задаёт второй вопрос (например — "Где?"). Игроки снова пишут на него ответ, сворачивают листки вышеупомянутым способом и передают по кругу. Так продолжается о тех пор, пока ведущий в состоянии предлагать игрокам вопросы. Вопросы следует продумать заранее, чтобы на их основании получился достаточно связанный текст. Для этого ведущему необходимо проанализировать логику построения сложных предложений в русском языке: какой член предложения следует за каким и на какие вопросы он отвечает. По окончанию игры ведущий собирает все листки и зачитывает вслух получившиеся сочинения, которые порой бывают весьма занимательными.

"Смешалости"

Ведущий раздаёт желающим игрокам по чистому листу бумаги удлинённой формы и по карандашу (ручке). Все листочки необходимо сложить на три части. Каждый игрок рисует в верхней трети сложенного листка голову какого-нибудь животного. После этого он отворачивает верхнюю треть, чтобы нарисованной головы не было видно, и передаёт листок соседу. При этом на второй трети листка должны быть видны нижние линии нарисованной головы. Задача второго игрока — дорисовать среднюю часть туловища животного, ориентируясь на нижние линии головы. Второй игрок аналогичным образом отгибает среднюю треть листка, чтобы не было видно нарисованного им туловища, лишь его нижние линии, и передаёт листок третьему игроку, который должен дорисовать конечности животного. После того как животное будет дорисовано, листочки можно развернуть и посмотреть, какой же зверь получился в результате коллективного труда.

Листок можно делить более чем на 3 части. В этом случае в игре сможет принять большее количество игроков.

"Дружеский шарж"

Ведущий раздаёт желающим игрокам по чистому листу бумаги и по карандашу (ручке). В верхней части листка необходимо написать фразу, обращённую к любому из присутствующих, типа "Дорогому ..." или "Уважаемому ...". Внизу листка надо поставить свою подпись. Затем необходимо внимательно посмотреть на выбранный объект послания и сделать быстрый портрет-шарж этого человека, стараясь изобразить самое характерное и смешное в его

внешности. Когда портреты будут готовы, ими следует обменяться. Чтобы не получилось так, что одного человека нарисовала половина игроков, а кто-то остался без портрета, можно заранее разбить игроков на пары и попросить нарисовать друг друга.

"Песня хором"

Ведущий предлагает ребятам спеть песню. Игроки сообща выбирают песню, слова которой хорошо известны всем участникам игры. По сигналу ведущего подростки начинают громко петь. Когда ведущий хлопнет в ладоши или скажет "Тихо!", игрокам следует продолжить пение про себя. С очередным хлопком ведущего или по команде "Громко!" игроки снова поют песню во весь голос. И так несколько раз, пока кто-нибудь из игроков не собьётся. Ведущий может помогать "хору", дирижируя руками в тот момент, когда подростки поют про себя. Но в большинстве случаев молча люди "поют" с разным темпом, поэтому уже после первой команды "Громко!" песня исполняется вразнобой, что неизменно вызывает смех.

"Стихи хором"

Выбирается водящий. Водящий выходит на время из комнаты. В это время остальные игроки вспоминают 1-2 строчки из известного стихотворения и распределяют между собой слова из этой строчки. Каждому игроку должно достаться по одному слову.

Водящего приглашают обратно. Все игроки одновременно произносят свои слова. Задача водящего — угадать, какую строчку и из какого стихотворения загадали ребята. Если с первого раза у водящего не получается угадать, то он просит игроков повторить слова ещё раз.

"Угадай песню"

Выбирается водящий, который выходит за дверь. Остальные игроки подбирают песню, из которой нужно взять только одну строчку или целый куплет (в зависимости от количества играющих). Каждый игрок берёт себе по одному слову. Водящий возвращается и начинает задавать ребятам, всем по очереди или в разбивку, самые разные вопросы. Это могут быть любые вопросы, даже несуразные, типа "Каково твоё отношение к солёной капусте?". Отвечать на поставленный вопрос следует словом из песни, которое досталось каждому конкретному игроку. Задача водящего — по ответам игроков угадать, какую песню они загадали.

"Найди отличия"

Выбирается водящий, который выходит за дверь и там быстро меняет что-нибудь в своём внешнем виде, после чего возвращается в комнату и спрашивает остальных игроков, что в нём изменилось. Игроки должны отвечать как можно быстрее, так как примерно через 30 секунд водящий снова выходит из комнаты, предварительно сообщив, какие изменения игроки не заметили. За дверью он вносит в свой внешний вид новые изменения, и игра повторяется. Через некоторое время его сменяет другой водящий. Победителем признаётся самый наблюдательный игрок, который заметил больше всего изменений.

"Угадай человека по цитатам"

Даная игра рассчитана на небольшое количество игроков (не более 8), хорошо знающих друг друга.

Выбирается водящий. Водящий выходит из комнаты. Каждый из оставшихся игроков подбирает к вышедшему какую-то фразу. Это может быть цитата, афоризм, поговорка, название фильма или песни и т.п. Главное, чтобы сказанное имело непосредственное отношение к водящему, его внешности, характеру, склонностям и привычкам. Один из игроков записывает все высказывания на листе бумаги, тщательно пронумеровав их. После этого водящий возвращается в комнату. Ему отдают листок с высказываниями и просят отгадать, какому игроку принадлежит какое высказывание.

"Ассоциации"

• Первый вариант игры.

Выбирается водящий, который выходит из комнаты. Остальные игроки загадывают одного из присутствующих игроков. Водящий возвращается назад и пытается отгадать, кого именно загадали. Для этого ему можно задавать наводящие вопросы из серии "На что похож данный человек?", то есть вопросы ассоциативного порядка. Например:

1. Если это напиток, то какой?
2. На какое животное похож этот человек?
3. На какой предмет мебели похож загаданный?..

Один и тот же вопрос задаётся всем игрокам. Число вопросов неограниченно, а вот что касается попыток угадывания, то об их количестве договариваются в самом начале игры. Если водящий правильно отгадывает загаданного человека, то последний занимает место водящего и выходит из комнаты. Если водящий не угадывает загаданного игрока, то ему сообщают, кто это был, после чего водящий снова выходит из комнаты, а остальные игроки загадывают нового человека. Можно сделать игру интереснее, если загадать самого водящего. Как показывает практика, водящие редко отгадывают сами себя.

Данная игра хороша тем, что развивает ассоциативное мышление, воображение и творческие способности. К тому же у подростка появляется отличный шанс узнать, что о нём думают окружающие.

• Второй вариант игры.

Данная игра позволяет игрокам лучше узнать друг друга.

Ведущий предлагает каждому ребёнку написать на листочке бумаги, с чем у него ассоциируется его собственное имя:

1) с каким растением,
2) с каким животным,
3) с каким цветком,
4) с какой мелодией (песней).

После этого ведущий собирает листки и бросает их в шляпу, тщательно перемешивая. Затем он достаёт из шляпы листок и зачитывает ассоциации, которые написаны на листке. Задача игроков — догадаться, о ком идёт речь. Автор записки может молчать или делать вид, что отгадывает вместе со всеми, чтобы его по молчаливому поведению не "раскусили". Когда автор ассоциаций будет отгадан, ведущий достаёт из шляпы следующий листок. И так далее.

"Историки"

Ведущий предлагает подросткам "оставить свой след в истории". Для этого им раздают листочки бумаги и карандаши. Каждый желающий может расписаться на бумаге, что-либо нарисовать, оставить отпечаток пальца или след губной помады и прочее, что придёт ему на ум. Ведущий собирает все листочки в шапку и предлагает двум игрокам — "историкам" — определить, кто из гостей оставил тот или иной след. "Историки" поочередно вынимают из шапки листочки и угадывают автора "следа". За каждую ошибку даётся штрафное очко. Выигрывает тот "историк", у которого меньше штрафных очков.

"У меня в штанишках"

Для данной игры понадобятся вырезанные из газет и журналов короткие заголовки, самые разные, можно не смешные (так как смешно будет потом!). Чем больше будет заголовков, тем лучше.

Все заголовки складывают в большой конверт, склеенный как штаны. Подростки садятся в круг и начинают по очереди вытаскивать из конверта по одному заголовку, произнося: "У меня в штанишках...". Что именно у каждого в штанишках, скажет вытянутый газетный заголовок. Чем более пафосным и серьезным будет заголовок, тем забавнее получается фраза. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся газетные вырезки.

"Рассказ без прилагательных"

Подростки разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание за 10-15 минут написать рассказ на какую-нибудь тему. При этом в рассказе вместо прилагательных должны быть оставлены пустые места. После того как рассказы будут готовы, группы собираются вместе. Каждая группа по очереди заполняет пропуски в своих рассказах прилагательными, названными наугад представителями других групп. Эти прилагательные могут быть серьезными или смешными, но ни в коем случае не обидными! В заключение группы зачитывает готовые рассказы с вписанными в них прилагательными, что неизменно сопровождается шутками и смехом.

"Мафия"

Для данной игры понадобятся игральные карты — по числу задействованных игроков. Минимальное количество игроков — 6, не считая ведущего. Чем больше игроков, тем сложнее и интереснее получится игра.

Все карты делятся по масти. Игроки договариваются о том, какая масть что обозначает. Например: пики — это мафия (их должно быть немногим меньше половины игроков), крести — капитан Каталкин, черви — мирные горожане (большинство игроков), бубны — реаниматор (персонаж необязательный). После этого ведущий мешает карты и раздает их игрокам. Игроки не показывают никому, какие масти им достались, то есть не афишируют, какие роли они исполняют в данной игре.

Собственно игра начинается со слов ведущего: "Город засыпает" и т.д. (зависит от фантазии ведущего). Пока ведущий рассказывает о том, как спит город, у всех игроков закрыты глаза. Со словами ведущего "Просыпается мафия" те игроки, у которых на руках пики, открывают глаза и молча, стараясь не обнаружить себя, указывают на одного спящего игрока, кого они хотят "убить", после чего мафия снова закрывает глаза. С наступлением утра, опять же по команде ведущего, игроки узнают, что один из них "мертв". "Убитый" игрок выбывает из игры, но прежде чем уйти, раскрывает свою карту и показывает, кого же мафиози убили — мирного горожанина, капитана Каталкина или реаниматора. Оставшиеся в живых игроки начинают высказывать свои предположения о том, кого они считают мафиози, после чего общим голосованием решают, кого из предполагаемых мафиози следует убрать. "Убитый" игрок перед тем, как покинуть игру, также показывает свою карту. Хорошо, если он — на самом деле мафиози, а если нет?! Если консенсус не достигнут, тогда город просто засыпает.

Во вторую ночь на охоту выходит капитан Каталкин, который может убрать любого игрока, которого он считает мафиози. Есть ещё роль реаниматора, который просыпается после того, как совершили свое действие мафиози, и своим вердиктом может спасти жизнь игроку, которого мафиози приговорили к смерти (конечно же, если ему повезёт). Конечная цель игры — ликвидировать мафию. Если в мафии остаётся 3 человека, и следующий убитый окажется мирным горожанином, то считается, что мафия выиграла.

"Весёлые подарки"

Для игры понадобятся 2 набора карточек. На карточках из первого набора пишутся наименования подарков, на карточках второго набора — обозначение того, что с подарками следует сделать, как с ними поступить. Для удобства использования карточки с подарками можно сделать одного цвета, а карточки со способами их использования — другого.

Ведущий предлагает кому-нибудь из присутствующих подростков вытянуть одну карточку с названием подарка. Тот озвучивает вслух подарок и говорит, кому бы он хотел этот подарок подарить. Игрок, для которого предназначен подарок, в свою очередь, вытягивает карточку из второго набора и читает вслух, как он распорядиться с подарком. Изюминка данной игры состоит в случайном подборе вопросов и ответов, в результате чего иногда получаются очень забавные сочетания.

Карточки с подарками:

1) яблоко
2) платье
3) мороженое
4) лошадь
5) коза
6) носовой платок
7) мыло
8) зелёный лук
9) золотая рыбка
10) женский портрет
11) чёрный кот
12) резиновый мяч
13) кукла-голыш
14) статуэтка
15) орехи

Карточки с действиями:

1) разрежу и друзей угощу
2) выглажу горячим утюгом
3) положу в холодильник
4) оседлаю и поеду верхом
5) привяжу к забору, не убежит
6) подушу и в карман положу
7) возьму собой в баню
8) порежу в окрошку
9) пущу в аквариум, пусть плавает
10) расцелую и прижму к сердцу
11) возьму на руки и буду гладить
12) подброшу вверх и поймаю
13) искупаю и положу спать
14) поставлю на стол и буду любоваться
15) разгрызу и съем

Активные игры

"Камешки"

Каждый игрок берёт себе по одному гладкому камешку. По команде ведущего необходимо выполнить следующие задания:

1) подкинуть камешек вверх до уровня лица и поймать его той же рукой;

2) подкинуть камешек вверх до уровня лица, быстро хлопнуть ладонью по столу, затем хлопнуть в ладоши и успеть поймать камешек;

3) подкинуть камешек вверх до уровня лица и поймать его тыльной стороной ладони, после чего подкинуть снова с тыльной стороны ладони и на этот раз поймать рукой.

Игру можно усложнить, подбрасывая и ловя одновременно 2, 3, 4 и даже 5 камешков.

"Тест с коробком"

Игра проводится с одним игроком.

Игрок сгибает руку в локте и немного приподнимает локоть вверх, после чего кладёт на него спичечный коробок. Задача игрока — подбросить коробок локтём вверх и затем локтём же поймать его. Если игроку легко удалось справиться с заданием, то можно его попросить поставить по коробку на оба локтя и выполнить задание с обеими коробками сразу.

"Коробок"

Подростки разбиваются на пары. Каждой паре выдаётся спичечный коробок. Один из игроков берёт коробок в руки и, держа его обеими руками перед собой на уровне чуть ниже пояса, отпускает коробок. Задача второго игрока — поймать падающий коробок на лету. Ловить надо одной рукой сверху! С первого раза это может не получиться, тогда игра повторяется. Как только второму игроку удаётся поймать коробок, подростки в паре меняются ролями.

"От носа к носу"

Подростки делятся на 2 команды. Обе команды строятся в шеренги и становятся лицом друг к другу. Игроки отводят руки за спину. По сигналу ведущего первый игрок в каждой шеренге помещает спичечный коробок себе на нос. Его задача — передать коробок следующему игроку. При этом ни первый, ни второй игрок не должны пользоваться руками, которые они обязаны всю игру держать за спиной. Если коробок падает на пол, тот игрок, который её уронил, возобновляет попытку заново.

Выигрывает та команда, которая быстрее другой передаст коробок от первого игрока до последнего.

"Нечётный боб"

Каждому игроку выдаётся по 15 "бобов" (бобов, горошин, семечек, пуговиц, спичек и т.п.). По команде ведущего игроки подходят друг к другу и, зажав в кулаке несколько "бобов", спрашивают: "Чёт или нечет?". Если игрок, которому был задан вопрос, правильно угадает ответ, он забирает себе зажатые в кулаке "бобы". Если же он ошибается, то отдаёт игроку, задавшему вопрос, такое же количество своих "бобов". После этого пары меняются, и обмен "бобами" продолжается. Нельзя играть с одним и тем же игроком два раза подряд! Если у игрока заканчиваются "бобы", он выбывает из игры. По прошествии отведённого на игру времени (1-5 минут) ведущий подсчитывает, у кого сколько "бобов" осталось. Выигрывает тот игрок, у которого оказывается больше всего "бобов".

"Апельсин"

Подростки делятся на 2 команды. Члены каждой команды становятся в круг. Один игрок получает апельсин, который он зажимает между подбородком и грудью. Задача игроков каждой команды — передать апельсин по кругу, по часовой стрелке. При этом категорически запрещено использовать руки! Если апельсин падает на пол, то его возвращают первому игроку, — и игра начинается заново.

Выигрывает та команда, которая раньше другой передаст апельсин по кругу и вернёт его первому игроку.

"Прикосновения"

Выбирается водящий. Водящий садится на стул в центре комнаты. Ему завязывают глаза. Остальные игроки по очереди, в полной тишине, подходят к водящему и легко касаются пальцами его лба. По прикосновению водящий должен определить, кто это был — мальчик или девочка, и соответственно направить прикоснувшегося к нему игрока в ту или иную сторону (налево — мальчики, направо — девочки). Когда все игроки будут распределены, водящий снимает с глаз повязку и проверяет точность своих угадываний.

"Хм-хм"

Выбирается водящий. Остальные игроки садятся в круг, вплотную друг к другу. Водящему завязывают глаза и вводят его в центр круга. Игра проходит в полной тишине.

Водящий поворачивается несколько раз вокруг своей оси. После этого он должен, пятясь назад, сесть на колени какому-нибудь игроку. Тот, кому водящий сел на колени, должен произнести "хм-хм", желательно, изменив голос. Задача водящего — определить по голосу, к кому он сел на колени — к мальчику или девочке. Если он определяет правильно, то угаданный игрок становится новым водящим; если он ошибается, то водит снова.

"Угадай, кто задел"

Выбирается водящий. Водящему завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным игрокам. Кто-нибудь из игроков легонько задевает водящего рукой. Задача водящего — отгадать, кто это сделал. Если водящий правильно отгадывает, то дотронувшемуся до него подростку завязывают глаза, и он становится новым водящим

"Третий лишний"

В центре помещения расставляются в круг стулья — на один меньше, чем игроков. Подростки ходят или бегают под музыку вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается. Задача каждого игрока — успеть занять стул. Игрок, которому не хватило стула, выбывает из игры. Один стул убирается, — и игра возобновляется. На каждом этапе игры стульев должно быть на один меньше, чем игроков.

"Найди место"

В ряд ставят стулья, сиденьями через один в разные стороны. Выбирается водящий. Все игроки, кроме водящего, садятся на стулья. Водящий берёт длинную палку и начинает обходить сидящих игроков. Если около кого-то он стукнет палкой о пол, значит, данный игрок должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там палкой и таким образом набирает себе целую свиту. Время от времени водящий удаляется от стульев, ходит кругами, змейкой. Остальные игроки следуют за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит палкой по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места, что сделать не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Новым водящим становится тот игрок, которому не достанется места.

"Минус предмет"

Для данной игры понадобятся небольшие однотипные предметы (например, игрушки), которых должно быть на один меньше, чем игроков.

Игроки становятся в круг, руки за спиной. Внутри этого круга образуют меньший по размеру круг — из предметов. Под музыку игроки начинают движение вокруг предметов. Как только музыка остановится, каждый игрок должен как можно быстрее схватить один предмет. Игрок, оставшийся без предмета, выбывает из игры. Вместе с ним убирают один предмет так, чтобы в следующем раунде предметов снова было на один меньше, чем игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

"Игра в ложки"

Для данной игры понадобятся ложки, которых должно быть на одну меньше, чем игроков.

Игроки садятся на корточки в круг, руки за спиной. Внутри этого круга образуют меньший по размеру круг — из ложек. Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так: "Жила-была одна семья. И была у них фамилия Ложкины". Услышав слово, производное от "ложки", игроки должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Ложки снова кладут на прежнее место, при этом одну ложку убирают. Игра продолжается.

Ведущий. Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьёй. Каждый нарядно оделся. Только маленький Олег не захотел расставаться со своей пижамой. "Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!", — сказал папа, рассердившись. Но Олег упрямо стоял на своём. Бабушка сказала: "А мы с тобой после обеда будем есть мороженое маленькими ложечками", и тем самым уговорила внука переодеться. Олег переоделся, и все сели в машину. Кафе называлось "Золотая ложка". Там всё было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачкой, а напротив неё — худой господин, её муж, который облизывал свою ложку. "Взгляни, дорогая, — сказал он толстой даме, увидев, как семья Ложкиных садится за столик. — Удивительно, сколько детей, и всего одна собака!". Подали еду. Только папа собрался налить маме стаканчик вина, как пёс Мопси потянул за

скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки, ножи, стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за всё заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли прямиком к палатке, где продавали сосиски, и купили жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть".

Каждый раз, когда ведущий будет произносить слово "ложка" или однокоренные с ним слова, игроки должны как можно быстрее схватить лежащие перед ними ложки. И каждый раз одному из игроков не будет хватать ложки, поэтому он вынужден будет выбывать из игры. Важно, чтобы во время игры все ложки находились на одинаковом расстоянии от игроков.

"Возьми приз!"

Первый вариант игры:

Подростки встают вокруг стула. На стул кладётся пакет с призом. Ведущий чётко и внятно читает стихотворение. Задача игроков — на слове "ТРИ" как можно быстрее схватить приз со стула. Тот, кто попытается схватить приз несвоевременно, выбывает из игры.

Ведущий.

Расскажу я вам рассказ
Полтора десятка раз.
Лишь скажу я слово "ТРИ"—
Приз немедленно бери!
Однажды щуку мы поймали,
Распотрошили, а внутри
Рыбёшек мелких насчитали—
И не одну, а целых ДВЕ.
Мечтает мальчик закалённый
Стать олимпийским чемпионом,
Смотри, на старте не хитри,
А жди команду раз, два, СЕМЬ.
Когда стихи запомнить хочешь,
Их не зубри до поздней ночи,
А про себя их повтори
Разок, другой, а лучше ПЯТЬ!
Недавно поезд на вокзале
Мне ТРИ часа пришлось прождать.
Но что ж вы приз, друзья, не брали,

Когда была возможность брать?

- Второй вариант игры.

На стул кладётся пакет с призом. Игроки встают в трёх шагах от стула и завязывают себе глаза. Задача игроков — с первой попытки взять приз рукой. Как правило, это редко кому удаётся.

"Внимание, он приближается!"

Подростки встают в круг вплотную друг к другу. Пока звучит музыка, они передают из рук в руки мягкую игрушку или какой другой предмет. При этом каждый старается как можно быстрее избавится от игрушки. Как только музыка прекращается, игрок, в руках которого оказалась игрушка, выбывает из игры.

"Самый нарядный"

В большую коробку заранее складывается какая-нибудь забавная одежда и аксессуары. Например: очки с носом, безразмерные семейные трусы "веселенькой расцветочки", забавные головные уборы, памперсы, розовые панталоны с начёсом и т.п. Ведущий предлагает игрокам обновить свой гардероб и вытащить из коробки какую-нибудь вещь. Заранее оговаривается условие, что выбранную вещь нельзя снимать ближайшие 30 минут, или час, или до конца вечера. По сигналу ведущего коробку с вещами начинают передавать от игрока к игроку. Делается это под музыку. С остановкой музыки тот игрок, у которого в руках оказалась коробка, должен, не глядя, достать из неё одну вещь и надеть её на себя.

"Торопись обрадовать"

Подростки становятся в круг. По кругу передаётся какой-нибудь мелкий предмет. По сигналу ведущего игроки должны остановить передачу предмета. Игрок, у которого в руках остался предмет, должен тем или иным способом доставить радость своим соседям слева и справа — сказать им комплимент, подарить что-нибудь и т.п.

"Моргалки"

Игроков должно быть нечётное количество.

Подростки разбиваются на пары. При этом, естественно, один из них остаётся без пары. По одному человеку от каждой пары садятся в круг; их напарники встают у них за стульями и убирают руки за спину. Один стул остаётся пустым. За ним встаёт игрок, оставшийся без пары. Его задача — подмигивать сидящим игрокам незаметно для их стоящих напарников. Тот сидящий игрок, который увидит, что ему подмигнули, должен быстро пересесть на свободный стул. Задача стоящего за ним игрока — не допустить этого: во время увидеть, что его напарнику подмигивают, и успеть удержать того, положив руки ему на плечи. Если стоящий игрок не успевает этого сделать, то остаётся без пары и начинает сам играть в "моргалки".

"Нащупанный банан"

Подростки садятся в круг. У каждого под рубашкой что-нибудь спрятано. Один из игроков пытается на ощупь отгадать, что спрятано под одеждой соседнего игрока. Игра становится интересней, если действует следующее правило: сразу не называть угаданный предмет, а ощупать всех игроков и только тогда назвать, что у кого спрятано.

"Найди предмет"

Всем желающим раздаются небольшие безделушки, которые они должны спрятать в своей одежде. После этого ведущий вывешивает список вещей, участвующих в игре, и объявляет начало самой игры. Задача игроков — найти как можно больше предметов в одежде друг у друга. Побеждает тот подросток, который найдет максимальное количество спрятанных вещей.

"Найди пару"

Подростки садятся на пол в круг, снимают обувь с левой ноги и кучкой складывают её в центре круга. После этого они по очереди, с закрытыми глазами, подходят к куче и стараются найти свою обувь. Побеждает тот игрок, который правильно найдёт свою обувь и сможет с закрытыми глазами надеть её на ногу.

"Сандалики"

Подростки садятся на пол в круг, снимают обувь с левой ноги и кучкой складывают её в центре круга. По сигналу ведущего каждый игрок должен надеть на левую ногу любую обувь, кроме своей. После этого игроки должны построиться так, чтобы ноги, обутые в парные ботинки (туфли), оказались рядом.

"Прищепочки"

Подростки разбиваются на пары. Каждой паре выдаётся повязка и несколько прищепок. Один игрок из пары завязывает себе глаза. На одежду второго игрока прикрепляются прищепки, причём вешают прищепки окружающие, а не сам игрок. Более того, игрок не имеет права вмешиваться в процесс крепления прищепок. Задача первого игрока с завязанными глазами — как можно быстрее найти и снять все прищепки со своего напарника.

"Тайный друг"

В начале праздника подростки пишут на небольших клочках бумаги свои имена. Бумажки складываются в шляпу. После этого каждый подросток подходит к шляпе и вынимает из неё одну бумажку. Если ему достаётся бумажка с его же собственным именем, то он возвращает её обратно и делает вторую попытку. Тому, чьё имя будет указано на вытянутой бумажке, подросток должен стать тайным другом. Это значит, что на протяжении всего праздника он должен оказывать ему различные знаки внимания — говорить приятные слова, помогать выполнять задания, приглашать на танец и т.п. При этом оказывать знаки внимания нужно как можно незаметнее, чтобы "объект внимания" не отгадал своего тайного друга. Ближе к концу праздника проводится обсуждение, во время которого каждый подросток высказывает предположения по поводу того, кто же был его тайным другом.

"Угадай, кто это"

Каждый подросток выбирает себе в качестве объекта наблюдения кого-нибудь из присутствующих на празднике. Наблюдатель должен запомнить цвет волос своего объекта наблюдения, цвет его глаз, особенности одежды, цвет обуви и т.д. Спустя какое-то время ведущий вызывает любого игрока, просит его повернуться спиной к остальным игрокам и как можно подробнее описать объект своего наблюдения. Когда подросток закончит описание, остальные игроки должны будут отгадать, за кем он наблюдал. Выигрывает тот игрок, который по предложенному описанию сможет опознать "оригинал".

"Обмен одеждой"

Подростки садятся в круг и внимательно смотрят на одежду друг друга, стараясь запомнить её как можно точнее. После этого выбирается водящий. Водящий выходит за дверь, и несколько игроков меняются отдельными предметами одежды. Спустя какое-то время водящий возвращается и пытается определить, на ком надеты чужие вещи и кому эти вещи на самом деле принадлежат. Обратите внимание, что если мальчик наденет юбку, это сразу же бросится в глаза! Не так заметно, когда игроки меняются носками или же обувью.

"Найди признак"

Выбирается водящий, который выходит за дверь. Остальные игроки делятся на 2-3 команды. При этом признаком для деления на команды может быть всё что угодно: наличие какого-то предмета (например, часов), длина прически, цвет или тип ботинок, предмет одежды (например, брюки) и т.п. Задача водящего — отгадать, по какому признаку разделились команды. Для этого ему необходимо проявить максимум наблюдательности. Если водящий отгадывает признак, его место занимает другой человек; если нет, то он снова выходит за дверь, а остальные игроки создают команды по новому признаку.

"Рукопожатие"

Выбирается водящий, который выходит за дверь. Ведущий распределяет между остальными игроками различные чувства: любовь, ненависть, жалость, презрение и пр. После этого водящий возвращается в комнату. Задача игроков — через рукопожатие передать водящему то чувство, которое ему досталось. Задача водящего — распознать чувства, вложенные в рукопожатия.

"Разговор руками"

Подросткам завязывают глаза и рассаживают их по двое, один напротив другого. Игроки не должны знать, кто сидит напротив них. Задачи игроков в каждой паре:

- поздороваться руками,
- поссориться руками,
- помириться руками,
- попрощаться руками.

Все задания выполняются в полной тишине. По окончанию игры ребята снимают с глаз повязки и обмениваются своими впечатлениями.

"Что тебе подарить?"

Подростки садятся в круг и образуют несколько пар. Один игрок из пары должен мимикой и жестами (без слов!) показать своему напарнику то, какой подарок он ему приготовил. Задача напарника — отгадать, о чём идёт речь. Когда только второй игрок найдёт отгадку, первый игрок преподносит ему подарок, после чего сам занимает место отгадывающего.

В качестве подарков рекомендуется использовать недорогие безделушки, которые легко изобразить жестами.

"Покажи слово" ("Крокодильчики")

Каждый подросток должен придумать несколько слов и написать их на листке бумаги, после чего завернуть листок и бросить его в коробку, корзинку или шляпу. Это могут быть названия растений, животных, разные виды транспорта, даже короткие названия мультфильмов или просто слова,,которые можно изобразить жестами.

Один из игроков вынимает из коробки листок бумаги с написанным на нём словом и, не показывая записку остальным ребятам, старается как можно выразительнее изобразить слово при помощи пантомимы. Задача игроков — отгадать это слово. Подросток, угадавший слово, становится новым водящим и вынимает из коробки следующую записку.

"Испорченный факс"

Подростки делятся на две равные команды, не меньше 4 человек в каждой. Члены каждой команды становятся в ряд, в затылок друг к другу. Перед первыми игроками обеих команд ведущий кладёт листы бумаги и ручки. После этого он подходит к последним игрокам команд и показывает им простейший рисунок. Задача последнего игрока каждой команды — нарисовать на спине впереди стоящего то, что он увидел на рисунке. Тот игрок, которому "нарисовали" рисунок на спине, должен понять, что это было, и изобразить аналогичную картинку на спине игрока, который стоит перед ним... И так далее до первых игроков обеих команд. Каждый игрок пытается понять, что ему нарисовали на спине, и изобразить "увиденное" на спине своего впереди стоящего товарища.

В заключение игры первые игроки каждой команды рисуют на бумаге окончательный вариант рисунка — то, что по спинам дошло до них. Выигрывает та команда, у которой рисунок больше всего похож на оригинал.

"Сценки из фильма"

Подростки делятся на 2 команды. Одна команда выходит из комнаты. Вторая задумывает какой-то фильм и готовит сценку из него. Сценка должна быть показана при помощи пантомимы. Когда сценка будет готова, первая команда приглашается обратно в комнату. Игроки второй команды разыгрывают приготовленную сценку. Задача игроков первой команды — с трёх попыток отгадать, из какого фильма она. Если команде этого не удаётся, она вновь выходит за дверь, а вторая команда загадывает новый фильм и готовит новую сценку. Если же первая команда ошибается, то наступает её черед показывать сценку из фильма.

"Семейка Адамс"

Все желающие собираются в одной комнате. Ведущие, девушка и юноша, выходят в другую комнату, где и будет проходить игра. Ведущие начинают по одному приглашать игроков к себе. При этом остальные игроки могут подслушивать, что происходит в комнате. Перед каждым игроком ведущие произносят примерно следующие слова:

"Здравствуйте *(синхронный наклон головы)*! Мы — семья Адамс *(показывают руками на себя)*. Вы — наш гость *(показывают руками на игрока)*. Сейчас Вы *(показывают руками на игрока)* будете развлекать нас *(показывают руками на себя)* до тех пор, пока мы *(снова показывают руками на себя)* Вам *(показывают руками на игрока)* не зааплодируем *(хлопают в ладоши)*".

После этого ведущие замолкают и ждут дальнейших действий игрока. Суть игры заключается в том, что ведущие повторяют всё то, что делает игрок. Как только семья Адамс зааплодирует, игрок присоединяется к ней, и в комнату входит следующий игрок. Ему произносится всё тот же текст. И так далее со всеми игроками. При этом семейка Адамс с каждым новым игроком полоняется одним членом.

Чем больше человек примет участие в игре, тем лучше. Наиболее сообразительные игроки после монолога семейки Адамс начинают совершать такие действия, которые при повторении большим

количеством народа, составляющим семью, выглядят более чем комично.

"Путаница"

Подростки выбирают водящего, который выходит за дверь. Остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Не расцепляя рук, они стараются как можно хитрее "запутаться". Можно проходить под руками соседей, переступать через них и пр. Когда игроки максимально "запутаются", водящий возвращается в комнату. Его задача — распутать образовавшуюся "путаницу", воспроизводя действия игроков в обратном порядке. При этом руки игроков нельзя расцеплять! Когда водящий справится с поставленной перед ним задачей, выбирается новый водящий, и игроки образуют новую "путаницу".

"Заколдованные"

Выбирается водящий. Остальные игроки свободно расходятся по помещению. По команде водящего "Стоп!" все замирают. Задача водящего — рассмешить кого-нибудь из "заколдованных" игроков. При этом он не в праве прикасаться к игроку и щекотать его. "Расколдованный" игрок присоединяется к водящему и помогает ему рассмешить следующего "заколдованного" игрока. И так далее. Игра продолжается до тех пор, пока не будут "расколдованы" все игроки.

"Фиксация"

Подростки встают в круг. При этом каждый из них мысленно выбирает себе пару, но никому не говорит о своём выборе. По команде ведущего каждый игрок должен сделать 15 шагов в направлении выбранного им человека и создать с ним какую-нибудь скульптурную композицию. Ведущий громко считает до 15-ти; игроки на каждый счёт делают 1 шаг.

Данная игра позволяет выделить неформальных лидеров — ребят, к которым тянутся остальные подростки. Именно в направлении лидеров будет шагать больше всего игроков.

"Большая семейная фотография"

Ведущий предлагает ребятам представить, что они — одна большая семья, которой понадобилось сделать семейную фотографию. Для начала необходимо выбрать "фотографа". Игроки выбирают "фотографа", который расставляет всех членов семьи по собственному усмотрению. Первым из семьи выбирается "дедушка". Он может помогать "фотографу" расставлять остальных членов семьи. Что это будут за члены, и как они будут влиять на процесс расстановки, игроки должны решить сами. Когда все расстановки будут завершены, "фотограф" считает до трёх. На счёт "Три!" все члены семьи дружно и громко кричат: "Сыр!".

За данной игрой очень интересно и полезно наблюдать, так как сразу становится понятно, кто является лидером, а кто — аутсайдером, для кого характерна активная социальная позиция, а кто предпочитает вести себя пассивно...

"Фанты"

Подростки отдают ведущему по одному своему предмету, которые тот складывает в шапку или коробку. Когда предметы будут собраны со всех игроков, выбирается водящий. Водящий становиться спиной к ведущему, а тот, беря в руки один из предметов, спрашивает: "Что сделать тому игроку, которому принадлежит этот предмет?". Задача водящего — придумать задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы выкупить его. Интрига заключается в том, что в то время, когда все остальные игроки видят, о каком предмете идёт речь, водящий, стоящий к нему спиной, не имеет об этом ни малейшего представления.

"Словесный волейбол"

Подростки встают в круг. Тот, у кого в руках мяч, кидает его какому-нибудь игроку и одновременно называет существительное. Игрок, который ловит мяч, должен сразу же назвать подходящий по смыслу глагол, после чего кинуть мяч следующему игроку, также произнося существительное. И так далее.

В старших классах игру полезно проводить на иностранном языке.

"Вопросы — ответы"

Разновидность предыдущей игры.

Подростки встают в круг. Тот, у кого в руках мяч, кидает его любому игроку и одновременно задает какой-нибудь вопрос, пусть даже самый бестолковый. Игрок, который ловит мяч, должен не рас-

теряться и сразу же ответить на вопрос, после чего послать мяч с новым вопросом следующему игроку. И так далее.

В старших классах игру полезно проводить на иностранном языке.

"Не сходя с места"

Подростки становятся в круг. При этом расстояние между игроками должно быть не меньше вытянутой руки. В руках у одного из игроков — мяч. Мяч начинают передавать по кругу, постепенно наращивая темп. Если кто-нибудь из игроков роняет мяч, то сразу же выбывает из игры. При этом игроки остаются на своих местах, то есть с каждым выбывшим игроком расстояние между оставшимися в игре увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

"Мяч по кругу"

Выбирается водящий. Остальные игроки встают в круг. Водящий занимает место в центре круга. Игроки начинают передавать мяч по кругу, при этом они могут перекидывать его друг другу или просто передавать из рук в руки. Задача водящего — поймать мяч на лету. Если мяч находится в чьих-нибудь руках, водящий не имеет права его вырывать. Задача игроков — не позволить водящему поймать мяч. Если водящему удаётся поймать мяч на лету, то он становится в круг наравне с другими игроками. Подросток же, который держал мяч последним, занимает место водящего.

"Картошка"

Подростки встают в круг и начинают перекидывать друг другу мяч. Игрок, не поймавший мяч, садится на корточки в центре круга. Теперь он — "картошка". По ходу игры "картошек" становится всё больше и больше. Задача "картошек" — поймать мяч, пролетающий над их головами. Если кому-нибудь из "картошек" это удаётся, то он получает право вернуться в круг.

"Салки на доверие"

Данная игра представляет собой усложнённую разновидность популярной детской игры в салки. Старшеклассникам не всегда интересно играть в те игры, которые они любили несколько лет назад. Да и "некруто" это как-то! Иное дело — салки на доверии, которые

даже у взрослых людей вызывают определённые трудности. Соль игры — не столько в способности осалить и/или убежать, сколько в формировании у подростка потребности и умения обращать внимание на остальных участников игры. Тем более что в данной игре это становится вопросом не только морали или игровой солидарности, но и залогом того, что подросток не покалечит других участников игры.

Содержание салок на доверие — более чем простое. Игроки делятся на 2 части. Одна часть ложится на пол, лицом вверх. Остальные игроки над ними играют в обычные салки, стараясь не наступить на своих лежащих товарищей.

"В кепке"

Ещё одна разновидность салок.

Выбирается водящий — салка. Ему необходимо осалить игрока, на голове которого находится кепка. Задача осложняется тем, что игроки постоянно передают кепку друг другу. При этом бегать с кепкой в руках категорически запрещено! Как только игроку передали кепку, он должен остановиться и надеть её на голову.

Если водящему удаётся осалить игрока в кепке, тот становится новым водящим. Новым водящим становится и тот игрок, который случайно уронит кепку на землю или забудет надеть её на голову.

"Прорыв цепи"

Подростки делятся на 2 команды. Одна команда образует круг. При этом все игроки команды берутся за руки. Вторая команда встаёт внутрь первого круга. По сигналу ведущего игроки второй команды пытаются прорваться наружу, стараясь разъединить руки противников. После того как последний игрок вырвется из круга, команды меняются местами. Побеждает та команда, которая быстрее другой выберется из круга противника.

Игры развивающие

"Из одного слова"

Ведущий называет какое-нибудь достаточно длинное слово и просит игроков составить из его букв как можно больше новых слов. Выигрывает тот игрок, который за отведённое время придумает больше всего реально существующих слов. Причём ведущий

заранее оговаривает с игроками, какие слова можно придумывать, а какие нет: будут ли это одни существительные в именительном падеже или глаголы, или имена собственные...

"Что общего?"

Подростки делятся на 2 команды. Ведущий называет 2 слова и просит игроков найти как можно больше общего у них. Выигрывает та команда, которая назовёт больше всего общих свойств.

"Наблюдатель"

Ведущий называет какую-нибудь букву алфавита. Задача игроков — написать как можно больше предметов, начинающихся на заданную букву. Только вот записывать можно лишь те предметы, которые находятся в поле зрения игроков, иными словами, расположены в помещении, в котором проходит игра. По истечению отведённого времени (не более 5 минут) один из игроков зачитывает свои слова вслух. Если названное им слово присутствует у какого-нибудь из участников игры, то оно зачёркивается. В игре побеждает тот игрок, у которого окажется больше всего не зачёркнутых слов.

"На— ово"

Ведущий предлагает игрокам придумать новые слова с окончанием на "-ово". Легче всего придумать такие слова, производные от глаголов. Например: кидать — кидалово, менять — менялово, рубить — рубилово, смеяться — смеялово и т.д.

"Слово из букв"

Игроки сообща выбирают несколько согласных букв, после чего стараются придумать как можно больше существительных, которые включали бы в себя эти буквы, причём все сразу. Буквы в словах могут стоять в любом порядке. Например: выбраны буквы "К", "Л", "С" и "Т". Слова к ним могут быть следующими: "телескоп", "кислота", "стрелка", "классификатор"... Очевидно, что чем больше букв будет выбрано, тем труднее подобрать к ним слова. Побеждает тот игрок, который назовёт больше всего слов, содержащих все требуемые буквы.

"С конца в начало"

Ведущий называет любое слово (например, "весна"). Каждый из участников игры записывает это слово в столбик следующим образом:

В
Е
С
Н
А
А
Н
С
Е
В

Задача игроков — дописать к каждой букве ещё несколько букв (не меньше 4-х), чтобы получилось, в данном случае, 10 слов:

Верблюд
Евгеника
Снегоход
Наблюдение
Артиллерия
Арбалет
Награда
Светофор
Ерунда
Восстание

Первый, кто справился с заданием, сообщает об этом остальным игрокам. Те перестают придумывать слова. Участник, закончивший задание первым, вслух зачитывает свои слова. Если какое-то из названых слов есть у других игроков, то они его зачеркивают. Выигрывает тот игрок, у которого останется больше всего не зачеркнутых слов. Вывод напрашивается сам собой: выгоднее придумывать сложные, редкие и оригинальные слова, которые вряд ли придут на ум другим игрокам.

"Пятёрки"

Ведущий предлагает игрокам написать любое слово из пяти букв, начинающееся на заданную букву. Слово пишут в столбик. Например:

Б
А
Н
А
Н

Задача игроков — дописать к каждой букве слова ещё 4 буквы, чтобы получилось 5 новых слов. Обратите внимание, что каждое новое слово должно состоять ровно 5 букв:

Блеск
Арена
Наука
Алиби
Налог

Закончив первую "пятёрку", игроки приступают к составлению новой "пятёрки" слов. При этом первые буквы слов остаются теми же самыми:

Броня
Ареол
Нарты
Амёба
Народ

Победителем считается тот игрок, который за определённое время напишет как можно больше словесных "пятёрок".

"Лесенка"

Игроки записывают на листочках одну и ту же букву, предложенную ведущим. Под ней нужно написать слово из 2 букв, которое начиналось бы на заданную букву. Ниже — слово из 3 букв, начинающееся на ту же букву. Затем — слово из 4, 5, 6 букв... И так далее. Например:

М
Ми
Май
Мост
Мечта
Морока
Матрица

Миграция
Милитаризм
Максимализм...

Выигрывает тот игрок, кто за 10 минут составит самую длинную лесенку — последовательность слов, в которой каждое следующее слово длиннее предыдущего ровно на одну букву.

"Балда"

Это достаточно сложная логическая игра, в которой, как в шахматах, требуется расчёт на несколько ходов вперёд с учётом всех возможных вариантов. Каждый ход надо тщательно продумывать, чтобы не остаться в проигрыше.

• Первый вариант игры.

Первый игрок пишет первую букву задуманного им слова. Второй игрок дописывает перед этой буквой или после неё вторую букву, исходя из предположения о том, какое слово задумал первый игрок. Третий игрок дописывает третью букву... И так далее. Скорее всего, слова, задуманного первым игроком, не получится. Да это и не страшно! Главное, чтобы каждый игрок, дописывая очередную букву, представлял себе, какое слово в конечном итоге он хочет получить. При этом задача каждого игрока — подобрать такое слово, чтобы на его букве оно не закончилось.

Проигрывает тот игрок, на котором заканчивается слово. Тогда у него на листке пишется первая буква слова "балда" — "Б". Игра начинается заново и продолжается до тех пор, пока один игрок не соберёт все 5 букв из слова "балда". Он-то и становится "балдой"!

Обратите внимание, что в игре можно использовать только нарицательные существительные в единственном числе, именительном падеже!

• Второй вариант игры.

Этот вариант игры рассчитан на двоих игроков.

На листе бумаги ведущим пишется любое существительное в именительном падеже, состоящее из 5 букв. Задача игроков — по очереди дописывать к началу или к концу слова по одной букве таким образом, чтобы в конечном итоге составить как можно более длинное слово. Как и в первом варианте игры, каждый игрок должен стараться, чтобы слово не закончилось на его букве. За каждую дописанную букву начисляется одно очко. Выигрывает тот игрок, у которого окажется больше всего очков.

"Антибалда"

Эта игра представляет собой полную противоположность первому варианту "Балды", отсюда — и название "Антибалда".

Игра начинается так же, как и "Балда". Однако задача перед игроками стоит совершенно иная — по очереди дописывать по одной букве, рассчитывая так, чтобы именно на тебе закончилось слово. Выигрывает тот игрок, которому удастся это сделать.

"Исключи гласные"

В своё время, когда ещё не существовало диктофонов, и не придумали скоропись, для быстрой фиксации речи использовали довольно-таки оригинальный метод — запись без использования гласных. Выкидывая из предложения гласные, удаётся сэкономить массу время. Главное — потом понять, что ты записал. Данная игра родилась на основе именно этого способа скоростной записи.

Подростки делятся на 2 команды. Игрокам первой команды даётся задание записать любое предложение или даже целый рассказ, полностью исключив гласные буквы. Например, "Волга впадает в Каспийское море" будет выглядеть следующим образом: "Влг впдт в Кспск мр". Задача игроков второй команды — "расшифровать" предложение (рассказ) команды-противницы.

"Гуггенхайм"

В игре принимает участие до 10 человек.

Каждый игрок берёт лист бумаги и ручку. На своём листке надо начертить так называемую "табличку Гуггенхайма", которая выглядит следующим образом:

Буква слова	Вопросы			
	Животное	Город	Растение	Еда
С				
Н				
Е				
Г				
О				

Буква слова	Вопросы			
	Животное	Город	Растение	Еда
О				
В				
И				
К				

Ведущий называет любое слово, которое записывается в первую колонку (побуквенно). По сигналу ведущего игроки быстро вписывают в каждую ячейку слова, начинающиеся на заданные буквы и относящиеся к предложенными категориям. При этом необходимо заполнить все ячейки! Кстати, категории могут быть другими, а не только теми, что отмечены в таблице.

Вот пример заполнения таблицы:

Буква слова	Вопросы			
	Животное	Город	Растение	Еда
С	Слон	Севастополь	Свекла	Сырники
Н	Носорог	Новгород	Нарцисс	Навар
Е	Ехидна	Ельня	Ель	Еда
Г	Гусь	Гродно	Гвоздика	Гуляш
О	Осёл	Осло	Овёс	Оладьи
В	Волк	Венеция	Верба	Вареники
И	Ирбис	Иркутск	Ирис	Икра
К	Крокодил	Киев	Колокольчик	Каша

Игрок, первым заполнивший все ячейки, кричит: "Стоп!". Все остальные игроки должны отложить ручки в сторону. Никаких записей после выкрика "Стоп!" делать нельзя!

Существует несколько способов подсчёта баллов:

- Первый способ.

Игрок, первым заполнивший все колонки, начинает произно-

сить вслух свои варианты слов. Если они совпадают с вариантами, записанными другими игроками, то эти слова необходимо вычеркнуть. За каждое не зачёркнутое слово начисляется один балл.

· Второй способ.

Любой игрок может получить энное количество баллов за любое слово в зависимости от того, встречается оно у кого-нибудь ещё или нет. При этом игроку начисляется ровно столько баллов, у скольких игроков отсутствует данное слово. Например, кто-то написал слово "слон". Точно такое же слово есть ещё у 5 игроков. Соответственно, всем игрокам, не написавшим слово "слон", начисляется 4 балла (10 игроков минус 6 игроков, у которых есть слово "слон").

· Третий способ.

За каждое уникальное слово начисляется 5 баллов. За слово, встречающееся всего у двух игроков, даётся 3 балла. За слово, встречающееся у трёх игроков, даётся 1 балл. Во всех прочих случаях баллы не начисляются.

"Самый быстрый эрудит"

В игре принимает участие до 10 человек.

Каждый игрок чертит на своём листке таблицу с энным количеством колонок. Каждая колонка имеет своё название. Чаще всего используют следующие названия:

1) страна
2) город
3) река
4) растение
5) животное
6) рыба
7) птица
8) известная личность
9) кинофильм
10) имя
11) вид спорта
12) предмет, находящийся в помещении

Ведущий называет любую букву алфавита. По сигналу ведущего игроки быстро вписывают в таблицу слова, начинающиеся на заданную букву. При этом необходимо заполнить все колонки!

Например, ведущий назвал букву "С". В колонках могут быть следующие слова:

Страна	Город	Река	Растение	Животное	Рыба	Птица	Известная личность	Фильм
Сербия	Самара	Сена	сосна	свинья	сом	снегирь	Суворов	"Солярис"

Игрок, первым заполнивший все колонки, кричит "Стоп!". Все остальные игроки должны отложить в сторону ручки. Никаких записей после выкрика "Стоп!" делать нельзя! Игрок, первым заполнивший все колонки, начинает произносить вслух свои варианты слов на заданную букву. Если они совпадают с вариантами, записанными другими игроками, то эти слова необходимо вычеркнуть. За каждое не зачёркнутое слово начисляется один балл. Таким образом, в данном раунде побеждает совсем не тот игрок, который быстрее остальных заполнит все колонки, а тот, кто придумает наиболее оригинальные слова, не пришедшие на ум остальным игрокам.

В следующем раунде игры ведущий называет новую букву. И так далее, пока ребятам не надоест играть в эту игру, или пока ведущий не переберёт все буквы алфавита. Если через 10 минут после предложенной буквы ни один из игроков не заполнит все колонки, игру можно закончить. Победителем по всем раундам становится игрок, набравший наибольшее количество баллов.

"Контакт"

В данной игре число водящих зависит от общего количества игроков. На 2-3 человека приходится 1 водящий. Соответственно, если игроков 10, то водящих должно быть 2-3. Вообще-то, на 10 человек может быть и 1 водящий, но тогда ему придётся нелегко.

Водящие загадывают слово — нарицательное имя существительное, в единственном числе, именительном падеже. Остальным игрокам сообщается только первая буква загаданного слова. Задача игроков — отгадать, какое слово загадано. При этом игроки должны задавать вопросы, которые начинаются на ту же букву, что и загаданное слово. Если какой-нибудь из игроков поймёт, какое именно слово имел в виду другой игрок, задающий вопрос, то он произносит слово "контакт". С этого момента водящие должны в течение какого-то времени (не более 60 секунд) "отбить" вопрос — отгадать, какое слово подразумевал игрок, задавая свой вопрос. Если водящие правильно угадывают догадку спрашивающего игрока, то задаётся следующий вопрос. Если им не удаётся в отведённое время назвать слово, кото-

рое имел в виду спрашивающий игрок, тогда тот игрок, который крикнул "контакт", называет свою догадку, чтобы удостовериться, что "контакт" был правильным. И если окажется, что "контакт" действительно был правильным, тогда водящие обязаны назвать вторую букву загаданного им слова. Если остальные игроки не понимают намёка игрока, задающего вопросы, то есть "контакта" не возникает, то водящим нет надобности отвечать на поставленный вопрос.

Обратите внимание, что вопросы необходимо задавать такие, чтобы остальные игроки имели возможность догадаться, о чём именно подумал вопрошающий. Но только не водящие! Их желательно поставить вопросом в тупик, чтобы они не смогли распознать догадку задающего вопрос игрока.

Например, водящие загадали слово "скороход". Один из игроков задаёт вопрос: "Не является ли загаданное слово изобразительной техникой, предложенной Леонардо да Винчи?", подразумевая "сфумато". Если другой игрок понимает, что именно подразумевал спрашивающий игрок — то есть "сфумато", то он произносит: "Контакт!". Водящие в течение 10-60 секунд должны вслед за этим игроком отгадать слово "сфумато". Если им это удаётся, то другой игрок задаёт следующий вопрос; если — нет, то пошедший на "контакт" игрок должен озвучить свою догадку. Если он произнесёт слово "сфумато", тогда водящие должны будут назвать вторую букву в слове "скороход". Если же игрок произнесёт какое-нибудь другое слово, например, "светотень", то "контакт" признаётся недействительным.

После того как водящие назовут вторую букву, игроки снова начинают задавать вопросы. При этом все ответы на заданные вопросы должны начинаться на те же две буквы, что и загаданное слово. И так далее. Игра заканчивается, когда игроки смогут отгадать загаданное слово или когда они сдадутся.

Игру можно усложнить, если загадывать не только нарицательные существительные, но и имена собственные (литературных персонажей, киногероев, названия книг, фильмов, песен и пр.).

"Доктор в сумасшедшем доме"

Интеллектуальная разновидность игры "Палата № 6".

Выбирается один водящий — "доктор". Водящий выходит за дверь. Остальные игроки — "сумасшедшие" — устанавливают какое-нибудь правило ответов на вопросы "доктора". Обычно это лингвистическое правило типа: все ответы должны начинаться на

букву "Н", в ответе должно быть не больше 5 слов, в ответе должно обязательно присутствовать числительное и т.п. После этого "доктор" возвращается в комнату и начинается задавать "сумасшедшим" разнообразные вопросы с единственной целью — отгадать то правило, на основании которого "сумасшедшие" строят свои ответы. Понятно, что, отвечая на вопросы "доктора", игроки должны придерживаться задуманного правила. Если кто-то из игроков отступает от правила, тогда остальные "сумасшедшие" показывают на него пальцем и говорят, что он "вылечился". Как результат — выбывание проштрафившегося игрока из игры. Если на каком-то этапе игры "доктора" посещает догадка, то он начинает проверять её и строить вопросы таким образом, чтобы поймать "сумасшедших" в ловушку. Например, он может задать вопрос, требующий однозначного ответа. И если этот ответ не вписывается с установленное правило, то игроку придётся "вылечиться" против своей воли.

Игра продолжается до тех пор, пока "доктор" не угадает загаданное правило или не признает себя плохим доктором, не способным вылечить своих пациентов, иными словами, не способным отгадать правило.

"Лето — это..."

Ведущий называет какое-нибудь слово-понятие. Игроки по очереди перечисляют необходимые признаки данного понятия. Кто не может ответить, тот выбывает из игры. Выигрывает тот игрок, который назовёт самое последнее определение.

Например, ведущий говорит: "Лето — это...". В данном случае возможные следующие варианты определений:

- каникулы,
- поездка к морю,
- путешествия,
- солнце,
- сильная жара,
- фрукты...

"На что это похоже" ("Насос")

Оптимальное число игроков — от 5 до 8 человек.

- Первый вариант игры.

Игроки рассаживаются по кругу. Ведущий зачитывает игрокам слова и предлагает придумать для них собственные определения. Работать нужно втайне от других. После того как игроки напишут

определения ко всем преложенным словам, ведущий собирает их листки и в произвольном порядке зачитывает определения вслух. Делает он это следующим образом: сначала произносит слово, а затем читает все имеющиеся у него на руках определения этого слова, включая правильное. Игроки должны угадать, какое из прозвучавших определений является верным, и записать его порядковый номер на листочке.

Когда все слова и их определения будут зачитаны, подводят итоги игры. За каждое правильно угаданное определение начисляется по 2 балла. Если игрок "клюнул" на ошибочную, но очень убедительную версию, то он получает 1 балл.

Кроме показателя в баллах, также определяются "победители" в следующих номинациях:

1. "Насос" — тот, на чьи версии больше всего игроков "клюнуло";
2. "Тюх" — тот, кому удалось обмануть наименьшее количество игроков;
3. "Рюх" — тот, кто чаще других угадывал правильные определения;
4. "Баллон" — тот, кто реже других угадывал правильные определения;
5. "Насос-баллон" — самодостаточная система (тот, на чьи версии больше всего игроков "клюнуло" и кто реже других угадывал правильные определения).

• Второй вариант игры.

Второй, более сложный, вариант данной игры требует от игроков предварительной подготовки. Для того что быть уверенным, что игроки не знают правильных определений, рекомендуется посидеть за книгами, полистать энциклопедии, словари с мало употребляемыми терминами (например, словарь В. Даля или словарь иностранных слов) и найти те слова, которые являются редкими, узкоспециализированными или устаревшими. Рядом со словами следует выписать их значения. С известными словами играть неинтересно!

Игроки рассаживаются по кругу. Выбирается первый ведущий. Игра состоит из нескольких раундов (по количеству игроков), и в каждом раунде должен быть новый ведущий. Ведущий зачитывает игрокам свой список из 5-10 редких слов. Остальные игроки записывают слова и втайне друг от друга напротив каждого слова пишут своё определение. Определения должны быть как можно заковыристее, но при этом достаточно убедительными. Если кто-нибудь из игроков знает то или иное слово и сможет назвать его опре-

деление, то слово снимается с игры. Когда определения будут готовы, ведущий собирает все листки с определениями и добавляет к ним свой листок, на котором написаны правильные определения предложенных им слов. После этого он называет первое слово и в произвольном порядке зачитывает все существующие к нему определения. Задача игроков — угадать, какое из определений является верным. О своём решении игроки сообщают по очереди. Ведущий называет правильное определение и сообщает игрокам, кто кого "надул". Затем ведущий переходит ко второму слову списка и повторяет с ним описанную выше процедуру. И так со всеми словами списка. Когда первый ведущий закончит со своим списком, его место занимает другой игрок, который становится новым ведущим и предлагает свой список редких слов... И так далее.

За каждое верно угаданное определение игроки получают по 2 балла. По 1 баллу даётся тем игрокам, на чьё определение "купились" остальные игроки; при этом 1 балл начисляется за каждого "купившегося" игрока. Победителем игры становится тот игрок, у которого после всех раундов окажется больше всего баллов. Игрок, который "надул" больше всех игроков, получает титул "насоса". Игрок, которого больше всех "надули", то есть который дал меньше всего правильных ответов, объявляется "баллоном".

"Газетчики"

Ведущий раздаёт игрокам по несколько газет. Задача игроков — вырезая из газет слова, словосочетания и даже целые предложения, составить рассказ на заданную тему.

Игру можно проводить не на рассказ, а на фразу — самую длинную, самую короткую, самую смешную, самую грустную...

"Необычный рассказ"

Подростки делятся на 2 команды. Каждая команда должна придумать связанный рассказ, в котором необходимо использовать названия различных литературных произведений (песен, кинофильмов, мультфильмов).

"С миру по букве"

Суть данной игры заключается в том, что ведущий предлагает игрокам сочинить более-менее связанный рассказ из слов, начинающихся на одну и ту же букву. Сама по себе игра не нова. С незапа-

мятных времён в нашем фольклоре сохранилась потешка, в которой все слова начинаются на букву "О". Вот она:

"Отец Онуфрий отслужил обедню, откушал окрошки и отправился на огород. На огороде он осмотрел окрестность и обозрел одноглазую Онуфриху, отбирающую огурцы. "Остановись, Онуфриха, отдай огурцы, — окликнул Онуфриху отец Онуфрий. Онуфриха отмахнулась. Отец Онуфрий оторвал оглоблю и огрел Онуфриху. Онуфриха охнула и околела. Отец Онуфрий отправил Онуфриху под облака".

Более точные условия игры определяются в каждом случае отдельно. Например:

- в рассказе должно быть энное количество слов (допустим, от 15 до 20 слов);
- все слова в рассказе должны состоять из трёх букв;
- во всех словах рассказа должна отсутствовать буква "О";
- на выполнение задания отводится 10 минут.

Обратите особое внимание на букву, с которой должны начинаться слова. Не стоит использовать такие буквы, как "Ю" или "Щ". Вряд ли подростки смогут придумать рассказ, в котором все слова начинаются на букву "Щ"! Лучше вводить в игру те буквы, которые используются в русском языке чаще всего и поэтому дают больше возможностей для воображения: "Н", "П", "С", "К" и пр.

При оценке рассказов учитывается общее впечатлении от них. Желательно, чтобы рассказ был связанным и интересным. При этом допускаются определенные нелепости и смысловые ошибки, особенно если они добавляют рассказу некой прелести.

"Сочинители"

Подростки делятся на 2 команды. Ведущий зачитывает обеим командам небольшой фрагмент будущего рассказа, но не начало и не конец, а кусок из середины. Задача команд — придумать рассказ на основе предложенного ведущим отрывка.

"Рассказ по кругу"

Подростки садятся в круг. Первый игрок начинает рассказ 1-2-мя предложениями. Например: "В некотором царстве, в некотором государстве жил-был кот. И была у кота бабушка". Следующий по кругу игрок должен продолжить рассказ ещё 1-2-мя предложениями. Затем эстафета переходит к третьему игроку... И так далее. Игра продолжается до тех пор, пока рассказ не подойдёт к концу или пока не иссякнет детское воображение. При этом подростков следует заранее замотивировать на то, чтобы рассказ получился связанным и интересным.

"Рассказ наоборот"

Подростки садятся в круг. Первый игрок начинает рассказ с конца(!) 1-2 предложениями. Его сосед слева придумывает следующую с конца фразу, которая подходила бы по смыслу. Третий игрок предлагает третье-четвёртое с конца предложение... И так далее, пока рассказ не будет полностью сочинен до самого начала.

"Пояс рассказчика"

Для данной игры понадобится пояс или верёвка длиной около полуметра.

Ведущий берёт пояс за один конец и произносит любое слово. Задач игроков — по очереди называть по одному слову (можно с предлогом) таким образом, чтобы все слова в результате сложились в связанный рассказ. При этом каждый следующий игрок, называющий слово, берётся рукой за пояс чуть ниже руки предыдущего игрока. Кто-нибудь из зрителей по ходу выполнения игры должен записывать получающийся рассказ на бумагу и по окончанию игры, которая заканчивается вместе с длиной пояса, зачитать рассказ вслух.

Игра может проводиться между командами. В этом случае побеждает та команда, у которой получится самый связный и интересный рассказ.

"Рассказ по очереди"

В игре участвуют 2 игрока.

Каждый игрок сочиняет свой рассказ на заданную тему, с одинаковым количеством предложений. Когда рассказы будут готовы, игроки должны зачитать их вслух. При этом игроки зачитывают свои истории по очереди всего лишь по одному предложению. Это значит, что первый игрок зачитывает первое предложение своего рассказа, после чего второй игрок зачитывает первое предложение своего рассказа. Далее следует второе предложение первого игрока, а за ним — второе предложение второго игрока. И так далее до самого конца обоих рассказов.

Игру можно проводить между двумя командами.

"Сказочники"

Ведущий напоминает подросткам сюжеты известных русских народных сказок и предлагается сочинить новые версии любимых сказок — в жанре детектива, любовного романа, трагедии, комедии, триллера и т.д.

"Собака, которая жила в холодильнике"

Подростки разбиваются на группы по 3-5 человек. Ведущий предлагает каждой группе сочинить рассказ на заданную тему. Темы должны быть юмористическими, так как юмор, изначально заложенный в задание, отлично стимулирует фантазию.

Примерные темы рассказов:

- собака, которая жила в холодильнике;
- ворона, которая любила кататься на коньках;
- щука, которая играла на гитаре;
- берёза, которая хотела научиться плавать;
- майский жук, который очень боялся высоты;
- кенгуру, который получил в наследство ферму страусов;
- лягушка, мечтающая принять участие в конкурсе красоты;
- бегемот, страдающий водобоязнью;
- олень, заложивший свои рога в ломбард ...

"Буриме"

"Буриме" в переводе с французского языка означает "рифмованные".

Ведущий предлагает игрокам рифмы и примерную тему будущих стихотворений. Обычно выбирается тема, которая так или иначе перекликается с тематикой праздника. Задача игроков — написать четверостишья с заданными рифмами на заданную тематику. Желательно, чтобы стихи получились связанными и весёлыми. Кстати, юмористическую нотку можно стимулировать, если предложить ребятам весёлые рифмы типа "мороз — склероз" или "любовь — морковь".

"Вспомни стихи по окончанию"

Ведущий называет окончания стихотворных строк известных стихотворений. Задача игроков — угадать и прочитать наизусть ту часть стихотворения, из которой взяты эти слова, а также назвать фамилию поэта. Например, ведущий называет слова "одинокий"

"голубом", "далёкой" и "родном". Эти слова принадлежат отрывку из стихотворения М.Ю. Лермонтова "Парус":

"Белеет парус одинокий
В тумане моря голубом.
Что ищет он в стране далёкой?
Что кинул он в краю родном?"

Стихотворения лучше подбирать из школьной программы, хорошо известные старшеклассникам.

"Стихи и карты"

Для данной игры понадобится чётное количество игральных карт. Карты делят на 2 равные части. Также необходимо подобрать небольшие стихотворения, которые, как и карты, необходимо разбить надвое. Особенно рекомендуется использовать японские стихи хайку или вака. На каждой карте пишется половинка стиха.

Игроки, а чем их больше, тем лучше, делятся на 2 команды. Команды усаживаются напротив друг друга (например, по обе стороны длинного стола или на ковре). Карты со второй половиной стихов поровну распределяются между обеими командами. Карты с первой половиной стихов ведущий оставляет себе. Для удобства игроки каждой команды раскладывают карты со стихами перед собой таким образом, чтобы тест стихов мог видеть каждый член команды. Ведущий по очереди зачитывает первую часть стихотворений. Игроки смотрят на карты, разложенные перед ними, и пытаются найти продолжение стихотворения. На ответ отводится примерно 1 минута. Тот, кто нашёл правильный ответ, громко зачитывает продолжение стиха вслух и забирает соответствующую карту себе. Если за отведённое для ответа время вторая половинка стиха не будет найдена, ведущий переходит к следующей карте.

Выигрывает та команда, которая больше всего даст правильных ответов. Внутри команды выигрывает тот человек, который соберёт наибольшее количество карт со вторыми половинками стихов.

"Что с этим делать?"

Подростки делятся на 2 команды. Ведущий последовательно предлагает командам различные предметы. Задача команд — найти как можно больше способов применения названного предмета. Та команда, которая предложит больше всего вариантов применения предмета, получает за данный предмет 1 балл. Выигрывает та команда, у которой к концу игры окажется больше всего баллов.

"Зачем это нужно?"

Ведущий называет какой-нибудь предмет и просит игроков предложить, каким образом этот предмет можно использовать в жизни, исключив применение по его прямому назначению. Побеждает тот игрок, который предложит больше всего вариантов нетрадиционного использования названного предмета.

Если игра проходит вяло, то желательно вместе с игроками разобрать какой-нибудь пример нетрадиционного использования самого банального предмета. Допустим, ведущий предлагает игрокам подумать над вариантами использования кирпича. Они могут быть следующими:

- в качестве мерного груза,
- в качестве средства для метания,
- в качестве "мелка" (для письма на асфальте),
- в качестве молотка,
- в качестве средства защиты,
- в качестве подставки...

Игра может проводиться между командами. При этом игрокам не надо называть способы использования предмета вслух, а лучше записать все пришедшие на ум варианты на листок. Время выполнения задания — 3-5 минут. Выигрывает та команда, которая предложит больше всего оригинальных способов использования конкретного предмета.

"Знатоки женщин"

- Первый вариант игры.

Оптимальное количество игроков — не более 5-ти. В игре принимают участие только юноши.

Для игры понадобятся указка, карточки с названиями частей человеческого тела и достаточно большой плакат с изображением девушки. Желательно, чтобы это было современное фото, например, разворот музыкального или молодёжного журнала. Тогда контраст между изображением и заданием будет особенно эффектным.

Ведущий. Сейчас я предложу вам карточки, на которых написаны старорусские слова, обозначающие разные части человеческого тела и лица. Ваша задача — по очереди вытягивать по одной карточке, зачитывать вслух то, что на них написано, и при помощи указки показывать соответствующую часть женского тела/лица на данном плакате.

Слова для карточек:

1) око *(глаз)*
2) чело *(лоб)*
3) вежды *(веки)*
4) зеница *(зрачок)*
5) ланиты *(щёки)*
6) уста *(губы)*
7) рыло *(нос)*
8) челюсть *(лицо)*
9) выя *(шея)*
10) рамо *(плечо)*
11) длань *(ладонь)*
12) пясть *(ладонь с пальцами)*
13) перст *(палец)*
14) шуйца *(левая рука)*
15) десница *(правая рука)*
16) перси *(груди)*
17) чрево *(живот)*
18) чресла (*поясница, бёдра)*

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Выигрывает тот игрок, который наберёт больше всего баллов.

- Второй вариант игры.

Игра рассчитана на двоих игроков (юношей). Для данного варианта игры понадобятся 2 указки и плакаты с нарисованными на них женскими платьями. При этом на платьях должны присутствовать такие детали, как рюши, воланы, защипы, паты, шлицы, шлёвки, складки и пр.

Ведущий называет деталь женского платья и просит игроков показывают её на плакате. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Выигрывает тот игрок, который наберёт больше всего баллов.

"Полиглот"

В русском языке много слов, заимствованных из других языков. Ведущий предлагает участникам игры заимствованные слова и просит сказать, как эти слова дословно переводятся и из какого языка они заимствованы.

Вот примеры слов, заимствованных из французского языка:

- авангард — "передовой отряд",
- авантюра — "приключение",

- анонс — "объявление",
- ансамбль — "вместе",
- ассамблея — "собрание",
- атташе — "прикрепить, прикреплённый",
- афёра — "дело",
- вираж — "поворот",
- кастет — "разбей голову",
- кредит — "доверие",
- метрдотель — "хозяин гостиницы",
- парламент — "говорильня",
- пост — "охрана",
- рандеву — "свидание",
- саквояж — "сумка для путешествий",
- фарс — "шутка".

"Перевод"

В разных языках существуют пословицы и поговорки, примерно одинаковые по смыслу. Задача игроков — найти примерные русские эквиваленты иностранным поговоркам. Причём их может быть несколько.

Пример иностранных поговорок:

- Сын леопарда — тоже леопард (Африка)

Ответ: Яблоко от яблони недалеко падает.

- После обеда приходится платить (Англия)

Ответ: Бесплатный сыр только в мышеловке. За всё надо платить.

- Ошпаренный петух от дождя убегает (Франция)

Ответ: Обжёгшийся на молоке, дует на воду.

- Маленький горшок хорошо нагревается (Англия)

Ответ: Мал, да удал.

- Прежде чем сказать, поверни язык 7 раз (Вьетнам)

Ответ: Семь раз отмерь — один раз отрежь.

- Бойся тихой реки, а не шумной (Греция)

Ответ: В тихом омуте черти водятся.

- Большая рыба живёт в больших водах (Испания)

Ответ: Большому кораблю — большое плаванье.

- Молчаливый рот — золотой рот (Германия)

Ответ: Слово — серебро, молчание — золото.

- Пика не кладётся в мешок (Польша)

Ответ: Шила в мешке не утаишь.

"Другими словами"

Благодаря синонимам любую фразу в русском языке можно сказать другими словами. Именно на этой особенности русского языка и построена данная игра.

Ведущий произносит какую-нибудь не слишком длинную фразу, в которой, кроме существительных и глаголов, могут присутствовать прилагательные и наречия. Задача игроков — перефразировать её, не повторив ни одного слова, но сохранив при этом общий смысл предложения.

Примеры предложений, подлежащих перефразированию:

- Муха села на варенье.
- На столе стоит стакан.
- Бьют часы двенадцать раз.
- Шёл отряд по берегу.
- Плачет девушка в автомате.
- Ледяной горою айсберг в океане вырастает.
- Холодные тучи по небу плывут.
- Весь день бьёт дождь по стёклам и по крышам.

"Перевёртыши"

Это весёлая игра, суть которой заключается в нахождении оригинальной фразы путём замены каждого слова "перевёрнутой" фразы на слова-антонимы. Чаще всего в игре используются пословицы и поговорки, которые достаточно легко идентифицировать по узнаваемому ритму. В большинстве случаев перевёртыши известных фраз звучат весьма забавно и остроумно, поэтому данная игра идеально подходит для Дня смеха.

При отгадывании "перевёртышей" следует помнить, что слова-заменители не всегда являются антонимами в строгом смысле этого слова.

Примеры "перевёрнутых" пословиц и поговорок:

- Перед тем, как обниматься, пальцами двигают.

Оригинал: После драки кулаками не машут.

- Ни один тетерев чужой лес не похвалит.

Оригинал: Каждый кулик своё болото хвалит.

- Приобрети одну копейку, но не приобретай ни одного врага.

Оригинал: Не имей сто рублей, а имей сто друзей.

- От троих волков будешь убегать — всем достанешься.

Оригинал: За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь.

• На текущей воде камень плывёт. На стоячее железо земля идёт.

Оригинал: Под лежачий камень вода не течёт.

• Рим в один миг разрушили.

Оригинал: Москва не сразу строилась.

• Не каждому фрукту — чужое пространство.

Оригинал: Всякому овощу — своё время.

• Обладая информацией о наличии омута — залезай на берег.

Оригинал: Не зная броду — не суйся в воду.

• Новый враг хуже старых десяти.

Оригинал: Старый друг лучше новых двух.

• В гостях и мебель пользы не приносит.

Оригинал: Дома и стены помогают.

• Будь небрежен со старыми штанами и с бесчестьем на старости лет.

Оригинал: Береги платье снову, а честь смолоду.

• Два стакана сиропа улучшают вкус ложки смолы.

Оригинал: Одна ложка дёгтя портит бочку мёда.

• Доллар цент тратит.

Оригинал: Копейка рубль бережёт.

• Болтовня — символ оппозиции.

Оригинал: Молчание — знак согласия.

• Здоровенный конь с молодости — жеребёнок.

Оригинал: Маленькая собачка до старости — щенок.

• Под честным человеком ботинки промокают.

Оригинал: На воре шапка горит.

• Долгожданный хозяин лучше русского.

Оригинал: Нежданный гость хуже татарина.

• Купленной птице в клюв глядят.

Оригинал: Дарёному коню в зубы не смотрят.

• Чужие звери — не поладим!

Оригинал: Свои люди — сочтёмся!

• Валяется кокос — можно выпить

Оригинал: Висит груша — нельзя скушать.

• Одна обувь — и та на кнопках.

Оригинал: Сто одёжек — и все без застёжек.

• Чёрен парень выходит на свободу, а лысина — в тюрьме.

Оригинал: Красна девица сидит в темнице, а коса на улице.

• У собаки — сплошной пост

Оригинал: Не всё коту масленица.

Примеры "перевёрнутых" строк из известных песен:

• В одиночку грустно плыть в замкнутом пространстве.

Оригинал: Вместе весело шагать по просторам.

• Эй, жара, жара, ты поджарь меня!

Оригинал: Ой, мороз, мороз, не морозь меня!

• Это штиль ствол выпрямляет, это ельничек молчит, это его желудочек ликует.

Оригинал: То не ветер ветку клонит, не дубравушка шумит, то моё сердечко стонет.

• Розовый паровоз стоит, не двигается...

Оригинал: Голубой вагон бежит, качается...

• Лунный квадрат, море внутри...

Оригинал: Солнечный круг, небо вокруг...

• На старую неделю ноября, в юном поле падает град...

Оригинал: В юном месяце апреле, в старом парке тает снег...

• Я иду, иду, иду из близкой середины.

Оригинал: Мы едем, едем, едем в далёкие края.

• На поле умерла берёзка.

Оригинал: В лесу родилась ёлочка.

• Ты ненавидишь меня, смерть.

Оригинал: Я люблю тебя, жизнь.

• И у них на улице нет пацанов двух.

Оригинал: А у нас во дворе есть девчонка одна.

• Застывшая, тщедушная, всеми подчинённая...

Оригинал: Кипучая, могучая, никем непобедимая...

• Никакой я буду, никакой я стану, ворона лесная, амазонка заторможенная.

Оригинал: Каким ты был, таким ты и остался, орёл степной, казак лихой.

• Там некто в ямочку поднялся.

Оригинал: Вот кто-то с горочки спустился.

• Девушек не так мало замужних.

Оригинал: Парней так много холостых.

• Ты не будешь никогда обыденным делом с именем.

Оригинал: Я был когда-то странной игрушкой безымянной.

"Весёлые определения"

Ещё одна шуточная игра, которая помимо чувства юмора хорошо развивает ассоциативное мышление.

Задача игроков — по предложенному весёлому определению угадать слово. Вот примеры подобных юмористических определений:

- Грудь коровы *(вымя)*
- "Намордник" рыцаря *(забрало)*
- Круговорот детей *(карусель)*
- Вышибала себе подобного *(клин)*
- Соратник пряника *(кнут)*
- Патриот своего болота *(кулик)*
- Осеннее облысение деревьев *(листопад)*
- Любимый праздник котов *(Масленица)*
- Волчья "землянка" *(нора)*
- Часть книги, в которую можно попасть *(переплёт)*
- Поповское изобретение *(радио)*
- Горный свистун *(рак)*
- Летняя заготовка *(сани)*
- Болезнь с пятачком *(свинка)*
- Обладатель огромных глаз *(страх)*
- Город, в котором живут самые дружелюбные волки *(Тамбов)*
- Кубинский конкурент свеклы *(тростник)*
- Он всегда под градусом *(угол)*
- Лошадиный коллектив *(табун)*
- Лошадиная закуска *(удила)*
- Водопровод в экстазе *(фонтан)*
- Крайнее жильё *(хата)*
- Заразный темперамент *(холерик)*
- Звуковое сопровождение сна *(храп)*
- Дневник двоечника *(частокол)*
- Предбанник рая *(Чистилище)*
- Тусовка ведьм *(шабаш)*
- Одежда для селёдки *(шуба)*
- Раздорный фрукт *(яблоко)*
- Шпионская малина *(явка)*

"Найди лишнее"

Подростки делятся на 2 команды. Ведущий называет ряд слов (имён, названий и т.п.) и просит игроков найти лишнее слово, которое по какому-то признаку не вписывается в этот ряд. Та команда, которая раньше другой найдёт лишнее слово, получает 1 балл. Далее ведущий предлагает командам ещё несколько словесных рядов. Выигрывает та команда, у которой окажется больше всего баллов.

Группы слов могут быть такими:

- лошадь, осёл, бегемот, носорог, зебра, тапир

Лишний — бегемот, так как это единственное парнокопытное животное среди непарнокопытных.

- кенгуру, опоссум, бандикут, вомбат, коала, капибара

Лишняя — капибара, так как это животное не относится к отряду сумчатых.

- белый медведь, бурый медведь, гималайский медведь, гризли, панда

Лишняя — панда, так как это не медведь.

- щука, окунь, камбала, кит, карась

Лишний — кит, так как это не рыба.

- тюльпан, гиацинт, нарцисс, рябчик, георгина, лилия

Лишняя — георгина, так как это не луковичное растение.

- медь, железо, алюминий, чугун, серебро

Лишний — чугун, так как это металл искусственного происхождения.

- лазурит, чароит, малахит, сталактит, авантюрин, турмалин

Ответ: Лишний — сталактит, так как это не поделочный камень.

- паэлья, бурритос, муссака, сальса, тортилья, лазанья

Лишняя — сальса, так как это танец, а не еда.

- джайнизм, сикхизм, зороастризм, космополитизм, митраизм, дзэн-буддизм

Лишний — космополитизм, так как это не религия.

- Анубис, Геб, Гея, Гор, Исида, Нун

Лишняя — Гея, так как она — единственная греческая богиня среди древнеегипетских божеств.

- Египетские пирамиды, висячие сады Семирамиды, колосс Родосский, Александрийский маяк, статуя Зевса, Тадж-Махал

Лишний — Тадж-Махал, так как он не относится к семи чудесам света, названным древними греками.

- труба, валторна, саксофон, тромбон, кларнет

Лишний — кларнет, так как он единственный сделан из дерева.

- Крамской, Репин, Суриков, Брюллов, Васнецов, Шишкин

Лишний — Брюллов, так как этот художник не был передвижником.

- Дега, Моне, Манн, Сёра, Клее, Климт

Лишний — Манн, так как это писатель, а не художник.

- Кутузов, Суворов, Наполеон, Мюрат, Багратион

Лишний — Наполеон, так как это имя, а не фамилия.

- Ростов Великий, Суздаль, Владимир, Кострома, Ярославль, Клин

Лишний — Клин, так как этот город не входит в Золотое кольцо России.

• Дублин, Мадрид, Москва, Мюнхен, Париж

Лишний — Мюнхен, так как все остальные города являются столицами, а Мюнхен — рядовой город Германии.

• Германия, Бельгия, Швейцария, Дания, Венгрия

Лишняя — Дания, так как у этой страны столица начинается не на букву "Б".

• Боливия, Перу, Бразилия, Эквадор, Аргентина

Лишняя — Бразилия, так как только в этой стране говорят по-португальски, в остальных же странах государственный язык — испанский.

• Болгария, Венгрия, Россия, Румыния, Польша

Возможны 2 варианта:

1. Лишняя — Румыния, так как на её флаге полосы — вертикальные.

2. Лишняя — Польша, так как на её флаге всего 2 полосы.

• Испания, Норвегия, Великобритания, Бельгия, Франция

Возможны 2 варианта:

1. Лишняя — Великобритания, так как эта страна расположена не на материке, а на острове.

2. Лишняя — Франция, так как это государство единственное является республикой.

Данная игра необязательно должна быть командной. Её можно проводить и с несколькими одиночными игроками, и даже с одним игроком.

"Соревнование телеграфистов"

Подростки делятся на 2 команды (с равным количеством игроков) и рассаживаются двумя параллельными рядами. Ведущий подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает её на ухо первым игрокам каждой команды. По сигналу ведущего первый игрок говорит скороговорку на ухо второму игроку, второй игрок — третьему, третий — четвёртому.. И так далее до последнего игрока в каждой команде. Последний игрок, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку от первого до последнего игрока, причём последний игрок сможет произнести её чётко и без искажений.

Примеры сложных скороговорок:

Расскажи мне про покупку.
Про какую про покупку?
Про покупку, про покупку, про покупочку свою.

Променяла Прасковья караси
На три пары чистокровных поросят.
Пробежали поросята по росе,
Простудились поросята, да не все.

Везёт Сенька Саньку с Зинкой на санках.
Санки — скок, Сеньку — с ног,
Саньку — в бок, Зинку — в лоб.
Все в сугроб!

Ушёл Прокоп — кипел укроп,
Пришёл Прокоп — кипел укроп,
Как при Прокопе кипел укроп,
Так и без Прокопа кипел укроп.

Сорок сорок съели сырок
С красивою красною коркой,
Сорок сорок в короткий срок
Слетелись и сели под горкой.

Мышка сушек насушила,
Мышка мышек пригласила,
Мышки сушки кушать стали,
Зубы сразу же сломали.

Была у Фрола,
Фролу про Лавра наврала.
Пойду к Лавру,
Лавру про Флора навру.

Забыл Панкрат
Дома домкрат,
А Панкрату без домкрата
Не поднять на тракте трактор.

Косит Сеня сено в сени,
Спать на сене будет Сеня.

Привёз Пров Егору
Во двор дров гору.

Сшила Саша Сашке шапку,
Сашка шапкой шишку сшиб.

Проворонила ворона воронёнка.

Нашего пономаря не перепономарить.
Шёл Саша по шоссе к Саше в шашки играть.

По шоссе шёл с посошком и услышал шум шасси.

Хохлатые хохотушки хохотом хохотали: ха-ха-ха-ха-ха.

Тридцать три корабля лавировали, лавировали да не вылавировали.

Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортовывать — зарапортовался.

Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

Сшит колпак не по-колпаковски. Надо его переколпаковать, перевыколпаковать.

"Рисунок по понятиям"

Заранее заготавливаются карточки с абстрактными понятиями типа "вечная любовь", "вторая молодость", "муки творчества", "кризис жанра", "потный вал вдохновения", "обыкновенное чудо"... Всем желающим раздаются листы бумаги и карандаши.

Каждый игрок вытягивает себе одну карточку с абстрактным понятием. Задача — изобразить то, что написано на карточке. При этом в рисунке нельзя использовать слова и буквы! Время выполнения задания — 5 минут. По окончании этого времени ведущий

представляет рисунки игроков на суд зрителей. Зрители поочередно отгадывают, какое понятие изображено. Выигрывает тот "художник", чье понятие отгадано быстрее всего.

"Незаконченный рисунок"

Ведущий раздаёт всем желающим листки с одинаковым незаконченным изображением. Задача игроков — дорисовать рисунок, угадав при этом, что именно хотел изобразить ведущий.

"Слон"

Подростки делятся на 2 команды. Ведущий предлагает каждой команде выполнить на большом листе ватмана коллективный рисунок слона. Причём рисовать надо с закрытыми глазами! Происходит это следующим образом: один игрок завязывает глаза и рисует тело, затем второй игрок завязывает глаза и рисует голову, следом за ним третий игрок завязывает глаза и рисует задние ноги... Выигрывает та команда, которая быстрее и удачнее всего справится с заданием.

"Пятна Роршаха"

Есть такой психологический тест — тест Роршаха, во время которого тестируемому предъявляется стимульный материал в виде чернильных пятен. Человек должен ответить, что он видит в каждом предложенном психологом пятне. Данная игра построена по принципу теста Роршаха и направлена на развитие образного мышления.

Подростки разбиваются на пары. Первый игрок в паре рисует на листке бумаге какую-нибудь закорючку, после чего передаёт её своему напарнику. Задача второго игрока — дорисовать закорючку, превратив её в осмысленный образ.

"Моментальный снимок"

Ведущий кладёт на стол 15-25 небольших предметов (карандаш, коробок, скрепку, ножик и т.п.) и накрывает их листом бумаги. Затем он просит игроков подойти к столу. Когда все морально настроятся, ведущий приподнимает лист бумаги на 1-2 минуты и снова накрывает им предметы. Задача игроков — вспомнить, какие предметы они видели. Выигрывает тот игрок, у которого память окажется самой надёжной.

"Что изменилось?"

Ведущий раскладывает на столе в определённой последовательности 10-15 предметов. Игрокам предлагается в течение 1-2 минуты запомнить, как лежат эти предметы. По прошествии указанного времени игроки отходят к противоположному краю стола и поворачиваются к нему спиной. В это время ведущий перекладывает предметы местами и предлагает ребятам вновь посмотреть на стол. Задача игроков — определить, как изменилось расположение предметов. Выигрывает тот игрок, который раньше и правильнее остальных обнаружит произошедшие изменения

"Голоса предметов"

Все присутствующие в помещении закрывают глаза. Ведущий стучит карандашом по разным предметам и предлагает ребятам определить предметы по звуку, не открывая глаз.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ЗАГАДКИ И ГОЛОВОЛОМКИ

Логические загадки и всевозможные головоломки (анаграммы, шарады, метаграммы и пр.) хорошо и без малейшего принуждения развивают у старшеклассников вербальный (словесный) интеллект, логическое мышление, остроту ума, сообразительность. Они являются не только отличным развлечением, но и эффективным средством обучения, которое можно использовать как во время праздников, так и на уроках. Известно, что головоломками увлекались многие великие люди, начиная философом Вольтером и заканчивая музыкантом Святославом Рихтером.

Загадки

Загадки с подвохом

Конечно же, детские рифмованные загадки старшеклассникам неинтересны. Как правило, они их отлично знают ещё с начальной школы и поэтому не испытывают большого энтузиазма, когда слышат вновь. Другое дело — так называемые загадки с подвохом. Чтобы правильно отгадать такие загадки, надо сначала обнаружить подвох, что часто требует не столько эрудиции и образованности, сколько сообразительности. Иногда достаточно взглянуть на описанные в загадке явления и предмета с непривычной точки зрения, отступить от обычных стереотипов. Некоторые из подобных загадок требуют всего лишь внимательности. В любом случае, после того как ребята узнают отгадку, они поймут, что ответ лежит на поверхности и был достаточно очевидным.

Загадки с подвохом можно загадывать просто сидя за праздничным столом, а можно их представить в игровой форме. Например, следующим образом. Возьмите какой-нибудь приз и заверните его в несколько слоев бумаги. Сколько слоев — столько потребу-

ется загадок. На каждом слое напишите по одной загадке. После этого пустите свёрток с призом по кругу. Первый игрок должен отгадать загадку, написанную на самом верхнем слое обертки. Если он правильно отгадывает, тогда получает право отгадать загадку на втором слое и т.д. Если же он ошибается, то зачитывает загадку вслух и передаёт свёрток тому человеку, кто назовёт правильную отгадку. Второй игрок пытается отгадать загадку, написанную на следующем слое обертки. И так далее. Приз получает тот, кто отгадывает самую последнюю загадку.

Как сорвать ветку, чтобы не вспугнуть птицу?
Ответ: Надо подождать, когда птица улетит.

Может ли страус назвать себя птицей?
Ответ: Нет, страус не умеет говорить.

Летели три страуса. Охотник одного убил. Сколько страусов осталось?
Ответ: Страусы не летают.

Крыша дома несимметрична: один её скат составляет с горизонталью угол в 60 градусов, другой — угол в 70 градусов. Предположим, что петух откладывает яйцо на гребень крыши. В какую сторону упадёт яйцо — в сторону более пологого или более крутого ската?
Ответ: Петух не откладывает яиц.

Ворона летит, а собака на хвосте сидит. Может ли это быть?
Ответ: Может, когда собака сидит на своём хвосте.

Собака была привязана к десятиметровой верёвке, а прошла 300 метров. Как ей это удалось?
Ответ: Верёвка не была ни к чему привязана.

Когда чёрной кошке легче всего пробраться в дом?
Ответ: Когда открыта дверь.

Какое животное может легко поменять голову?
Ответ: Вошь.

Какой конь не ест овса?
Ответ: Шахматный.

Когда лошадь покупают, какой она бывает?
Ответ: Мокрой.

Что общего у рыб и болтунов?
Ответ: Часто рот раскрывают.

Что меньше, чем рот у муравья?
Ответ: То, что он в него отправляет, когда ест.

Где вода стоит столбом?
Ответ: В стакане.

Из какой посуды нельзя поесть?
Ответ: Из пустой.

Сколько яиц можно съесть натощак?
Ответ: Одно. Все остальные яйца будут уже не натощак.

Сколько минут надо варить крутое яйцо — две, три или пять?
Ответ: Нисколько, оно и так уже сварено.

Какой рукой вы мешаете чай?
Ответ: Никакой. Чай мешают ложкой.

Что кидают в кастрюлю перед тем, как начать готовить пищу?
Ответ: Взгляд (смотрят, чистая ли кастрюля).

Что не войдёт даже в самую большую кастрюлю?
Ответ: Её крышка.

Что нельзя съесть на завтрак?
Ответ: Обед и ужин.

Что можно приготовить, но невозможно съесть?
Ответ: Урок.

В каком году люди едят больше обыкновенного?
Ответ: В високосном.

Сколько месяцев в году имеют 28 дней?
Ответ: Все месяцы.

Назовите пять дней недели, не называя их по именам.
Ответ: позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.

Что было завтра, а будет вчера?
Ответ: Сегодня.

Что случилось 31 февраля? (Этот вопрос имеет смысл задавать внезапно, не давая ребятам возможности подумать, чтобы им в голову не пришёл достаточно очевидный ответ.)
Ответ: Ничего, так как такого дня не существует.

Человек лёг спать в 9 часов вечера, а будильник завёл так, чтобы тот разбудил его в 10 часов утра. Сколько часов он проспит?
Ответ: Один, так как будильник зазвенит уже через час.

Если в 12 часов ночи идёт дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода?
Ответ: Нельзя, так как через 72 часа будет опять ночь.

Может ли дождь идти два дня подряд?
Ответ: Не может, так как дни разделяет ночь.

Мужчина вёл большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед грузовиком. Как удалось водителю разглядеть её?
Ответ: Был день.

Что все люди на земле делают одновременно?
Ответ: Становятся старше.

На какой вопрос никто никогда не ответит "Да"?
Ответ: "Вы спите?".

Какой болезнью на земле никто никогда не болеет?
Ответ: Морской.

Что у человека под ногами, когда он идёт по мосту?
Ответ: Подошва обуви.

На какой путь ещё не ступала нога человека?
Ответ: На Млечный.

Вы зашли в тёмную комнату, где есть свеча, камин и керосиновая лампа. Что вы зажжёте в первую очередь?
Ответ: Спичку.

Как зовут лифт в Китае?
Ответ: Нажатием кнопки.

В 12-этажном доме есть лифт. На первом этаже живут всего 2 человека, от этажа к этажу количество жильцов увеличивается вдвое. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других?
Ответ: Кнопка первого этажа.

Мальчик упал с 4-х ступенек и сломал ногу. Сколько ног сломает мальчик, если упадёт с 40 ступенек?
Ответ: Всего одну, так как вторая у него уже сломана.

Как прыгнуть с 10-метровой лестницы и не ушибиться?
Ответ: Прыгнуть с нижней ступеньки.

Какое самое верное средство от седины?
Ответ: Лысина.

Кто под проливным дождём не намочит волосы?
Ответ: Лысый.

Кто во времена Ивана Грозного носил самые большие сапоги?
Ответ: Тот, у кого были самые большие ноги.

Кто ходит сидя?
Ответ: Шахматист.

Когда человек может мчаться со скоростью гоночного автомобиля?
Ответ: Когда он сидит в нём.

Вы участвуете в соревнованиях и обогнали бегуна, занимающего вторую позицию. Какую позицию вы теперь занимаете?
Ответ: Вторую.

Ученика удалили с урока. За что?
Ответ: За дверь.

Как можно склонять голову, не опуская её вниз?
Ответ: По падежам.

Какое слово из 11 букв все ученики и даже учителя пишут неправильно?
Ответ: Слово "неправильно".

Что становится больше, если его поставить вверх ногами?
Ответ: Число 6.

Каким образом можно увеличить число 66 в полтора раза, не производя с ним никаких арифметических действий?
Ответ: Перевернуть число вверх ногами, тогда получится 99.

Когда мы смотрим на два, а говорим четырнадцать?
Ответ: Когда 2 часа дня.

Какое колесо не крутится при правом развороте?
Ответ: Запасное.

Как можно снять колесо за одну секунду?
Ответ: Фотоаппаратом.

Что можно подержать только в левой руке?
Ответ: Правую руку.

Что это такое? Человек, делающий это, в нём не нуждается. Человек, покупающий это, сам им не пользуется. А человек, пользующийся этим, об этом не знает.
Ответ: Гроб.

Кто на все руки мастер?
Ответ: Перчаточник.

Загадки-шутки

Это особый вид загадок, которые в большей степени являются шутками, нежели загадками, так как ответить на них правильно, заранее не зная ответа, практически невозможно.

Идёт лысый ёжик. Сколько ему лет?
Ответ: 18, так как его в армию забирают.

Шёл охотник мимо башни с часами. Достал ружьё и выстрелил. Куда он попал?
Ответ: В милицию.

Висит груша — нельзя скушать. Почему?
Ответ: Боксёры могут морду набить.

Что такое: висит на стене и плачет?
Ответ: Альпинист.

На окне сидит, по-французски говорит. Кто это?
Ответ: Француз.

Что такое: маленькое, серого цвета и весит 3 килограмма?
Ответ: Мышь, у которой проблемы с весом.

Один глаз, один рог, но не носорог?
Ответ: Корова, которая из-за угла выглядывает.

Какое это время: "я убираю, ты убираешь, он убирает"?
Ответ: Предпраздничное.

Анаграммы

В переводе с греческого языка "анаграмма" означает "перестановку букв", что в точности отражает смысл этой занимательной головоломки. При разгадке анаграммы необходимо найти новое слово или даже целое словосочетание, состоящее из тех же самых букв, что и исходное слово. Это значит, что буквы анаграммы следует переставить в ином порядке, чтобы получить новое слово, не добавляя и не убавляя ни одной буквы. Например: щетина — нищета, карета — ракета, иголка — логика, учи и нацель — учительни-

ца...Анаграммы хорошо развивают комбинаторное мышление и вербальный интеллект, способствуют повышению уровня общей грамотности старшеклассников.

Анаграммы были известны уже в Античности. Изобретение этой разновидности головоломок приписывается древнегреческому поэту Ликофронту, жившему в 3 веке до н.э. С момента своего возникновения анаграммы пользовались большой популярностью среди просвещённых слоёв населения. Известно, что анаграммы широко использовались для создания псевдонимов (примеры тому — Вольтер и Рабле), для шифровки сообщений и запрещённых текстов, ну и, конечно же, просто для развлечения. Так, некий французский адвокат Бийон в своё время составил 500 анаграмм из имени Людовика XIII. На Руси анаграммы также были в ходу, правда, назывались они "перебуквицами".

Простейшие анаграммы могут показаться старшеклассникам неинтересными. По этой причине им следует давать либо сложные анаграммы из длинных слов и даже целых фраз, либо анаграммы, предполагающие несколько вариантов перестановки букв (при этом ведущий просит, чтобы игроки нашли как можно больше решений анаграммы, но не говорит — сколько именно). На придумывании и отгадывании анаграмм можно построить конкурс, что особенно придётся по вкусу ученикам старшей школы.

Вот примеры анаграмм для старшеклассников:

- автор *(товар, отвар, рвота)*
- клоун *(уклон, кулон)*
- крона *(нарок, Коран, норка)*
- монета *(немота, отмена)*
- песчинка *(пасечник, песчаник)*
- неорганичность *(ограниченность)*
- нерасторжимость *(старорежимность)*
- обезьянство *(светобоязнь)*
- поощрение *(опрощение)*
- парадокс *(распадок)*
- пенсионерка *(покраснение)*
- просветитель *(терпеливость)*
- равновесие *(своенравие)*
- ратификация *(тарификация)*
- стационар *(соратница)*

Анаграмма может состоять из нескольких слов, которые необходимо "сплавить" в одно. В этом случае анаграмму легче отгадывать,

если заранее известна тематика. Ниже даются примеры составных анаграмм:

- киль + будни *(будильник)*
- идол + слуга *(гладиолус)*
- тип + долма *(дипломат)*
- путь + катала *(катапульта)*
- фатом + ноги *(магнитофон)*
- тоска + пар + шов *(простокваша)*
- час + рана *(саранча)*
- сера + кладь *(сарделька)*
- код + ров + оса *(сковорода)*
- минор + сода *(смородина)*
- смак + жила + оковы *(соковыжималка)*
- лезвие + тор *(телевизор)*
- трак + теория *(траектория)*
- рота + по + фата *(фотоаппарат)*
- вино + пшик, овин + шпик *(шиповник)*
- жакет + эра *(этажерка)*

Особенно удачен формат составной анаграммы для названий городов:

- смрад + тема *(Амстердам)*
- овраг + долг, голод + враг *(Волгоград)*
- клок + лом + сова *(Волоколамск)*
- книга + грот + сом *(Магнитогорск)*
- войско + рис + сон *(Новороссийск)*
- тропа + Псков + лев *(Петропавловск)*
- нерв + доски + сев *(Северодвинск)*
- Минск + лапа + сети *(Семипалатинск)*
- миф + просо + ель *(Симферополь)*

Метаграммы

Метаграмма представляет собой головоломку, в которой одно из искомых слов получается в результате замены одной буквы в другом искомом слове. При этом обычно указывается, какую букву и на что именно следует заменить. Меняться может любая буква слова, необязательно первая. Последовательных остальных букв остаётся неизменной. Вот, правда, оба слова метаграммы придётся угадать самим.

Метаграммы — не самые сложные головоломки. Достаточно угадать одно из слов, как второе приходит на ум автоматически.

Тем не менее, метаграммы неплохо развивают вербальный интеллект и комбинаторное мышление.

***

С "Д" я к жидкости привык,
С "З" — огромный дикий бык.
(Бидон — бизон)

***

С буквой "Н" я по ночам
В небесах гуляю,
С буквой "П" частенько вам
Видеть помогаю.
(Луна — лупа)

***

На любой плохой дороге
Берегу животным ноги.
"П" на "Р" скорей меняй —
И бельё во мне стирай.
(Копыто — корыто)

***

Я в горах расту обычно.
Крепок я, боюсь огня;
И комод, и шкаф отличный
Можно сделать из меня.
"У" на "А" перемените,—
И тогда, коль захотите,
Я с водой стоять могу.
С "Ы" пасусь я на лугу.
(Бук — бак — бык)

***

С буквой "Д" вперёд шагаю
От зари и до зари.
С "П" торчу, зачем — не знаю.
С "Т" я людям помогаю
Даже в самый сильный зной.
С "Л" всегда и всем мешаю:
Не дружите вы со мной!
(День — пень — тень — лень)

***

Насколько с "Ч" я высока,
Настолько ж с "Л" низка.
С "Ш" в арифметике нужна,
А с "М" бываю я страшна!
(Честь — лесть — шесть — месть)

***

С "Г" — полезное растение,
С "Ш" пугает нас порой,
С "П" несёт нам разрушения,
С "В" навалено горой.
(Горох — шорох — порох — ворох)

***

С "С" он — качество разряда,
С "Т" — питательный и сладкий,
С "Б" — участок корабля,
С "К" — спортивная площадка.
(Сорт — торт — борт — корт)

***

С буквой "Т" я — на дне прудов,
С "М" — опасность для судов,
С буквой "Д" я — мера силы,
С буквой "Ш" — в автомобиле.
(Тина — мина — дина — шина)

***

Я — важный элемент в таблице,
Но стоит букве измениться —
И всем я сёлам, городам
Любую новость передам.
(Радий — радио)

***

Эту штуку повернёшь —
Не откроешь, не запрёшь.
Ну, а буквы изменив,
Мигом обретёшь призыв.
(Ключ — клич)

***

Смените третью букву у цветка,—
И потечёт французская река.
(Роза — Рона)

Особая разновидность метаграмм — наверное, наиболее интересная для старшеклассников — это цепочки из нескольких коротких, чаще всего четырёхбуквенных слов, в которых каждые два рядом стоящие слова являются метаграммами. Обычно даётся первое и последнее слово цепочки, которые не имеют ничего общего между собой, кроме количества букв. Задача игрока — восстановить цепочку таким образом, чтобы в каждом следующем слове менялась только одна буква. Например, даны слова "чаща" и "поле". Цепочка между ними выглядит следующим образом: чаща — чара — пара — пора — пола — поле.

Словесные цепочки могут быть самой разной длины. Впрочем, нередко в качестве дополнительного условия игры выступает требование составить как можно более короткую цепочку или цепочку из определенного количества слов. При желании можно придумать словесную цепочку практически между любыми двумя словами, состоящими из одинакового количества букв.

Вот примеры нескольких словесных цепочек, построенных по принципу метаграмм:

- ГРОМ — ГРАД *(гром — грим — гриб — граб — град)*
- ЖАРА — ПЕНЬ *(жара — пара — парк — панк — пани — сани — сени — сень — пень)*
- ЖЕНА — МУЗА *(жена — вена — вера — мера — мура — муза)*
- КОЗА — ЛАНЬ *(коза — лоза — луза — луна — лунь — лань)*
- КОРТ — БАНЯ *(корт — карт — кант — бант — баня)*
- ЛИСА — НОРА *(лиса — лига — фига — фуга — нуга — нога — нора)*
- МАМА — МУЗА *(мама — рама — рака — рука — мука — муза)*
- МОЗГ — СИЛА *(мозг — морг — море — горе — гора — пора — пола — пила — сила)*
- РЫБА — СУШИ *(рыба — дыба — дыра — дура — душа — суша — суши)*
- СЕНО — РОЗА *(сено — соло — поло — пола — поза — роза)*

Особый интерес представляют собой пары крайних в цепочке слов, которые по своему смыслу являются противоположностями:

- КОЗА — ВОЛК *(коза — поза — пола — полк — волк)*
- МИГ — ЭРА *(миг — мир — мор — бор — боа — бра — эра)*
- НОЧЬ — ДЕНЬ *(ночь — дочь — дичь — динь — день)*

- ФАКТ — ЛОЖЬ *(факт — фарт — форт — борт — болт — боль — роль — рожь — ложь)*
- ЧАЩА — ПОЛЕ *(чаща — чаша — чара — пара — пора — пола — поле)*
- ШАГ — БЕГ *(шаг — шар — бар — бор — бог — бег)*

Среди старшеклассников игру в словесные цепочки можно проводить в виде конкурса, когда командам даются одинаковые пары слов и общее задание — составить между ними как можно более короткие словесные цепочки.

Логогрифы

Ещё одна разновидность словесных головоломок с греческим названием, переводимым как "слово-загадка". В отличие от метаграмм, в логогрифах не заменяют никаких букв, а просто выбрасывают или, наоборот, добавляют 1-2 буквы к имеющемуся слову. В качестве дополнительного условия иногда выступает необходимость отгадать то слово, в которое следует внести изменение. Нередко логогрифы составляют в стихотворной форме. Вот несколько таких стихотворных логогрифов:

В планету поместите меру, —
И ветер всколыхнёт всю атмосферу,
Такой, которого сильнее не найти:
Он всё сметает на своём пути.
(Уран — ураган)

Не то чтоб видом страшен и сердит,
Однако сплошь и рядом он зудит.
А если внутрь добавить букву "Ш",
То станет жизнь совсем нехороша.
(Комар — кошмар)

Арифметический я знак,
Меня найдёшь во многих строчках.
Лишь "О" ты вставишь, зная как, —
Географическая точка.
(Плюс — полюс)

Впрочем, старшеклассникам подобные логогрифы могут показаться слишком простыми. В этом случае им можно предложить логогрифы в виде уравнений:

• ручной вентилятор + Т = природный вентилятор *(веер — ветер)*
• наёмный работник — Т = его "апартаменты" *(батрак — барак)*
• отечество + У = персона с сомнительными внешними данными *(родина — уродина)*
• крепостное сооружение + О = круг, на который "наехали" *(вал — овал)*
• кроличья пища + О = еда самоубийц *(трава — отрава)*
• тара + М = "таксист" в царской России *(ящик — ямщик)*

Палиндромы

В переводе с греческого языка "палиндром" означает "возвращающийся, бегущий обратно". И действительно, палиндром представляет собой слово или фразу, которая с конца читается так же, как и сначала.

Простейшие примеры палиндромов — слова из 3-5 букв (например: как, мим, кок, дед, шалаш, казак). Любопытно, что самым коротким палиндромом называют букву "О". В отличие от остальных букв русского алфавита, она при любом способе начертания и при любом регистре остаётся симметричной относительно вертикальной оси. Более сложную разновидность палиндромов представляют собой целые предложения и даже тексты из нескольких предложений, которые могут быть прочитаны как в привычном направлении, так и с конца. В качестве примера таких палиндромов можно привести самую известную фразу-перевёртыш из сказки А. Толстого "Приключения Буратино": "А роза упала на лапу Азора". Её автором является известный русский поэт А. Фет. При создании фразовых палиндромов пробелы и знаки препинания во внимание не принимаются. Главное — одинаковый набор букв в обоих направлениях, как слева направо, так и справа налево.

Примеры сложных палиндромов:
• Нет стен.
• Шанс наш!
• Ежу хуже!
• Осело колесо.
• Дорог огород.
• Лимузин изумил.
• Лихач, а хил!
• Кирилл — лирик.
• Ворона, а норов!
• А буду я у дуба.

• Лису кум укусил.
• Вор влетел в ров.
• Тит пока коптит.
• Он в аду давно.
• Я пел, сияя и слепя.
• Рос ум, как мусор.
• Уведи по топи деву.
• Но медлил демон.
• Около меня не молоко.
• Аргентина манит негра.
• Я — арена ада, а не рая!
• Торт с кофе — не фокстрот.
• Лира цвела, лев царил.
• Кит на море — романтик.
• Весело пану — на поле сев.
• И любит Сева вестибюли.
• Да, искать такси — ад!
• И ломбард — раб моли.
• И манил бы ты блинами!
• Пил вино он — и влип.
• Лёша на полке клопа нашёл.
• Удавы рвали лавры в аду.
• Лилипут сома на мосту пилил.
• Я или суетен, или не те усилия?!
• Уж редко рукою окурок держу.
• Фрау и леди сидели у арф.
• У тени или мафии фамилии нету.
• СОС! Около меня молокосос.
• Я сличил то и то — вот и отличился.
• Молот, серп и лидер бредили престолом.

Палиндромы можно использовать в конкурсно-игровой программе. Например, во время одного из конкурсов попросить старшеклассников вспомнить известные палиндромы на заданную тематику, а лучше — придумать свои.

Шарады

Шарады — это старинная игра, в которой из двух и больше коротких слов необходимо "собрать" одно длинное слово. При этом не всегда составные части длинного слова — "слоги шарады" — совпадают с фактическими слогами. Например, слово "спорт",

имеющее один слог, может быть разложено на 2 самостоятельных слова — "с" (предлог) и "порт".

Впервые шарады появились в эпоху Античности. В старину составители шарад пользовались всеобщим почётом и увлажнением. Среди авторов шарад проводились конкурсы и турниры. Наибольшего расцвета искусство составления и разгадывания шарад достигло во Франции в 17-18 века.

Шарады могут быть самого разного вида, но чаще всего они преподносятся в форме коротких стихов. Задача игроков — отгадать как слоги, так и слово целиком.

Вот примеры стихотворных шарад:

***

Мой первый слог — на дереве,
Второй мой слог — союз,
А в целом я — материя
И на костюм гожусь.
(Сук-но)

***

Отыщи болезнь-заразу,
А прибавишь букву — сразу
Слово новое готово.
Можно бросить это слово.
(Я-корь)

***

Мой первый слог — местоименье,
Второй же — времяисчисленье,
Мой третий слог из азбуки несу,
А целое сорвёшь в лесу.
(Я-год-а)

***

Первый слог метут метлой,
Глазом назову второй,
Третий резать хлеб годится,
А четвертый — лишь частица.
(Сор-око-нож-ка)

***

Мой первый слог — бумаг большая стопка,
Японцы из второго гонят водку,
А в целом — дерева стройнее
Не знает ни одна аллея.
(Кипа-рис)

***

Первый слов в удивлении я восклицаю,
Второй слог я с книжной полки снимаю.
Когда же первый со вторым соединится,
То получится мельчайшая частица.
(А-том)

***

Кусок бесформенный отыщете в начале,
Потом в конце — математический значок.
Вы это слово часто на лотках встречали,
Картинок — множество, а текста к ним — чуток.
(Ком-икс)

***

Первый слог для измеренья круга нужен,
Два вторых совместно значат "век",
В целом — огнестрельное оружье.
Лучше б не владел им человек!
(Пи-сто-лет)

***

Шарада новая сейчас.
Часть речи — первый слог у нас,
А слог второй — расплав липучий,
Всяк обходи на всякий случай.
Отгадка, сообщу для справки,
Найдётся на любом прилавке.
(То-вар)

***

Мой слог начальный — промежуток,
Являющийся частью суток.
А слог второй — экскурсовод,
Но без последней буквы. Вот!

Что до ответа, то ответ
В себя включает звон монет.
(День-ги)

***

Отыщете начало слова
Вы в кабинете у зубного.
Та часть, которая в конце,
Стихотворением зовётся.
Что до отгадки, на лице,
Хоть не на всяком, а найдётся.
(Бор-ода)

***

Со стенки светит первый слог,
Наездник мчится на втором,
А третий (кто б подумать мог?)
В славянской азбуке найдём.
А в целом неприятен он,
Его преследует закон.
(Бра-конь-ер)

***

Из бумаги — первый слог, второй —
Дважды замечательный герой:
Мерит информацию он иль
Нам являет музыкальный стиль.
Этот элемент — не пируэт.
Акробат подскажет вам ответ.
(Куль-бит)

***

Начало. Где его найти?
Оно — как водится — в пути:
Движений быстрых череда,
Но не ходьба и не езда.
В средине гласная идёт,
А следом — жмот наоборот.
Отгадка на виду теперь,
И, несомненно, это — зверь.
(Бег-е-мот)

***

Первый слог мой каждый знает:
В классах он всегда бывает.
Мы к нему союз прибавим,
Сзади дерево поставим.
Чтобы целое узнать,
Город следует назвать.
(Мел-и-тополь)

***

Вот он — первый слог:
На лицо — предлог.
Далее — юнец,
Вхожий во дворец.
На конце стоит
Та, что алфавит
Открывать должна...
Расписал сполна.
Жаль, ответа нет:
Был, да сплыл ответ!
(Про-паж-а)

***

Когда в текстильный магазин войдёшь,
Там первый слог, возможно, ты найдёшь.
Собранье мифов греческих открой,
Оттуда взят в шараду слог второй.
А целое узнать сумеешь ты,
Перебирая в памяти цветы.
(Тюль-пан)

***

Вы меру площади припомните в начале:
Её вы в школе, без сомненья, изучали.
Пятёрка букв, идущих следом, вдохновенны:
Им не прожить без танца, музыки и сцены.
На экспонаты оружейные глазея,
Ответ найдёте в историческом музее.
(Ар-балет)

***

Мое начало вы найдёте в поле.
Второе с третьим вы учили в школе,
Когда был по грамматике урок:
Одно из них — союз,
Другое же — предлог.
Затем вы, приложив старанье,
Найдёте дерева названье.
А в целом — имя города-героя,
Чьей славой мы гордимся боевою.
(Сев-а-с-тополь)

***

Начало слова вряд ли скрою:
Оно для многих не секрет,
Поскольку связано с игрою,
Которой популярней нет.
А часть оставшуюся слова
Я в геометрии узрел,
Как часть названия фигуры,
Но без последней буквы "Л".
Загаданное мною слово
Настолько действенно, друзья,
Что, например, сейчас отгадку
Вам без него найти нельзя.
(Гол-ова)

Географические шарады

Не все шарады оформляются в виде стихотворений. Ниже приводятся географические шарады в форме фраз, в которых "спрятаны" названия стран и их столицы:

- А теперь у меня вопрос: сия леди послала письмо сквайру? *(Россия — Москва)*
- Франц и я заключили пари. Жак — свидетель. *(Франция — Париж)*
- На подоконнике стояли настурция и стакан карамели. *(Турция — Анкара)*
- Пассажир в пятом купе ругается: ему не выдали матрац. *(Перу — Лима)*
- Он к риску, батя, не привык, скажу я, не солгав. А нам такой не нужен! *(Куба — Гавана)*

- Помилуйте, Павел Иванович! На Вашем месте я б ей рутинной работы не давал! *(Ливан — Бейрут)*
- Старатели Аляски, таймырские геологи! Будете в Анапе — киньте в море монетку! *(Китай — Пекин)*

Шароиды

Шароиды — одна из многочисленных разновидностей шарад, представляющих собой словесные уравнения. Например: древесный нарост + губы = овощ. Ответ: кап + уста = капуста.

Шароид может выглядеть и как закодированная фраза, которую необходимо "расшифровать", чтобы узнать загаданное слово:

- Восклицание отвергнутого вместе с другими, или нечто невообразимое

Ответ: "Ах, и не я!" — ахинея.

- "От попугая слышу!", или город на Волге

Ответ: "Сам ара!" — Самара.

- Большой праздник плавательных конечностей, или лишний вес

Ответ: Бал ласт — балласт.

- Единицей об неё же, или церковный атрибут

Ответ: Кол о кол — колокол.

- Упаковка Мопассана, или вечна подруга барда

Ответ: Ги тара — гитара.

- Заявление в суд, поданное египетским богом, или газета большевиков

Ответ: Иск Ра — "Искра".

- Юбилей числа "пи", или оружие

Ответ: "Пи" сто лет — пистолет.

- Попытка подозвать дерево как домашнее животное, или густой напиток

Ответ: "Кис, ель!" — кисель.

- Крик птицы на одну из деталей автомобиля, или праздничное мероприятие

Ответ: "Кар!" на вал — карнавал.

- Эпидемия среди волшебниц с летальным исходом, или древнегреческий бог

Ответ: Мор фей — Морфей.

Кубраёчки

Кубраёчки — ещё одна разновидность шарад, в которых "слоги" заменяются другими "слогами", как правило, с противоположным

значением. Самое слово "кубраёчек" возникло в результате трансформации слова "шарада": "шар" + "ада" = "куб" + "раёчек" (то есть "рай").

Примеры кубраёчек:

- волнистых попугайчиков опера *(ар-балет)*
- дискотека — нет! *(бал-да)*
- нам пост *(вам-пир)*
- потухни, капюшон! *(гори-зонт)*
- после шахмат *(до-лото)*
- враг, ух *(друг-ой)*
- согрето нутро *(зяб-лик)*
- а Нил? *(и-волга)*
- нам вокзал *(им-порт)*
- заявление Изиды *(иск-ра)*
- пёс зимы *(кот-лета)*
- крестница Иванов *(кум-ир)*
- волшебник да ты *(маг-и-я)*
- стар ишак *(нов-осёл)*
- пчеле два дай! *(осе-три-на)*
- тройка томов *(пара-граф)*
- фунт или ты *(пенс-и-я)*
- ел, вертясь *(пил-юля)*
- даром дай *(плати-на)*
- целая ночь *(пол-день)*
- стегала она *(порол-он)*
- разгул сосны *(пост-ели)*
- тень спины *(свет-лица)*
- рояль интеллектуалок *(труба-дур)*
- четыре пса ведь *(три-кота-ж)*
- вдали живота *(у-лица)*
- не попала в чарт она *(хит-он)*
- замужем лань *(холост-як)*
- изредка "пятёрка" *(часто-кол)*
- ты — свинка *(я-корь)*

Кубраёчки представляют собой довольно-таки сложную словесную головоломку, к которой надо привыкнуть. Есть смысл потренироваться самому в придумывании кубраёчков, тогда будет легче отгадывать чужие.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ШУТОЧНЫЕ ТЕСТЫ

"Тест за 3 минуты"

Возьмите листок бумаги и ручку. Напишите в столбик, одно над другим, числа от 1 до 11.

Напротив чисел 1 и 2 напишите любые 2 числа.

Напротив чисел 3 и 7 напишите имена представителей противоположного пола. Это должны быть девушки (юноши), которых вы действительно знаете.

Напротив чисел 4, 5 и 6 напишите имена любых людей. Это могут быть друзья, приятели или родственники.

В 8-ой, 9-ой, 10-ой и 11-ой строчках напишите названия четырёх песен.

Интерпретация теста:

- Во второй строчке указано число людей, которым вы должны рассказать об этом тесте.
- Человек напротив числа 3 — тот, кого вы любите.
- Человек напротив числа 4 — тот, который вас больше всего заботит.
- Человек напротив числа 5 — тот, который знает вас лучше всех остальных.
- Человек напротив числа 6 — ваша счастливая звезда.
- Человек напротив числа 7 — тот, кто вам нравится, но у вас ничего с ним не выйдет.
- Песня из восьмой строчки подходит к человеку под номером 3.
- Песня из девятой строчки подходит к человеку под номером 7.
- Песня из десятой строчки покажет то, что происходит в вашей голове в данный момент.
- 11-ая строчка расскажет о том, как вы себя чувствуете в жизни вообще.

"Круглый тест"

Возьмите большой (альбомный) лист бумаги и произведите с ним следующие действия:

1. Нарисуйте в центре листа небольшой круг.

2. Разделите лист на 4 сектора, проводя линии через центр круга.

3. В каждом секторе внутри первого круга напишите по одной букве: "Р", "У", "С" и "Л".

4. Вокруг первого круга нарисуйте второй круг чуть большего диаметра и в каждом секторе этого круга напишите по одной цифре от 1 до 4.

5. Вокруг второго круга нарисуйте третий круг ещё большего диаметра и в каждом секторе этого круга напишите название одного из животных (включая насекомых, рыб и птиц).

6. Вокруг третьего круга нарисуйте четвёртый круг и в каждом секторе этого круга напишите по одной черте характера.

7. Вокруг четвёртого круга нарисуйте пятый, и последний, круг и в каждом секторе этого круга напишите 4 пословицы, поговорки или крылатых выражения.

Интерпретация теста:

- Буквы в первом круге означают: "Р" — развлечения, "У" — учёба, "С" — семья, "Л" — любовь.
- Числа во втором круге покажут, что у подростка из перечисленного выше стоит на первом, втором, третьем и четвёртом местах в его личной шкале ценностей.
- Третий и четвёртый круги читаются вместе и увязываются с информацией из первого круга (например, щедрый носорог в развлечениях, честный ёжик в учёбе, целеустремленная жаба в семье и добрый тигр в любви).
- Фразы в пятом круге характеризуют подростка в целом, применительно к той или иной области жизни.

Ответы рекомендуется зачитывать вслух. Чем больше ребят примет участие в забаве, тем веселее всем будет.

"Вопрос-ответ"

Для данного теста понадобится 2 набора карточек. На карточках первого набора пишутся вопросы, на карточках второго набора — ответы. Для удобства использования карточки с вопросами можно сделать одного цвета, а карточки с ответами — другого.

Ведущий предлагает кому-нибудь из ребят вытянуть одну карточку с вопросом, подумать про себя и назвать того человека, которому он хотел бы задать данный вопрос. После этого вопрос необходимо зачитать вслух. Тот, кому задали вопрос, должен вытянуть одну карточку с ответом. Изюминка теста заключается в случайном подборе вопросов и ответов, в результате чего иногда получаются очень забавные сочетания.

Карточки с вопросами:

1. Вы любите вздремнуть после обеда?
2. Способны ли Вы на месть?
3. Хотели бы Вы сходить в кино со мной?
4. Верите ли Вы в любовь с первого взгляда?
5. Нравится ли Вам разговаривать с незнакомыми людьми?
6. Любите ли вы детей?
7. Хотели бы Вы, чтобы Вас носили на руках?
8. У Вас всегда такой самодовольный вид?
9. Ваш сосед слева вам не надоел?
10. Вы всегда так веселы, как сегодня?
11. Приходилось ли Вам падать с кровати?
12. Пользуетесь ли вы успехом у противоположного пола?
13. Вы довольны своей судьбой?
14. Подвержены ли Вы страстям?
15. Ревнивы ли Вы?
16. Вы любите поесть?
17. Можете ли Вы назвать себя красивым/красивой?
18. Не завышена ли у Вас самооценка?
19. Любите ли Вы стоять на голове?
20. Пошли бы Вы со мной на край света?

Карточки с ответами:

1. Всегда, когда нет денег.
2. Вам лучше знать.
3. При виде Вас я не могу этого сделать.
4. Что вы! Разве я способен/способна на такую глупость?!
5. Только в минуты слабости.
6. Да, если мне в этом кто-то поможет.
7. Здесь есть человек, из-за которого я не могу сказать "Да".
8. А вы хорошо подумали, спросив меня об этом?
9. Зачем задавать вопрос, на который Вы и сами прекрасно знаете ответ?!
10. Дайте мне 3 дня сроку подумать.
11. Только об этом и мечтаю.

12. Только в темноте.
13. Два раза в неделю.
14. В принципе нет, хотя можно попробовать.
15. Практически через день.
16. Своим вопросом Вы застали меня врасплох.
17. До сих пор это было моей интимной тайной.
18. Было бы зачем.
19. Смотря как Вы ко мне относитесь.
20. Если об этом хорошо попросить.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6. ФОКУСЫ, ТРЮКИ И РОЗЫГРЫШИ

Всевозможные фокусы и трюки являются важной составляющей многих праздников, особенно тех, которые имеют сказочную или мистическую подоплёку. Подростки с удовольствием становятся участниками фокусов, но ещё больше они любят показывать фокусы и трюки сами. Нередко пытливый юношеский ум волнует "кухня волшебства", как устроен тот или иной фокус, а руки так и тянутся его повторить. Излишне говорить, что любые трюки и фокусы нуждаются в тщательной подготовке. Даже в сказках волшебниками не рождаются, а становятся, что же говорить о реальной жизни!

"Волшебные цифры"

Предложите своим друзьям отгадать сумму из 9 цифр. Для этого попросите кого-нибудь из ребят отметить на календаре квадрат из 9 чисел. Сами повернитесь к календарю спиной, чтобы не видеть, какие цифры будут отмечены. Затем попросите назвать наименьшее из отмеченных чисел. После этого вы легко назовёте сумму всех девяти чисел.

Секрет: Прибавьте к названному числу 8, а результат умножьте на 9.

"Как отгадать число и месяц рождения собеседника"

Предложите любому желающему написать на листке бумаги число и месяц его рождения, после чего попросите его проделать с этим числом следующие математические выкладки:

1) удвоить число рождения,
2) полученное число умножить на 10,
3) к результату прибавить 73,
4) полученную сумму умножить на 5,

5) к итогу прибавить порядковый номер месяца рождения.

Конечный результат всех выкладок попросите сообщить вам. После этого вам предстоит произвести несложные расчёты, чтобы назвать изумлённой публике правильные число и месяц рождения.

Например, человек родился 17 августа, то есть 17.08. Человек проделывает следующие расчёты:

17 x 2 = 34
34 x 10 = 340
340 + 73 = 413
413 x 5 = 2065
2065 + 8 = 2073

Конечный результат всех подсчётов, который человек называет вслух, — 2073.

Секрет: Чтобы узнать искомую дату, надо от конечного результата отнять 365. Тогда последние две цифры разности будут означать номер месяца, а первые две цифры — число.

2073 — 365 = 1708, где 17 — число, 08 — порядковый номер месяца.

"Как отгадать возраст собеседника"

Предложите любому желающему отгадать его возраст. Для этого попросите его произвести следующие действия:

1) написать рядом две однозначных цифры, различающиеся больше чем на 1;

2) вписать между ними любую третью однозначную цифру;

3) в полученном трехзначном числе переставить цифры в обратном порядке;

4) вычесть меньшее число из большего;

5) переставить цифры разности в обратном порядке;

6) полученное новое число сложить с разностью;

7) к сумме прибавить свой возраст.

Конечный результат всех выкладок попросите сообщить вслух. После этого вам предстоит произвести несложные расчёты, чтобы к всеобщему удивлению назвать правильный возраст человека.

Например, человеку 15 лет. Человек проделывает следующие расчёты:

25
275
572
572 — 275 = 297

297 + 792 = 1089
1089 + 15 = 1104

Конечный результат всех подсчётов, который человек называет вслух, — 1104.

Секрет: Проделав описанные выше выкладки несколько раз, с разными игроками, любой человек обратит внимание, что возраст приходится добавлять всегда к одному и тому же числу— 1089. Поэтому, если вычесть из сообщённого человеком итога число 1089, можно получить искомый возраст.

"В Дании носороги не водятся"

Предложите ребятам загадать число от 2 до 10 и произвести с ним следующие арифметические действия:

1) умножить на 9,

2) сложить между собой цифры, образующие полученное двухзначное число,

3) отнять 4.

После этого попросите выбрать в алфавите букву, соответствующую полученному числу, и вспомнить страну, начинающуюся на эту букву. В завершение попросите вспомнить животное, начинающееся на третью букву из названия страны.

Все описанные действия подростки должны производить в уме, не произнося не слова. Вы же в конце произведённых манипуляций эффектно выдерживаете паузу и произносите: "В Дании носороги не водятся". Поверьте, эффект будет ошеломляющим!

Секрет: В результате арифметических выкладок всегда получается число 5, которое соответствует букве "Д". Опыт показывает, что примерно 95 % человек загадывают Данию и большинство вспоминают носорога (третья буква в "Дании" — "Н"). Впрочем, по некой нелепой случайности, вы можете промахнуться, и тогда фокус не состоится!

"Два рубля"

Предложите поднять руку тому человеку, который уверен, что сможет перепрыгнуть через двухрублёвую монету. Как только такой человек найдётся, просите его выйти вперёд и положите монету достоинством в 2 рубля в один из углов комнаты таким образом, чтобы её невозможно было перепрыгнуть.

После этого попросите поднять руку того, кто уверен, что сможет перепрыгнуть 2 рубля с условием, что они будут лежать далеко

от стен. Если опять найдётся желающий перепрыгнуть через 2 рубля, возьмите 2 монеты достоинством в 1 рубль и положите их вдалеке от стен, но на большом расстоянии друг от друга, так чтобы обе монеты невозможно было перепрыгнуть за один раз.

"Четыре кубика"

Для данного фокуса понадобятся 4 "хитрых" кубика. Хитрость кубиков заключается в том, что точки (цифры) на их гранях располагаются таким образом, что сумма на противоположных гранях при любом раскладе составляет 7.

Попросите кого-нибудь из ребят сложить все 4 кубика столбиком, один над другим. При этом сами можете отвернуться, чтобы не видеть последовательность укладки кубиков в столбик. После этого предложите угадать сумму всех закрытых точек/цифр и к изумлению публики назовите правильный ответ.

Секрет: Сумма точек/цифр на всех закрытых гранях кубиков всегда будет равна 28 — сумме противоположных граней минус та цифра, которая оказалась сверху, то есть не закрыта.

"Кабан или свинья"

Подойдите к одному из ребят и задайте ему вопрос: "Винни Пух — это кабан или свинья?". Потребуйте быстрого ответа, чтобы подросток не успел сообразить, что Винни-Пух — медвежонок.

"А одежда домой не хочет!"

Во время праздника проденьте верёвку в рукава верхней одежды, висящей в прихожей. Когда настанет время расходиться, у гостей возникнут небольшие проблемы с одеждой, так как та окажется соединенной между собой прочной верёвкой.

"Фараон"

Выберите "жертву", завяжите ей глаза и подведите её к столу, на котором кто-нибудь лежит. Затем возьмите руки "жертвы" в свои руки и начните прикладывать их к разным частям тела лежащего, каждый раз приговаривая: "Это нога фараона. А это его живот. Вот это рука фараона...". В конце розыгрыша опустите руки "жертвы" в салат и произнесите: "А вот это мозги фараона!".

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1. ПЕДАГОГИКА ПРАЗДНИКА 3
Праздники в старшей школе 4
Праздничные модели 5
Сюжетно-игровые программы 5
Праздничные концерты 6
Конкурсно-игровые программы 7
Сюжетно-ролевые игры 9
Подготовка к празднику 11
Определение тематики праздника 12
Работа над сценарием 13
Репетиционная работа 16
Художественное и музыкальное оформление праздника 16

ГЛАВА 2. ДЕНЬ ЗНАНИЙ — 1 СЕНТЯБРЯ 19
Сценарий торжественной линейки (для всех классов) 19
Сценарий Дня знания "Простые числа" (для учащихся 9 класса) 23
ОДИН — "Самый-самый" 24
ДВА — "Двойные фамилии" 25
ТРИ — "Начни на "три-" 25
ЧЕТЫРЕ — "На четыре буквы" 25
ПЯТЬ — "Словесная пятёрка" 25
ШЕСТЬ — "Назови шесть" 26
СЕМЬ — "Крылатая семёрка" 27
ВОСЕМЬ — "Быстро и внимательно" 27
Сценарий Дня знаний "Давайте знакомиться!" (для учащихся 10 класса) 29
Игра "5 интересных вещей" 30
Игра "Объявление в газету" 31

Сценарий Дня знания "Энциклопедия школьной жизни" (для учащихся 11 классов) 32
Конкурс "Школьный словарь" 33
Конкурс "Школьные ассоциации" 34
Конкурс "Иллюстраторы" 35
Конкурс "Реклама — двигатель учёбы" 35
Конкурс "Дневниковые записи" 36
Конкурс "Объяснительная" 37
Конкурс "Подсказка" 37
Конкурс "Экзамены" 38

ГЛАВА 3. ХЭЛЛОУИН — 31 ОКТЯБРЯ 39
Сценарий праздничного карнавала "Бал нечистой силы" 42
Конкурс поэтический "Страсти-мордасти" 44
Конкурс "Музей восковых фигур графа Дракулы" 45
Конкурс "Жуткий бизнес" 45
Конкурс "Реклама" 46
Конкурс "Инструкция по применению" 47
Конкурс "Персональный гороскоп" 48
Конкурс "Адская кухня" 48
Фестиваль фильмов ужасов 49

ГЛАВА 4. НОВЫЙ ГОД 52
Сценарий новогоднего карнавала 53
"Синхробуффонада" 60
"Танцы народов мира" 60
"Странные танцы" 60
"Танец двух баранов" 61
"Танец с воздушным шариком" 61
"Танец на газете" 61
"Танцы в формате А4" 62
"Танец со шляпой" 62
Сценарий праздника "Новогоднее путешествие" ..62
Конкурсы с воздушными шарами "Шаробамс" 64
Шуточное гадание "Новогодний пирог" 65
Интеллектуальная игра "Made in Italy" 66
"Съедобная резьба" 68
"Разрастающийся танец" 69
"Имя в центре" 69
Конкурс силачей 70

ГЛАВА 5. ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА — 14 ФЕВРАЛЯ 72
Игра "Тайный друг" 76
Сценарий праздника "О любви с улыбкой" 77
Игра "Найди свою пару" 77
Игра "Любовь с первого взгляда" 78
Игра "История любви" 79
Игра "Такие нежные слова" 80
Конкурс "Любимой милые черты" 81
Конкурс "Я вас любил..." 82
Конкурс любовной лирики 83
Игра "Расскажи о себе" 84
Сценарий праздника "Любовь в ритме танца" 85
"Танцы на стульях" 89
"Потанцуем!" 89
"Танцы с апельсинами" 89
Сценарий праздника "Идеальная пара" 90

ГЛАВА 6. ДЕНЬ ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА — 23 ФЕВРАЛЯ 96
Сценарий праздника "Курс молодого бойца" 97
Сценарий праздника "Есть настоящие мужчины на Руси!" 105
Сценарий праздника "Лига выдающихся джентльменов" 110

ГЛАВА 7. МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖЕНСКИЙ ДЕНЬ — 8 МАРТА 118
Сценарий праздничного концерта в стиле травести "Новые русские девчонки" 118
Сценарий праздника "Мисс класса" 123
Сценарий праздника"Альтернативная мисс класса" 128

ГЛАВА 8. ДЕНЬ СМЕХА — 1 АПРЕЛЯ 132
Сценарий юмористического фестиваля "Вокруг смеха" 133
Сценарий праздника "Первый Всемирный конгресс дураков" 136

Программа Первого Всемирного конгресса дураков "Съезд детей лейтенанта Шмидта" 140

ГЛАВА 9. ДЕНЬ ПОБЕДЫ — 9 МАЯ 145

Сценарий Дня Победы "Никто не забыт, ничто не забыто" 146

Военно-патриотическая игра "Зарница", приуроченная ко Дню Победы 150

ГЛАВА 10. ОКОНЧАНИЕ ШКОЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ 159

Сценарий праздника "Последний звонок" 159

Сценарий выпускного вечера 172

Торжественная часть выпускного вечера 175

"Антропометрический портрет класса" 177

Развлекательная часть выпускного вечера 180

Несколько слов о выпускном платье 184

ГЛАВА 11. ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРАЗДНИКИ ..187

Сценарий праздника "Детские годы, чудесные!" 187

Конкурс "Верёвочка" 188

Конкурс чтецов 188

Конкурс "Одень братика" 188

Конкурс "Машинки" 189

Конкурс "Едоки" 189

Конкурс "Репка" 189

Конкурс песни и пляски 190

Конкурс "Фотография на память" 190

Конкурс "Угадай-ка" 190

Сценарий фестиваля "Музыкальный калейдоскоп" 191

Конкурс "Безголосый конферансье" 192

Конкурс профессиональных певцов "Необычное пение" 192

Конкурс караоке "Щас спою!" 192

Конкурс застольных певцов "Музыкальный ринг" 192

Конкурс музыкантов-исполнителей "Незадачливые музыканты" 194

Конкурс симфонических оркестров "Музыкальный киоск" ..194

Конкурс поэтов-песенников "Раз словечко, два словечко" ..194

Конкурс журналистов "Музыкальный рассказ" 195

Конкурс художников "Арт-фонотека" 195

Конкурс меломанов "Музыкальная обойма" 195

Конкурс одной песни "Лейся песня!" 195

Конкурс инсценированной песни "По волне моей памяти" ..196

Конкурс видеоклипов 196

Сценарий праздника "Да здравствует кино!" 196

Конкурс афиш 197

Конкурс рекламы 197

Конкурс кинокритиков 197

Конкурсы актёров 198

Конкурс сценаристов 199

Конкурс шумовых эффектов 199

Конкурс звукооператоров 200

Конкурс кинопродюсеров 200

Конкурс немых фильмов 203

Конкурс полнометражных фильмов 204

Сценарий праздника "Автомобильные манёвры" 205

Конкурс для разогрева 205

Конкурс для пилотов 205

Конкурс для штурманов 206

Конкурс для автомехаников 206

Автомобильная викторина 206

Сценарий праздника "День бизнеса" 209

Игры для "Интеллектуального казино" 210

Сценарий турнира знатоков русской культуры 213

1. Турнир по русскому языку 213

2. Турнир по русской литературе 220

ГЛАВА 12. СПОРТИВНЫЕ ПРАЗДНИКИ 226

Сценарий спортивного праздника "О, спорт, ты — мир!" 226

Сценарий спортивного мероприятия "Игры с шарами" 228

ГЛАВА 13. РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПРАЗДНИКИ 231

Святки 231

Сценарий Святок 236

Масленица 241

Сценарий Масленицы 244

Иван Купала ***250***
Сценарий Ивана Купалы *252*

ГЛАВА 14. ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ **257**
Похвальный лист для юноши ***258***
Похвальный лист для девушки ***259***
Несколько слов о подарках *261*

ГЛАВА 15. ВИКТОРИНЫ И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ **264**
Викторина ***264***
Вопросы по литературе *265*
Вопросы по мифологии *268*
Вопросы по истории *270*
Вопросы по географии *275*
Вопросы по астрономии *278*
Вопросы по естественным наукам *280*
Вопросы по биологии *283*
Вопросы по русскому языку *289*
Вопросы по музыке *292*
Вопросы по изобразительному искусству *293*
Вопросы по кулинарии *296*
Разное *298*
"Блеф-клуб" ***300***
"Ты — мне, я — тебе" ***301***
Вопросы для "Блеф-клуба" и игры "Ты — мне, я — тебе" *301*
"Что? Где? Когда?" ***308***
Вопросы к игре "Что? Где? Когда?" *309*
"Версиада" ***317***
"Тёмная лошадка" ***317***
"Эрудит-лото" ***318***
"Счастливый случай" *334*
"Интеллектуальный хоккей" *334*
"Ва-банк" *335*
"Джепарди" ("Своя игра") *336*
"Интеллектуальное казино" *337*
"Дальше, дальше" *338*
"Морской бой" *344*
"Сто к одному" *346*

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. СТИХИ **349**
Стихи о школе ***349***
Стихи ко Дню защитника Отечества и Международному женскому дню ***357***
Стихи ко Дню Победы ***363***
Пожелания и стихи ко Дню рождения ***371***

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ПЕСНИ **376**
Песни о школе ***376***
Песни к Новому году ***387***
Песни ко Дню святого Валентина ***394***
Песни ко Дню смеха ***400***
Песни ко Дню Победы ***403***
Песни на День рождения ***409***

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ИГРЫ **413**
Игры на знакомство ***416***
"Снежный ком" *417*
"Я — Петя, люблю яблоки" *417*
"Рулончик" *417*
"Свеча" *417*
"Пять важных вещей" *418*
"Расскажи о себе" *418*
"Представиться по-разному" *418*
"Муравейник" *418*
"Имена-качества" *419*
"Я никогда не..." *419*
"Что у нас общего?" *419*
"Горячий стул" *419*
"Глаза в глаза" *420*
Игры с залом ***420***
"А мы чихали" *421*
"Грузинский хор" *421*
"Гол — мимо" *421*
"Барыня" *422*
"Иностранные языки" *422*
"Три фразы" (шуточная кричалка) *423*
"Ой — ля — калина" *423*
"Кавалерия" *424*

"Пол, нос, потолок" 424
"Голова — рамена" 425
"Дождик в джунглях" 425
"Орлятский дождик" 425
"На уроке" 426
"Чайничек" 426
"Стрижено-брито" 427
"Регулятор громкости" 427
"Волшебный платочек" 427
Игры разогревающие и снимающие напряжение 428
"Приветствие носами" 428
"Определи на ощупь" 428
"Ха-ха-ха" 428
"Добрый день!" 428
"Кто? С кем? Куда? Зачем?" 429
"Гомеостат" 429
"Камень, ножницы, бумага" 429
"Зеркало" 430
"Тень" 430
"Опаздывающее зеркало" 430
"Запрещённые движения" 430
"Слушай мою команду!" 431
"Капуста-редиска" 431
"Аплодисменты" 431
"Координация" 432
"Зоопарк" 432
"Верблюд" 433
"Змея" 433
"Хвост дракона" 434
"Сороконожка" 434
"Паровозик" 434
"Ручеёк" 434
"Ноги в руки" 435
"Телеграф" 435
"Кругом коленки" 435
"Китайская машинка" 436
"Пишущая машинка" 436
"Летел лебедь по небу" 437
"Магнит" 437
"Электроцепь" 438
"Электрический ток" 438
"Сядем парочкой" 438

"Упрямый рюкзак" 439
"Стыковка" 439
"Сохрани равновесие" 439
"Луноходики" 439
"Молекулы" 440
"Фильм ужасов" 440
Игры за столом 440
"Мой сосед справа" 440
"Отгадай животное" 440
"Ситуации" 441
"Кто поедет в Африку?" 441
"Шмуцание" 442
"Детективы" 442
"Москва — Ленинград" (шуточная игра) 443
"Палата № 6" 443
"Чепуха" 444
"Да" и "нет" не говорите, чёрный с белым не берите" 444
"Вы поедете на бал?" 445
"Запрещённая буква" 446
"Твоё новое имя" 446
"Расскажи о себе" 447
"Испорченный телефон" 447
"Испорченный карандаш" 448
"Немой разговор" 448
"Сплетня" 448
"Сочинения" 449
"Смешалости" 450
"Дружеский шарж" 450
"Песня хором" 451
"Стихи хором" 451
"Угадай песню" 451
"Найди отличия" 452
"Угадай человека по цитатам" 452
"Ассоциации" 452
"Историки" 453
"У меня в штанишках" 454
"Рассказ без прилагательных" 454
"Мафия" 454
"Весёлые подарки" 455
Активные игры 456
"Камешки" 456
"Тест с коробком" 457
"Коробок" 457

"От носа к носу" 457
"Нечётный боб" 458
"Апельсин" 458
"Прикосновения" 458
"Хм-хм" 458
"Угадай, кто задел" 459
"Третий лишний" 459
"Найди место" 459
"Минус предмет" 460
"Игра в ложки" 460
"Возьми приз!" 461
"Внимание, он приближается!" 462
"Самый нарядный" 462
"Торопись обрадовать" 462
"Моргалки" 462
"Нащупанный банан" 463
"Найди предмет" 463
"Найди пару" 463
"Сандалики" 463
"Прищепочки" 464
"Тайный друг" 464
"Угадай, кто это" 464
"Обмен одеждой" 465
"Найди признак" 465
"Рукопожатие" 465
"Разговор руками" 465
"Что тебе подарить?" 466
"Покажи слово" ("Крокодильчики") 466
"Испорченный факс" 466
"Сценки из фильма" 467
"Семейка Адамс" 467
"Путаница" 468
"Заколдованные" 468
"Фиксация" 468
"Большая семейная фотография" 468
"Фанты" 469
"Словесный волейбол" 469
"Вопросы – ответы" 469
"Не сходя с места" 470
"Мяч по кругу" 470
"Картошка" 470
"Салки на доверие" 470
"В кепке" 471

"Прорыв цепи" 471
Игры развивающие 471
"Из одного слова" 471
"Что общего?" 472
"Наблюдатель" 472
"На– ово" 472
"Слово из букв" 472
"С конца в начало" 473
"Пятёрки" 473
"Лесенка" 474
"Балда" 475
"Антибалда" 476
"Исключи гласные" 476
"Гуггенхайм" 476
"Самый быстрый эрудит" 478
"Контакт" 479
"Доктор в сумасшедшем доме" 480
"Лето – это..." 481
"На что это похоже" ("Насос") 481
"Газетчики" 483
"Необычный рассказ" 483
"С миру по букве" 483
"Сочинители" 484
"Рассказ по кругу" 484
"Рассказ наоборот" 485
"Пояс рассказчика" 485
"Рассказ по очереди" 485
"Сказочники" 486
"Собака, которая жила в холодильнике" 486
"Буриме" 486
"Вспомни стихи по окончанию" 486
"Стихи и карты" 487
"Что с этим делать?" 487
"Зачем это нужно?" 488
"Знатоки женщин" 488
"Полиглот" 489
"Перевод" 490
"Другими словами" 491
"Перевёртыши" 491
"Весёлые определения" 493
"Найди лишнее" 494
"Соревнование телеграфистов" 496
"Рисунок по понятиям" 498

"Незаконченный рисунок" 499
"Слон" 499
"Пятна Роршаха" 499
"Моментальный снимок" 499
"Что изменилось?" 500
"Голоса предметов" 500

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ЗАГАДКИ И ГОЛОВОЛОМКИ 501
Загадки 501
Загадки с подвохом 501
Загадки-шутки 507
Анаграммы 507
Метаграммы 509
Логогрифы 513
Палиндромы 514
Шарады 515
Географические шарады 520
Шароиды 521
Кубраёчки 521

ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ШУТОЧНЫЕ ТЕСТЫ 523
"Тест за 3 минуты" 523
"Круглый тест" 524
"Вопрос-ответ" 524

ПРИЛОЖЕНИЕ 6. ФОКУСЫ, ТРЮКИ И РОЗЫГРЫШИ 527
"Волшебные цифры" 527
"Как отгадать число и месяц рождения собеседника" 527
"Как отгадать возраст собеседника" 528
"В Дании носороги не водятся" 529
"Два рубля" 529
"Четыре кубика" 530
"Кабан или свинья" 530
"А одежда домой не хочет!" 530
"Фараон" 530