

СЕГОДНЯ – ТУРНИР СМЕКАЛИСТЫХ!

Олег Семенихин

Викторина

Сколько яиц можно съесть натощак? *(Одно, остальные не натощак.)*

На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? *(На мокрое.)*

Сколько минут надо варить крутое яйцо: две, три, пять? *(Нисколько, оно уже сварено.)*

Где вода стоит столбом? *(В стакане.)*

Что делается с красным шёлковым платком, если его опустить на 5 минут на дно моря? *(Будет мокрым.)*

Какой болезнью на суше никто не болеет? *(Морской.)*

Что у человека под ногами, когда он идёт по мосту? *(Подшвы сапог.)*

По чему часто ходят и никогда не ездят? *(По лестнице.)*

Как далеко в лес может забежать заяц? *(До середины леса, дальше он уже выбегает из леса.)*

Что случается с вороной через три года? *(Ей идёт четвёртый год.)*

Под каким деревом прячется заяц во время дождя? *(Под мокрым.)*

Что нужно сделать, чтобы отпилить ветку, на которой сидит ворона, не потревожив её? *(Подождать, пока она улетит.)*

У семерых братьев по сестре. Сколько всего сестёр? *(Одна.)*

Если кошка влезла на дерево и хочет слезть с него по гладкому стволу, как она будет спускаться: головой вниз или хвостом вперёд? *(Хвостом вперёд, иначе она не удержится.)*

Кто над нами вверх ногами? *(Муха.)*

На что похожа половина яблока? *(На вторую половину.)*

Можно ли в решете принести воды? *(Можно, когда она замёрзнет.)*

Летели три страуса. Охотник одного убил. Сколько страусов осталось? *(Страусы не летают.)*

Что находится между городом и селом? *(Союз «и».)*

Что можно увидеть с закрытыми глазами? *(Сон.)*

Когда чёрной кошке легче всего пробраться в дом? *(Когда дверь открыта.)*

Запретная буква

Играющие договариваются, какую букву объявить «запретной», например, букву «Л». Именно эту букву в словесном обще-

нии нельзя называть. Водящий обращается к участникам игры с различными вопросами. Можно по очереди, можно вразброс. В вопросах (в словах) есть буква «Л». Например, ведущий спрашивает:

— Тебе нравятся сливы, малина, земляника?

— Ты хочешь булку с маслом?

Тот, кому задан вопрос, должен быстро придумать ответ, и чтобы ни в одном слове не было буквы «Л». Например:

— Мне нравятся эти ягоды, но я предпочитаю смородину и ежевику.

Тот, кто допустит ошибку, становится водящим. Кстати, эта забава требует большого внимания. (*Шмаков С.А.* Игры-потехи, забавы-утехи.)

Крутая команда (игра для молодёжи всех возрастов)

Условия игры

В игре принимают участие ребята одного возраста, разделившиеся на две команды по 6 человек. Командам необходимо подготовить единую для всех игроков форму, придумать название и девиз. Форма может быть любая, например: гусарские мундиры, рыцарские доспехи или футболки одинакового цвета, бейсболки, цветные повязки, галстуки и т.д. Конечно, форма определяется названием команды, например, команда «Лесная нечисть» может использовать в костюмах венки из цветов, ветки деревьев, шишки, а команде «Морские волки» необходимо достать хотя бы морские тельняшки.

Каждая команда выбирает капитана — человека решительного, умного, с организаторскими способностями.

Задания, которые предстоит выполнять командам, становятся известны только во время игры, их подготавливает ведущий. Известно только, что задания подразделяются на спортивные, интеллектуальные и творческие.

Подготовка к игре

Капитаны команд втайне друг от друга заполняют игровые доски-таблицы, ставя в 4 секторах из 9 крестики-секреты.

Секторы с крестиками, как и остальные «пустые» секторы, закрываются квадратиками с буквенными символами.

Каждой команде

предстоит отыскать

секреты на табло

противника. Буквы

таблицы обозначают

вид состязания:

«С» — сила,

«Л» — ловкость,

«Б» — быстро-

та — это спортивное

состязание. А вот

интеллектуальное: «И» — интеллект,

«Э» — эрудиция и «Р» — риторика.

«Н» — находчивость, «В» — внима-

ние и «Ф» — фантазия — это уже

творческие задания. На сцену, кроме

двух табло, можно поставить лестницы,

кубы или просто стулья для размещения

команд. На сцене и перед сценой размещается реквизит.

**Три пути ведут к знанию:
путь размышления — это
путь самый благородный,
путь подражания — это
путь самый лёгкий, и путь
опыта — это путь самый
горький.**

Конфуций

Ход игры

Команды вызываются на сцену, ведущий представляет игроков. Мы слышим названия команд, их девизы, капитаны докладывают о готовности команд ведущему; происходит жеребьёвка — кто сделает первый ход в игре. Капитан начинающей команды называет буквенный символ сектора на табло противника: ведущий снимает с табло квадратик, и если ход оказался удачным, то есть под квадратиком оказался «секрет»-крестик, право следующего хода переходит к команде соперника.

Если ход неудачный, когда под квадратиком оказался пустой сектор, команды вступают в состязание за право следующего хода. В этом случае ведущий объявляет, какое задание зашифровано в названном «промахнувшейся» командой

секторе. Например, назван сектор с символом «С» — скорость. Этот символ предполагает спортивное задание на скорость, здесь ведущий может объявить командную или индивидуальную эстафету. Команды соревнуются в эстафете, и победившая команда делает следующий ход.

**Достигнув конца того, что следует
знать, ты окажешься в начале
того, что следует чувствовать.**
Д. Х. Джебран

Игра продолжается до раскрытия всех 4 секторов на табло одной из команд.

Естественно, побеждающая в большинстве состязаний команда делает больше ходов и имеет больше шансов на победу.

В качестве заданий для спортивных секторов можно использовать любые физические упражнения, эстафеты, со спортивным инвентарём или без него. Для интеллектуальных заданий можно использовать формы «Брейн-ринга», «Счастливого случая», а также кроссворды, головоломки, ребусы.

Любите ли вы театр? (Фрагмент игровой программы)

Звучит фонограмма с записью лёгкой музыки.

Ведущий. Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы поговорим о театре, а начнём с викторины. За каждый правильный ответ получите жетон. Начнём! (Задаёт вопросы зрителям.)

— Первая пьеса Александра Блока, поставленная Мейерхольдом? («Балаганчик».)

— Настоящая фамилия К.С. Станиславского? (Алексеев.)

— Кому принадлежат слова: «Когда играешь злого, ищи — где он добрый!» (К.С. Станиславскому.)

— Кто автор оперетты «Соломенная шляпка»? (Эжен.)

— Режиссёр фильма «Курьер»? (Карен Шахназаров.)

— Назовите пьесы Чехова? («Иванов», «Леший», «Чайка», «Дядя Ваня», «Вишнёвый сад», «Три сестры».)

— Назовите самый известный псевдоним А.П. Чехова? (Антоша Чехонте.)

— Каким было первое название пьесы Островского «Свои люди — сочтёмся»? («Банкрут».)

— Как сейчас называется пьеса Островского «За чем пойдёшь, то и найдёшь»? («Женитьба Бальзамина».)

— Как звали трёх сестёр из одноимённой пьесы А.П. Чехова? (Ирина, Ольга, Мария.)

Ведущий. Друзья! Кто получил жетоны, прошу выйти ко мне. Сейчас мы присутствуем при рождении двух новых театров.

Ведущий раздаёт игрокам карточки, на которых написаны театральные профессии: актёр, режиссёр, художник-оформитель, гримёр, костюмер и т.д.

Задание для режиссёров и актёров: пластически изобразить отрывки из пьес (например, Островского, Чехова).

Задание для художников (ведущий раздаёт фломастеры, клей, ножницы, бумагу и т.д.) из подручных средств сделать маску.

Ведущий. Пока творческие личности творят, проведём конкурс среди зрителей. Итак, игра со зрителями (музыкальная отбивка).

Друзья! Вы знаете актёров, которые не только играют отлично, но также прекрасно танцуют и поют. Вспомним эти имена. (Аукцион «поющих» актёров-мужчин. В нём участвуют только девочки. Затем аукцион «поющих» актрис, участвуют мальчики. Победители — мальчик и

девочка. С ними проводится следующий конкурс.

Задание: перевоплотиться в Людмилу Гурченко и Андрея Миронова (под фонограмму).

Затем свои работы на суд зрителей выносят те, кто на время стал режиссёром, актёром, художником, костюмером.

Выбор королевы бала (Сценарий конкурсной программы для молодёжи)

Чтобы превратить неуправляемую дискотеку в праздничный бал, предлагаем организаторам лагеря провести конкурс «Выбор королевы бала».

Надо заранее определить претенденток — прекрасных дам, каждую из них должен сопровождать молодой человек — рыцарь. Рыцарям даётся задание — пусть каждый из них представит зрителям свою прекрасную даму. Представление должно быть ярким, остроумным. Тут могут быть стихи, куплеты — всё, что подскажет рыцарю его фантазия.

Ведущий. Добрый вечер, дорогие друзья! Я очень рад, что мы снова встретились с вами. Скажите, пожалуйста, чем отличается бал от дискотеки? (Слышны ответы зрителей.) Совершенно верно. На балу есть распорядитель, и это, как вы понимаете, буду я. Будет и королева бала, которую, как вы догадались, нужно сегодня выбрать. Я приглашаю на сцену прекрасных дам и их рыцарей. (Звучит музыка.)

А пока дамы и рыцари занимают свои места, представляю зрителям жюри, уточняя, по какой системе будут оцениваться конкурсы.

Первый этап конкурса называется «Знакомство». По очереди представляю претенденток и их рыцарей. Жюри будет оценивать внешние данные девушек, манеру поведения и т.д. Ну, а рыцарям предстоит не только сопровождать даму, но и помогать ей добиться

Воспитательная ТЕХНОЛОГИЯ

победы. Вспомните, какие реальные и выдуманые достоинства своих дам воспевали настоящие рыцари? Вот и сейчас я предлагаю нашим рыцарям подготовиться к устному турниру, на котором они представят своих дам.

Затем рыцари поют серенады, читают стихи, фантазируют.

Новое задание рыцарям: придумать рассказ для дамы сердца с описанием рыцарских подвигов и приключений.

Рыцари соревнуются в красноречии.

Следующий конкурс — «Поэтическая тетрадь». Ведущий читает строку из стихотворения, а участники конкурса называют автора. Ведущему довольно часто не удаётся закончить чтение: знатоков поэзии оказывается немало.

Программа праздника подходит к концу — вполне счастливому: выбирается королева бала. Ей вручают корону и приз. Все участники конкурса награждаются подарками. **В.Ш**

О самом-самом...

** В Сирии обнаружены руины города, возраст которого — 6000 лет. Возможно, это самый старый город на планете. По крайней мере, более древних пока не найдено. находка фактически изменила традиционные представления о появлении городов и цивилизации в целом. До этого открытия города, датированые 4000 годом до н. э., обнаружили лишь в Древнем Шумере — между реками Тигр и Евфрат на территории современного Ирака, а этот нашли в юго-восточной части Сирии под огромным холмом возле деревни Хамукар. Таинственный город тоже назвали Хамукар.*