



ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

ИГРОВЫЕ КОНКУРСНЫЕ ПРОГРАММЫ

Н. АСТАХОВА

Досуг ребенка — мост в большой мир, который обеспечивает дополнительное образование и развитие. Суть досуга — поддержать ребенка как человека и как деятеля в процессе освоения того, что нравится, самовыражения в условиях относительной независимости и чувствования удовольствий. В развитии личности ребенка досуговое (свободное) время имеет самостоятельную педагогическую ценность, оказывая сильное воздействие на все стороны жизнедеятельности детей, приобщая их к освоению богатств духовной культуры, являясь областью раскованного общения и участия во всех видах практической творческой деятельности. Грамотно организованный досуг детей — школа профилактики бездуховности, эмоциональной бедности, интеллектуальной узости, практической ограниченности, а не только профилактика правонарушений.

Игры позволяют решить множество различных педагогических задач. Они помогают снять эмоциональное напряжение, создать непринужденную обстановку, дают возможность проявить свой творческий и интеллектуальный потенциал. Игры с учетом возрастных особенностей, количества участников, места и времени проведения можно органично вплести в танцевальный вечер, день рождения, в любое не очень официальное торжество.

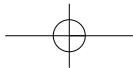
Задумываясь над тем: «А во что мы станем играть?» — организатору досуга необходимо, прежде всего, ответить себе на вопрос: «А чего я хочу добиться этой игрой?» Сплотить коллектив? Выявить лидеров? Дать детям выплеснуть избыток энергии? Просто развлечься? У каждой игры обязательно есть «второй план», ее педагогическая «сверхзадача». Игры и игровые программы дают возможность научить детей самостоятельно организовывать свою деятельность, если педагог будет поручать им подготовку к играм, вовлекать в процесс выбора игр и в оценку и анализ результатов. Немаловажный фактор при проведении игр — их оформление и реквизит. И то, и другое нужно подготовить заранее. Именно в этом могут помочь ребята с их неистощимой фантазией и энергией.

Игровые конкурсные программы (ИКП) — это набор игр и конкурсов (а может быть, только игр или только конкурсов), объединенных общей идеей, сюжетом. В ИКП могут и должны сочетаться интеллектуальные, подвижные и творческие игры и конкурсы, они должны чередоваться по массовости (одиночные, парные, командные, массовые), по степени подготовки (экспромты и «заготовки»). Главное — интересный сюжет. Представляемые программы более или менее универсальны. При определенной адаптации (усложнении или упрощении игр и заданий) их можно использовать для работы с детьми любого возраста. А можно, придумав собственный сюжет, из этих игр сконструировать новые программы или использовать игры по отдельности.

[35 — 84]

Управление
и проектирование

100



Логика подготовки ИКП:

1. Поиск сюжета или идеи программы. Например, день именинника можно провести как «День рождения Ослика Иа» или как «Юбилей Бабы-яги», или еще на много, много ладов.
2. Подбор разнообразных игр, конкурсов, «деталей мозаики», из которых впоследствии сложится программа. Искать нужно заведомо большее количество элементов, чтобы был выбор при составлении программы и чтобы были какие-то детали для замены или заполнения пауз во время программы.
3. Составление плана или сценария с указанием всех необходимых атрибутов и реквизита.
4. Составление плана подготовки: оформление, реквизит, роли, призы т.п.
5. Если программа конкурсная — разработка условий состязаний и одновременное сообщение их участникам, чтобы они имели равные условия для подготовки.
6. Контроль подготовки всех участников и оказание помощи.

Логика ИКП:

1. Эмоциональное начало: музыкальное оформление, появление ведущего в образе какого-либо героя, представление команд и жюри, общая игра для эмоционального настроения и т.д.
2. Первая игра или конкурс должны быть такими, чтобы «обречь на успех» участников программы, вызвать общий интерес, азарт.
3. Далее игры и конкурсы должны чередоваться в соответствии с сюжетом. Каждая игра должна быть замотивирована или обоснована развитием сюжета или темой ИКП.
4. Финальная игра или конкурс должны быть самыми эмоциональными, яркими, зрелищными.
5. Вручение призов или сувениров.
6. Завершение программы общей песней, аплодисментами, игровой рефлексией.

Радуга

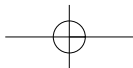
Представляем универсальную игровую программу «Радуга». С небольшими вариациями она использовалась на Новый год, 8 Марта, День Именинника, Вечер Знакомства. Возможно, ей найдется еще какое-нибудь применение.

Что такое радуга? Это весь спектр, все семь цветов вместе. С каким восторгом мы замираем, видя в небе это чудо!

Сделайте накидку из легкой ткани, раскрасьте ее всеми цветами спектра, соорудите необычный головной убор — и вот вы уже стали Феей Радугой...

Дождь

Хотите послушать шум дождя? Небо было чистым и ясным. Вдруг откуда-то появилась тучка и упала первая капля дождя (1 хлопок, все повторяют его за ведущей). Затем упало две капли (2 хлопка, все повторяют их), потом упало три капли (3 хлопка с повтором), упало четыре капли (хлопки — повторы). И пошел ливень — сильный-сильный (все дружно хлопают). И вот дождь стал сти-





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

хоть. Упало четыре капли, три капли, две капли. Слышите, упала последняя капелька? Дождик кончился! Выглянуло солнышко, и засияла Радуга! У всех прекрасное настроение!

КРАСНЫЙ

Всем с детства известна фраза: «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Именно по ней мы привыкли вспоминать цвета радуги. Итак, первый цвет — красный.

В русском языке слово «красный» обозначает не только яркий цвет, но и «красивый». Поэтому мы выбрали игры, связанные с разными значениями этого слова.

Красноречие

Почти наверняка игровая программа будет приурочена к какому-либо празднику. А где праздник, там обязательно поздравления. Пусть участники, объединившись в команды или индивидуально, посостязаются в оригинальных поздравлениях, где не было бы традиционных привычных слов и оборотов (поздравляем, желаем счастья, здоровья, успехов в личной жизни и т.д. и т.п.) Призами в таком конкурсе могут послужить поздравительные открытки.

Улыбка

Улыбка на губах — это тоже признак радости, признак праздника. А губы традиционно красят ярко-красной помадой. Задача игры проста: как можно быстрее раскрасить нарисованные на листе ватмана улыбки. В ход могут идти фломастеры, карандаши, мелки, краски и, естественно, губная помада. Музыкальный фон для этой игры написал прекрасный композитор В. Шаинский. Его песенка про улыбку может послужить и отрезком времени для этого конкурса. А объявить эту игру можно так: «Вот кисти, вот краски — улыбки раскрасьте!»

ОРАНЖЕВЫЙ

Название этого цвета происходит от названия любимого многими фрукта — апельсина. О фруктах вообще и об апельсинах в частности можно тоже говорить играючи.

Оранжевая эстафета

Апельсин очень похож на мяч, и его можно использовать как передаваемый по эстафете предмет. Веселее всего передавать его, прижимая подбородком к груди. Если устроить состязания двух команд, то получите двойное удовольствие — и от процесса игры, и от соревнования. В награду победившей команде — фрукты.

Фруктовая психология

В любое время года приятно украсить праздничный стол свежими фруктами. Но, оказывается, они вдобавок могут стать неплохим тестом, который позволит определить основные черты характера ваших гостей, если вы внимательно посмотрите, какие фрукты кто предпочтет.

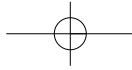
Мало кому известно, что средневековые рыцари выбирали себе невесту по ее отношению к фруктам. Перед девушкой ставили блюдо с разнообразными фруктами и следили за тем, каким плодам она отдавала предпочтение. По фруктовому пристрастию можно выделить следующую типологию характеров:

Апельсины обожают люди мягкие и милые в общении, легко сходящие-

[35 — 84]

Управление
и проектирование

102



ся с окружающими, они интеллигентны, способны на добрую шутку, в них бьет-ся творческая жилка.

Персик выберут те, кто обладает нежной душой, те, чья ранимость спря-тана за внешней сдержанностью.

Клубника — излюбленный десерт людей, умеющих наслаждаться краси-выми дорогими вещами. Любительницы клубники питают слабость к уюту и ши-ку, любят прихвастнуть своим достатком.

Бананы — любимое лакомство натур волевых, мужественных, не боя-щихся быть первопроходцами.

Груши нравятся человеку дружелюбному, обладающему спокойным нра-вом и даром прекрасного рассказчика.

Яблоки предпочитают трудолюбивые, практичные люди, готовые без промедления прийти на помощь тем, кто в ней нуждается.

Сливы особенно привлекательны для натур, склонных к некоторой ме-ланхолии. Эти люди, впрочем, умеют давать выход посещающему их унынию в творческих занятиях.

Арбуз предпочитают те, кто с большой тщательностью, не жалея сил и времени, доводит до конца начатое дело. Зачастую самые сложные проблемы для этих людей — все равно, что семечки.

Виноград подкупает тех, кто не склонен к откровенности и в других тоже ценит умение хранить секреты. Они часто приглашают друзей на незапланиро-ванные вечеринки или, закинув на плечи рюкзак, отправляются в путешествие.

ЖЕЛТЫЙ

У желтого цвета несколько традиционных значений. Это и цвет солныш-ка, и цвет, обозначающий внимание на светофоре...

Солнечный танец

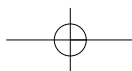
Чтобы организовать эту красивую игру, нужно заранее подготовить рек-визит. Цветные ленты длиной не менее двух метров разрезать пополам и по-парно сшить ленты разных цветов. Затем все ленты соединяются вместе, и мес-то шивки прикрывается красиво нарисованным ярко-желтым солнышком.

Для участия в игре выходят поровну юношей и девушек (по количеству лент). Они становятся по разные стороны от ведущего и каждый берет одну ленточку. Ведущий открепляет солнышко и пары соединяются для танца. Не зная о подвохе, девушка, выбравшая красную ленточку, ожидает, что ее парт-нером будет юноша, взявший такую же. А потом оказывается, что судьба свела ее с юношей, который взял, например, зеленую ленту. Можно после танца про-вести какие-то конкурсы для образовавшихся пар.

Внимательная викторина

Игр на внимание очень много. Мы предлагаем вам викторину с под-вохом.

Лихо мерили шаги
Две огромные ноги.
Сорок пятого размера
Покупал он сапоги.
Дяди Степы каждый шаг
Описал поэт... (Михалков, а не Маршак)





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Мылом, мылом, мылом, мылом
 Умывался без конца,
 Смыл и ваксу и чернила
 С неумытого лица.
 До сих пор лицо горит!
 Кто он? («Мойдодыр», а не «Доктор Айболит»)
 Известно без сомненья всем,
 Кого мы здесь ни спросим,
 Что по таблице шестью семь,
 Конечно... (42, а не 48)
 Ехал Грека через реку,
 Видит Грека в реке рак.
 Помогите Греке — SOS!
 Греку цапнул рак за ... (палец, а не за нос)

Эхо

Радуга — оптическое чудо. Не менее интересное, но акустическое явление — эхо. Нужно быть очень внимательным, чтобы расслышать ответ эха на ваше обращение к нему. Это игра на внимание. Нужно дважды повторять последний слог фразы.

Собирайся, детвора! — ра-ра!
 Начинается игра! — ра-ра!
 Вы хорошие всегда? — да-да!
 Или только иногда? — да-да!
 Как кричит в селе петух? — ух-ух!
 Да не филин, а петух! — ух-ух!
 Сколько времени сейчас? — час-час!
 Сколько будет через час? — час-час!
 Сколько будет дважды два? — два-два!
 Думай, думай голова! — ва-ва!
 Не устали отвечать? — чать-чать!

Разрешаю помолчать (*другой, спокойной интонацией*).

Те, кто не повторит последний раз слог «чать-чать», считаются проигравшими.

ЗЕЛЕНый

Зеленый, конечно же, цвет растений. А из растений ближе всего к людям цветы. Тем более цветы — это неотъемлемый атрибут праздника.

По куплету от букета

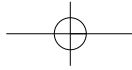
Можно просто провести аукцион или кольцовку песен о растениях или цветах. Но игра «По куплету от букета» поможет еще и поближе познакомиться гостям.

Цветы лучше смотрятся в букете. Пусть все соберутся в «букеты», объединившись по преобладающему цвету в одежде. Когда «иккебаны» собраны — пусть в них будет и неравное количество «цветков», можно начинать второй тур игры. Можно просто устроить состязание: кто больше вспомнит песен, в которых что-либо «растет» или «цветет».

[35 — 84]

Управление
и проектирование

104



Наряди елку

Эту игру можно включить в программу «Радуга», проводя ее под Новый год. На нарисованную елочку две команды с завязанными глазами прикрепляют бумажные игрушки. У каждой команды — свой цвет игрушек. Чьих игрушек на елке будет больше, та команда и победила.

ГОЛУБОЙ

Голубой — это цвет неба и воды, еще он может ассоциироваться со льдом. Поэтому на этот цвет можно придумать много разнообразных игр. Выберите ту, что вам подойдет.

У Булата Окуджавы была замечательная песенка «Девочка плачет — шарик улетел...», которая заканчивалась словами «А шарик вернулся, а он голубой». С воздушными шариками очень много игр. Это и эстафеты, и лопанье шариков самыми разнообразными способами. Мы тоже предлагаем вам несколько забав с воздушными шариками.

Портретная галерея

За определенное время участники должны на воздушных шариках портреты друг друга, а затем надуть их и обменяться.

Счастливый шарик

Перед тем, как надуть шарик, в них вкладывают записки. На одной написано «Приз», а на остальных просто веселые добрые пожелания или шуточные предсказания, например, вырезанные из газет заголовки. Эти шарик запускают в зал на время танца или просто для перебрасывания под музыку. Когда музыка остановится, те, у кого шарик в руках, извлекают из них записки. Кто-то получает приз, остальные веселятся, читая записки.

Ледовая скульптура

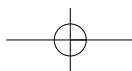
Мы недаром упоминали, что голубой цвет ассоциируется еще и со льдом. Нужно представить, что два человека (желательно, юноша и девушка) — это две глыбы льда. А третий участник «лепит» из них скульптуру. Например «Объяснение в любви». Затем скульптор заменяет одного из участников, а новый творец ваяет «Красную Шапочку и Серого Волка». Далее скульптура преобразуется в «Дрессировщицу с Пуделем», «Солдата, сдающего рапорт Генералу» и, наконец, «Двух Баранов на мосту». Когда участники игры застывают, упершись друг в друга лбами, нужно напомнить с какой романтической фигуры все началось.

Снежная фигура

Эта игра очень понравится малышам, потому что это вариант любимой всеми «морской фигуры». Все играющие хором, кружась и размахивая руками, произносят слова:

С неба сыплется снежок,
Закружись волчком, дружок!
И по счету раз-два-три
Фигурой снежною замри!
Раз! Два! Три!

На слово «три!» надо замереть, изображая какую-нибудь интересную снежную фигуру. У кого будет самая необычная, тот и победил. Можно провести несколько туров игры.





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

СИНИЙ

Синий цвет — привычный для всех цвет школьной ручки. Поэтому на него у нас будет игра с ручкой и бумагой. Не возбраняется взять ватман и синий маркер для большей наглядности.

Слова-трансформеры

В русском языке много таких слов, где можно изменив только одну букву, получить новое слово. Например: кочка — ночка — бочка — дочка. Задача играющих — продолжить строчку

корт, -орт, -орт, -орт;	жесть, -есть, -есть, -есть;
моль, -оль, -оль, -оль;	поза, -оза, -оза, -оза;
лень, -ень, -ень, -ень;	пора, -ора, -ора, -ора;
кок, -ок, -ок, -ок;	куб, -уб, -уб, -уб.

ФИОЛЕТОВЫЙ

Фиолетовый футлярчик

В коробочку фиолетового цвета кладут предмет — приз. Ведущий знает, что это. Играющие, задавая вопросы на «да» и «нет», должны отгадать, что же там находится.

Радужное гадание

Положив в фиолетовую коробочку разноцветные бумажные прямоугольники, можно получить ответ на вопрос, сбудется ли какое-либо желание. Погадаем на «Да» и «Нет». Для этого нам понадобятся полоски бумаги всех цветов радуги плюс черная и белая. Задумываем вопрос или желание и, не глядя, вынимаем любую бумажку. Цвет и будет ответом. Если выпал...

Красный — действуйте смело и настойчиво. Для выполнения вашего желания потребуются решительность, напористость. Оно может сбыться, но для этого придется побороться.

Оранжевый — желание исполнится. Принесет радость, ощущение полноты жизни. Ничто не будет этому мешать.

Желтый — то, что вы загадываете, может сбыться, но при условии: для этого необходимо выбрать рассудочное, взвешенное решение. Добиваясь желаемого, не действуйте очертя голову, спонтанно. Точный ответ — как — даст голос разума. Помехой задуманному могут послужить сплетни и интриги.

Зеленый — сейчас для осуществления вашего замысла или устремления время еще не пришло. Нужно подождать, возможна перемена обстоятельств.

Голубой — говорит о том, что есть все шансы получить желаемое. Этот цвет внушает надежду, прогнозирует успех, обещает хорошие условия для задуманного.

Синий — цвет удачи. Но не трактуйте его как точное «Да» на ваш вопрос. Он подсказывает, что для исполнения желания будет предоставлен широкий спектр возможностей, крайне благоприятных. Вы ими воспользуетесь в полной мере, если проявите волю и умерите свое самомнение.

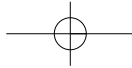
Фиолетовый — расшифровывается как однозначное «Нет». Это и совет отказаться от решительных действий, не пытаться побороть обстоятельства. Ничего путного из этого не выйдет.

Черный — категоричное «Нет» без всяких оговорок. К исполнению желания путь полностью закрыт.

[35 — 84]

Управление
и проектирование

106



Белый — это «Да», причем загаданное исполнится без всяких усилий. Вся ситуация сложилась так, чтобы не было преград исполнению вашего замысла.

Поезд фантазеров

Тема путешествий очень популярна для всех, кто творчески и с фантазией организует игровые программы. Но обычно интерес представляет не процесс перемещения, а те «места», где бывают путешественники. В нашей программе сама поездка превратилась в игру. А по сути, это набор игр, связанных с актерским мастерством.

До проведения игровой программы нужно подготовить билеты по количеству играющих. По ним будет определяться, в какой игре кто участвует. На билетах должны быть изображены: **паровозик, носовые платочки, два профиля, обращенные друг к другу, карандаш и кисть, рука, газета, Эйфелева башня, скрипичный ключ, цветы**. Сколько и каких будет билетов, следует рассчитать в зависимости от количества участников и тех игр и их вариантов, которые вы выберете. Перед программой билеты «продают» участникам за групповое исполнение песен со словами «дорога» или «поезд».

С песней в дорогу

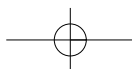
Ведущий: Добрый день! Я проводник «Поезда фантазеров». Нам пора отправляться в путешествие. До отправления поезда осталось пять минут. Чтобы путешествие было удачным, мы должны все вместе спеть песенку про паровозик. Я буду запевать, а вы все вместе петь слова: «Ту-ту, чик-чик».

- Ведущий:** У меня есть паровозик.
Все: Ту-ту, чик-чик, ту-ту, чик-чик.
Ведущий: Он меня по рельсам возит.
Все: Ту-ту, чик-чик, ту-ту, чик-чик.
Ведущий: У него труба и печка.
Все: Ту-ту, чик-чик, ту-ту, чик-чик.
Ведущий: Волшебное колечко.
Все: Ту-ту, чик-чик, ту-ту, чик-чик.
Ведущий: Сяду у окна поближе,
Все: Ту-ту, чик-чик, ту-ту, чик-чик.
Ведущий: И доеду до Парижа.
Все: Ту-ту, чик-чик, ту-ту, чик-чик.

Паровоз

Прежде чем поезд отправится в путь, нужно сформировать паровозную бригаду. Ведущий приглашает трех человек (или несколько «бригад» из трех человек), у которых **на билетах нарисован паровозик**. Эти люди встают в затылок друг другу. Это и есть паровозная бригада. Первый — машинист, посередине стоит помощник машиниста, а третий — кочегар. Все они едут на паровозе. Ведущий объясняет, что при маневрировании паровозы придерживаются сигналов: по одному свистку движутся вперед, по двум свисткам — назад, а по трем — стоят на месте. Действия производятся от сигнала до сигнала. Проходит репетиция, а затем игра.

Если машинист ошибается, он идет в кочегары, а бригада таким образом обновляется. Игра начинается снова. После нескольких туров игра заканчивается такими словами: «В этой игре мы проверили, насколько внимательны те,





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

кто поведет наш локомотив. Маневры закончились, можно подавать паровоз и отправляться в путь!»

Разговор с провожающими

Пока паровозная бригада готовилась к отправлению, провожающие и отъезжающие вспоминают, что забыли сказать друг другу самое главное. Поэтому через абсолютно звуконепроницаемое стекло вагона они пытаются дать «ценные указания».

Приглашаются пассажиры **с билетами, на которых изображены носовые платочки** — символ расставания. Играющие выходят, разбиваются на пары, берут карточки с текстами и при помощи пантомимы обмениваются информацией.

Тексты карточек для провожающих:	Тексты для отъезжающих:
<p>Не пей сырой воды! Не ешь немытых фруктов! Не гладь бродячих кошек! Не забудь сфотографироваться у достопримечательностей!</p>	<p>Возьми котлеты в холодильнике. Пропылесось книжный шкаф. Выгуляй соседскую собаку. Покорми рыбок в аквариуме.</p>

Знакомство пассажиров

Пришла пора пассажирам нашего поезда познакомиться друг с другом. Приглашаются пассажиры **с билетами, изображающими лица**. Их задача — поприветствовать соседей по купе в образе. Зрители должны отгадать этот образ. Кого только нет в нашем поезде. Наши пассажиры:

<p>Африканский абориген; Индеец племени Апачи Индийский йог;</p>	<p>Любопытная пятилетняя девочка; Очень скромная девушка; Сыщик, подозревающий всех во всем.</p>
--	--

Живые картины

Давайте осмотримся в нашем поезде. Обратите внимание, стены купе украшены репродукциями знаменитых произведений живописи. Приглашаются те, **на чьих билетах карандаш и кисть**. Они делятся на несколько групп и получают задание «оживить» картины.

Игра требует некоторой предварительной подготовки: надо выбрать сюжет известного произведения живописи или скульптуры и с помощью подручных средств попытаться представить его, замерев на несколько секунд. Остальные должны угадать, что за картину хотели изобразить, кто ее автор. Так и просятся «оживиться» такие шедевры, как «Богатыри», «Чаепитие в Мытищах», «Опять двойка», «Иван грозный и сын его Иван» и многие другие жанровые картины вплоть до «Утра в сосновом бору» и «Утра стрелецкой казни».

Для подготовки дается время. Чтобы не «зависла пауза», в это время проводится следующая игра, а после нее демонстрируются «шедевры живописи».

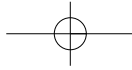
Переводчики

В нашем поезде, как мы уже знаем, едут люди различных национальностей, не знающие общего языка. Специально для них мы подготовили группу

[35 — 84]

Управление
и проектирование

108



профессиональных сурдопереводчиков. Ими являются пассажиры **с билетами, на которых изображена рука.**

Несколько человек одновременно передают языком жестов текст, который читает ведущий. Он может быть примерно таким:

Где вещи тяжелее?

Сила, с которой тела притягиваются Земным шаром, убывает по мере возвышения над земной поверхностью. Если бы мы подняли килограммовую гирию на высоту 6400 км, то сила притяжения ослабла бы в 4 раза и гирия на пружинном безмене весила бы всего 250 г вместо 1000.

Читаем газеты

Познакомившись друг с другом и даже побеседовав при помощи сурдопереводчиков, пассажиры раскрывают свои газеты. Ну, что там пишут в любимой рубрике?

Любители читать газеты — это пассажиры, **на билетах которых эти газеты и изображены.** Они получают задание — сочинить короткую смешную заметку для следующих рубрик:

Криминальная хроника;

Новости с мест; Объявления и реклама;

Полезные советы. Пока они сочиняют, для всех проводится игра «Гороскоп».

Гороскоп

Есть в газетах одна рубрика, которая интересует абсолютно всех, только некоторые почему-то в этом не признаются. Это гороскоп. Поэтому сейчас играть будут все, вне зависимости от билетов.

Водящий выбирает из газеты забавный гороскоп, вычеркивает в нем некоторые слова, а затем просит остальных назвать слова тех частей речи, которые он вычеркнул. Этими словами заполняются пропуски в тексте, и получается смешной рассказ, который потом зачитывается вслух.

Пейзаж за окном

Те, кто не любит читать газеты, конечно же, обожают рассматривать пейзажи за окном. Поскольку поезд у нас фантазийный, то из его окна можно увидеть «визитные карточки» разных стран. Теперь очередь показать свои таланты тех, у кого **на билетах Эйфелева башня.**

Группы по 3–4 человека пантомимой изображают архитектурные сооружения.

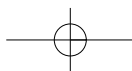
Египетские пирамиды; Эйфелева башня; Статуя Свободы;	Пизанская башня; Великая китайская стена.
--	--

Торжественная встреча

Вот и приближается к концу наше путешествие на Поезде Фантазеров. На перроне с песнями о дружбе нас встречают сразу несколько музыкальных коллективов. Это те, чьи **билеты украшены скрипичными ключами.**

Игроки с такими билетами тоже делятся на несколько групп и исполняют песни о дружбе от имени разных творческих коллективов:

Хор детского сада. Ансамбль военной песни и пляски.	Хор духовной семинарии. Поп-группа «Букет цветов»
--	--





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Цветов на перроне видимо-невидимо! Каждый может выбрать себе цветок и поместить его в общий букет. Обладатели **билетов с цветочками** обходят каждый по одному сектору зала, предлагая каждому выбрать из набора бумажных цветочков тот, который соответствует его настроению. Потом они быстро наклеивают все цветы на заранее нарисованный букет. Пока завершается эта своеобразная диагностика, все вместе еще раз исполняют песенку про паровозик «Ту-ту, чик-чик» или песню Владимира Шаинского «Голубой вагон».

Пифагорейская школа

Программа составлена для тех, кто имеет хорошую традицию отмечать коллективный день рождения.

Помещение оформлено в древнегреческом стиле, под Храм Великой Теоремы. Именинники, одетые в древнегреческие туники, восседают на «троне» в форме треугольника. Они — жрецы Храма Великой Теоремы.

Ведущий: *Задумались греки однажды, скрутив мозги в гордиев узел,
Чему равны два катета, а также гипотенуза?*

И был среди них мудрейший по имени Пифагор,

Он долго думать не стал и разрешил весь спор.

Он начертил квадрат, потом два других прибавил,

Потом, словно просто так, знак равенства там поставил.

И возлюбил его Зевс и правители мудрые.

Простроили Храм Теоремы и стали молиться утром.

А мы собрались здесь вечером, когда больше делать нечего.

Чтоб весело было нам, надо жертву послать богам.

Готовы ли вы, о жрецы, принять в жертву наши дары?

(Под музыку «Сиртаки» гости вручают именинникам подарки, при этом стараются соблюдать ритуал жертвоприношения.)

Ведущий: *Пифагор был великим и мудрым,
Школу в Греции он основал.*

И сегодня своих ученых,

Чтоб учить нас, сюда прислал.

Расписание будет длинным,

Но с чего бы сейчас начать?

Пусть Астролог нам всем поможет

Именинников лучше узнать.

Знаки Зодиака и ваш досуг

Один из гостей — астролог — оглашает шуточный гороскоп виновников торжества на ближайшую неделю. См. игру «Гороскоп» в программе «Поезд фантазеров»

Ведущий: *Пора к застолью перейти и красноречием блеснуть,
И оду нам или стихи пусть срочно скажет кто-нибудь!*

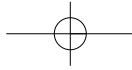
Оригинальное пожелание

В честь праздника никуда не деться от поздравлений. Можно устроить «снежный ком» из поздравлений. Первый из сидящих в кругу участников говорит какое-либо поздравление или пожелание. Второй повторяет пожелание первого и добавляет свое, третий — пожелание первого, второго и свое и так далее. Но для взрослых, пожалуй, это слишком простой вариант. Поэтому мы предлагаем усложнить игру — называть не просто пожелание, а слово, начи-

[35 — 84]

Управление
и проектирование

110



нающееся на ту же букву, что и имя. Например, Наталья может пожелать надежд на лучшее, Константин — красоты и т.п. Если пожелание подобрать сложно, можно подумать всем вместе. Ведущий может заранее подыскать в словаре подходящие слова и ненавязчиво подсказывать их игрокам.

В «снежном коме» называют обычно самые традиционные фразы. После «снежного кома» можно провести конкурс на самое оригинальное пожелание, в котором все слова из «снежного кома» были бы запрещены.

Ведущий: *Поскольку Пифагор был математиком —
Настал для сей науки час.
Все будут очень умны и внимательны,
Блеснут своими знаниями как раз.*

Желаю — поздравляю

Эта игра приведет в восторг всех, кто более или менее ладит с математикой и знает хотя бы таблицу умножения. Игроки по очереди считают друг за другом. Вместо чисел, которые делятся на 3, говорят: «Поздравляю!», если число делится на 5 — «Желаю счастья!». Если число одновременно делится на оба условленных числа, нужно говорить оба слова, например: 15 — «Поздравляю! Желаю счастья!». Игра проходит в быстром темпе. Ошибка стоит фанты или выбывания из игры.

Ведущий: *В Пифагорейской школе читались
Не только цифры и фигуры.
Там рисованию учились
Пейзажей и природы.*

Волшебные треугольники

Каждому гостю дают лист бумаги с нарисованным прямоугольным треугольником и фломастер. Задача — дорисовать изображение до содержательного рисунка. Затем рисунки выставляются на всеобщее обозрение, а жрецы награждают самых лучших художников.

Ведущий: *«Красиво жить не запретишь!» — конечно, это верно.
Но как красиво будешь жить, коль двигаешься скверно?*

Порхающие бабочки

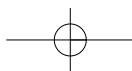
Для этой танцевальной игры нужно из бумаги или тесьмы изготовить бантики трех цветов и снабдить их иголочками, чтобы их можно было приколоть к одежде.

Объявляется начало танца. После первого тура жрецы вручают тем, кто танцевал лучше других, зеленые бантики. Начинается второй тур. Теперь танцуют те, кто получил зеленые бантики. И вновь из танцоров отбираются лучшие — им прикалывают желтые бантики. Среди них уже нетрудно в ходе третьего тура определить победителей. Им прикалывают большие красные банты и выдают призы — красивые бабочки-заколки девушкам и галстуки бабочки юношам.

Ведущий: *Пифагор был олимпийским чемпионом.
Пойдемте же и мы на стадион.
Толкать ядро и диск метать на дальность
Ничуть не хуже будем мы, чем он.*

Метатели

Среди гостей проводятся соревнования по метанию диска и толканию ядра. Но снаряды необычные. Диск — это всего-навсего кружок, вырезанный из





ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

бумаги, который совершенно не хочет никуда лететь от метателя. А ядром служит воздушный шарик, в который прежде, чем его надуть, налили немного воды. И летит он туда, куда вздумает, а не туда, куда его кидают.

Ведущий: *Пифагор, как известно, был дока в кулачном бою,
Но голову не подставлял под удары свою.*

Два в одном

Есть стереотип, что бокс — малоинтеллектуальное занятие. А вот попробуйте надеть на друзей по паре боксерских перчаток, провести разминку, предматчевый массаж, как можно больше «завести» болельщиков. А потом проведите партию-блиц в карманные шахматы.

Ведущий: *Ну, именинники, давайте,
Штаны скорее надевайте.
Пора закончить эту тему
И доказать всем теорему!*

Именинники надевают втроем одни огромные специально сшитые штаны и под дружные аплодисменты всех присутствующих танцуют «Кан-кан».

[35 — 84]

Управление
и проектирование

112