

## Шуточные вопросы, загадки

### Практический материал для состязаний

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? *(Подошвы 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 вперед? *(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 общении 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, разделившись 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» — быстрота — это спортивное состязание. А вот интеллектуальное: «И» — интеллект, «Э» — эрудиция и «Р» — риторика. «Н» — находчивость, «В» — внимание 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.

### **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.

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 вик-

торины. 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», «Вишневый сад», «Три сестры».)

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

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

— Как сейчас называется пьеса Островского «Зачем 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, уточняю, 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 победы. Вспомните, какие реальные и выдуманные достоинства своих дам воспевали настоящие ры-

цари? 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.

Звучит марш, но ещё громче — аплодисменты зала.

**2. Орёл**