

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ И МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное учреждение Самарской области
АГЕНТСТВО ПО РЕАЛИЗАЦИИ МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ

САМАРСКИЙ СОЮЗ МОЛОДЁЖИ
Молодёжное объединение «Беспокойные сердца»

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ЛИДЕРА

**ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ШТАБА
«БЕСПОКОЙНЫЕ СЕРДЦА»**



Уважаемые коллеги!

В преддверии 2009 года, объявленного Президентом Российской Федерации Годом молодежи, Государственное учреждение Самарской области «Агентство по реализации молодёжной политики» выпускает серию методических изданий для сотрудников молодежных некоммерческих организаций, общественных объединений, домов молодежных организаций и специалистов, работающих с молодежью.

В этой серии представлены материалы, разработанные в основном самарскими детскими и молодежными общественными объединениями, а также их партнерами за последнее время, но выпущенные небольшими тиражами и поэтому ставшие уже редкими для специалистов в сфере молодежной политики.

Мы надеемся, что опубликованные материалы будут интересны тем, кто работает с молодежью. И даже если вы будете в чем-то не согласны с авторами материалов и все переделаете по-своему, то это также замечательно и тогда труд авторов не пропадет даром. Если вы посчитаете свой опыт интересным для других, то в будущем для новых изданий мы ждем и ваши материалы.

В заключение хотелось бы поблагодарить всех, кто безвозмездно предоставил нам свои материалы для переиздания. Без помощи этих людей и организаций настоящие пособия не стали бы достоянием широких читательских кругов.

Министерство культуры и молодёжной политики Самарской области

Государственное учреждение Самарской области
«Агентство по реализации молодёжной политики»

Самарский союз молодёжи

Молодёжное объединение «Беспокойные сердца»

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ЛИДЕРА

ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ШТАБА
«БЕСПОКОЙНЫЕ СЕРДЦА»

ИЗДАТЕЛЬСТВО ООО «ОФОРТ»
САМАРА - 2008

УДК 371

ББК 74.200.58

Н32

Автор-составитель: *Г.В. Каледа*

Настольная книга лидера: Из опыта работы штаба «Беспокойные сердца» /
Н32 Автор-сост. Г.В. Каледа. – Самара : ООО «Офорт», 2008. – 211 с.

ISBN 978-5-473-00493-9

В сборнике собраны наиболее эффективные методики игровой деятельности подростков, подробно описаны методики организации проведения тренинговых занятий «Давайте познакомимся», «Конфликт», «Веревоочный курс» т. д., ситуационно-ролевых игр, игр-путешествий и т. д.

Сборник содержит практический материал по организации и проведению коллективно-творческих дел, конкурсных программ, викторин, интеллектуальных игр.

Книга предназначена для лидеров молодежных организаций, педагогов-организаторов, педагогам дополнительного образования, руководителям детских объединений, клубов, директорам детских лагерей.

УДК 371

ББК 74.200.58

ISBN 978-5-473-00493-9

© Каледа Г.В., 2008

© Макет. Государственное учреждение Самарской области
«Агентство по реализации молодёжной политики», 2008

© Оформление. Немцев С.А., 2008

ВВЕДЕНИЕ

Дорогой друг!

Если этот сборник оказался у тебя в руках, значит, Ты – заинтересованный и творческий человек, который не боится непростых задач и умеет их решать!

Уникальность этого сборника заключается в том, что он обобщил в себе практику самых успешных и эффективных программ и методик через которые молодые люди учатся формировать новые взаимоотношения, основанные на активном взаимодействии с окружающей средой и доброжелательном отношении к людям.

Как распознать в группе лидера, какими качествами должен обладать лидер, как из незнакомых друг с другом людей сделать слаженную команду, как приходиться к соглашению, объективно смотреть на себя и окружающий мир, анализировать свои действия, оказывать помощь друг другу, принимать самостоятельные решения – на все эти вопросы ты найдешь ответ в разделах «Коллаж лидера», «Давайте познакомимся», «Конфликт».

В этом сборнике ты сможешь познакомиться с необычными формами содержательного досуга, узнаешь как проявить свои качества в экстремальных ситуациях, приобрести навыки творческой и организаторской деятельности.

Программа «Успех», активно реализуемая по сей день молодежным объединением «Беспокойные сердца» совместно с Самарским союзом молодежи – территориальной общественной организацией «Российского союза молодежи» в Самарской области, поможет подготовить организаторов самоуправления, лидеров молодежных объединений.

Овладев на практике технологиями, которые описаны в нашем сборнике у Тебя есть все шансы стать первоклассным организатором досуга, молодежного клуба или общественной организации!

Мы рады поделиться с Тобой нашим опытом, неоднократно проверенным практикой и временем!

КОЛЛАЖ ЛИДЕРА

Кто такой Лидер?

Лидер – человек, способный повести за собой, пробудить интерес к делу. Он стремится «выложиться» для достижения общей цели, активно влияет на окружающих, наиболее полно понимает интересы большинства. Именно с ним хочется посоветоваться в трудные минуты, поделиться радостью. Он может понять, посочувствовать; всегда готов прийти на помощь, от него во многом зависит настроение, он способен «завести» окружающих.

Виды лидерства

Различают несколько видов лидерства.

Лидер-созидатель действует в интересах дела, в интересах организации и всех ее членов, которых он ведет за собой (по большому счету – в интересах всех людей).

Лидер-разрушитель действует в своих собственных интересах, для него на первом плане не дело, не люди, а собственное эгоистическое желание показать себя, используя для этого дело и окружающих (зачастую во вред и делу, и людям).

В детском объединении встречаются лидеры, роли которых различны: лидеры-организаторы (деловые лидеры), лидеры-генераторы эмоционального настроения (эмоциональные лидеры), лидеры-инициаторы, эрудиты, умельцы.

Деловые лидеры играют основную роль в решении задач, поставленных перед коллективом в реализации трудовой, спортивной, поисково-туристской и др. деятельности.

Лидеры-инициаторы выделяются в деятельности на этапе выдвижения идей, в поиске новых сфер деятельности для коллектива.

Лидер-умелец – это наиболее подготовленный в конкретном виде деятельности член коллектива (например, в походе – самый опытный турист).

Роль эмоциональных лидеров связана с действиями, относящимися в основном к сфере межличностного общения в коллективе, группе в рамках организации. Эмоциональные лидеры зачастую не испытывают потребности в управлении коллективом. Отрицательные взаимоотношения между членами коллектива точнее характеризуют деловые лидеры.

Деловые лидеры осознают межличностные отношения. Это обусловлено стремлением деловых лидеров хорошо знать подавляющее большинство своих товарищей по организации, что позволяет им соответственно этим знаниям строить свои отношения. Ребята, успешно действующие в обеих сферах жизни организации, выдвигаются на роли абсолютных лидеров.

Для воздействия на коллектив, наряду с умением воспринимать личные отношения, большое значение имеет умение определять статус сверстников. В этом лучше всех ориентируются абсолютные лидеры; на втором месте идут деловые лидеры. От эмоциональных лидеров в большей степени зависит психологический климат в коллективе, самочувствие сверстников, а также принятые нравственные ценности.

Лидера выдвигает деятельность. Поэтому через специально организованную, разнообразную по содержанию деятельность можно обеспечить не только ситуации, направленные на сплочение организации, но и, прежде всего, благоприятные возможности для успеха ребят, обладающих развивающимся потенциалом влияния на сверстников.

Качества лидера

Какие качества личности определяют делового лидера?

Прежде всего – это:

- способность управлять собой («если хочу, то смогу»). Способность в полной мере использовать свое время, энергию. Умение преодолевать трудности, выйти из стрессовых ситуаций. Заботиться о накоплении сил и энергии (в том числе и физических);
- наличие четких личных целей («знаю, что хочу»). Ясность в вопросах о целях своих поступков. Наличие целей, совместимых с условиями общения и деятельности. Понимание реальности поставленных целей и оценка продвижения к ним;
- умение решать проблемы («найти выход в лабиринте мнений»). Умение вычленив в проблеме главное и второстепенное, оценить варианты решения проблемы, прогнозировать последствия после принятия решения. Определять необходимые ресурсы для решения проблемы;

- творческий подход к организации людей («не так, как все»). Поиск нестандартных подходов к решению управленческих проблем. Умение генерировать идеи. Стремление к нововведениям;
- умение влиять на окружающих («вести за собой»). Уверенность в себе. Умение устанавливать хорошие личные отношения. Способность убеждать и внушать. Умение слушать других;
- знание особенностей организаторской деятельности («организовать дело»). Умение подобрать и расставить людей, составить план и включить людей в его выполнение. Стимулировать работу товарищей, тактично осуществлять контроль за работой;
- наличие организаторских способностей («в их единстве»). Организаторское чутье (психологическая избирательность, практико-психологический такт). Эмоционально-волевая возбудимость (общественная энергичность, требовательность, критичность). Склонность к организаторской работе;
- умение работать с группой («сплотить товарищей на дело»). Понимание важности сплоченности коллектива, способность преодолеть ограничения, препятствующие эффективной работе коллектива. Умение добиваться согласия в коллективе. Стремление к анализу развития группы и поиск путей ее развития.

В книгах А.Н. Лутошкина и Л.И. Уманского приводятся общие и специфические качества лидера:

- *Общие качества (ими обладают не только лидеры, но и те, кто может стать лидером):*
 - компетентность – знание того дела, в котором человек проявляет себя как лидер;
 - активность – умение действовать энергично, напористо;
 - инициативность – творческое проявление активности, выдвижение идей, предложений;
 - общительность – открытость для других, готовность общаться, потребность иметь контакты с людьми;
 - сообразительность – способность доходить до сущности явлений, видеть их причины и следствия, определять главное;
 - настойчивость – проявление силы воли, упорства, умение доводить дело до конца;
 - самообладание – способность контролировать свои чувства, свое поведение в сложных ситуациях;
 - работоспособность – выносливость, способность вести напряженную работу;

- наблюдательность – умение видеть, мимоходом отметить важное, замечать детали;
- самостоятельность – независимость в суждениях, умение брать ответственность на себя;
- организованность – способность планировать свою деятельность, проявлять последовательность, собранность.
- Специфические качества лидера (своеобразные индикаторы лидерского таланта):
 - организаторская проницательность – тонкая психологическая избирательность, способность понять другого человека, проникнуть в его внутренний мир, найти для каждого его место в зависимости от его индивидуальных особенностей и настроения;
 - способность к активному психологическому воздействию – разнообразие средств воздействия на людей в зависимости от их индивидуальных качеств, сложившейся ситуации;
 - склонность к организаторской работе, лидерской позиции, потребность брать ответственность на себя.

Экзаменуем Лидера

С помощью данной методики можно определить характерные для данного лидера способы реагирования на критические ситуации.

Из двух утверждений необходимо выбрать только одно, более вам близкое:

1

а) Иногда предоставляю возможность другим взять на себя ответственность за решение спорного вопроса.

б) Чем обсуждать то, в чем мы расходимся, я стараюсь обратить внимание на то, с чем мы оба согласны.

2

а) Я стараюсь найти компромиссное решение.

б) Я пытаюсь уладить спор с учетом всех интересов другого человека и моих собственных.

3

а) Обычно я настойчиво стремлюсь добиться своего.

б) Иногда я жертвую своими собственными интересами ради интересов другого человека.

4

а) Улаживая конфликт, я пытаюсь найти поддержку у другого.

б) Я стараюсь избежать бесполезной напряженности.

5

а) Я пытаюсь избежать неприятности для себя.

б) Я стараюсь добиться своего.

6

а) Я стараюсь отложить решение спорного вопроса.

б) Я считаю возможным в чем-то уступить, чтобы добиться другого.

7

а) Первым делом я стремлюсь ясно определить то, в чем состоят все затронутые интересы и спорные вопросы.

б) Я стараюсь успокоить другого и главным образом сохранить наши отношения.

8

а) Я предлагаю среднюю позицию.

б) Я настаиваю, чтобы все было сделано по-моему.

9

а) Я сообщаю другому свою точку зрения и спрашиваю о его взглядах.

б) Я пытаюсь показать другому логику и преимущество моих взглядов.

10

а) Я стараюсь не задеть чувства другого.

б) Я обычно пытаюсь убедить другого в преимуществах моей позиции.

11

а) Я пытаюсь немедленно преодолеть наши разногласия.

б) Я стараюсь найти наилучшее сочетание выгод и потерь для нас обоих.

12

а) Ведя переговоры, стараюсь быть внимательным к другому.

б) Я всегда склоняюсь к прямому обсуждению проблемы.

13

а) Как правило, я озабочен тем, чтобы удовлетворить желания каждого из нас.

б) Иногда предоставляю другим взять на себя ответственность за решение спорного вопроса.

14

а) Если позиция другого кажется ему очень важной, я стараюсь идти ему навстречу.

б) Я стараюсь убедить другого пойти на компромисс.

15

а) Зачастую стремлюсь избежать споров.

б) Я всегда занимаю такую позицию в споре, чтобы мы совместно могли добиться успеха.

Ключ для теста «Экзаменуем лидера»

	Соперничество	Сотрудничество	Компромисс	Избегание	Приспособление
1				А	Б
2		Б	А		
3	А				Б
4	А			Б	
5	Б			А	
6			Б	А	
7					Б
8	Б		А		
9	Б	А			
10	Б				А
11		А	Б		
12		Б		А	
13		А		Б	
14			Б		А
15		Б		А	

Заботясь об устойчивости коллектива, не забудьте про «козлов отпущения». Каждому, кто более или менее длительное время общался в сформировавшемся коллективе, хорошо известно, что в нем обязательно имеется устойчивое ядро с фиксированными ролями неформального характера. Вокруг этого ядра существует изменчивая оболочка, в зону которой то попадают, то выходят разные люди, не впитывающиеся в коллектив по тем или иным причинам.

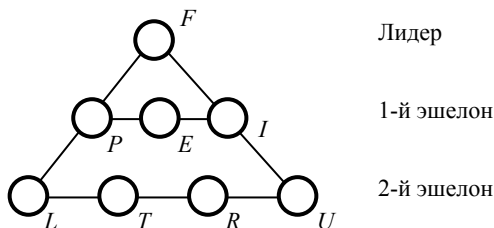
Социоаналитические исследования показали, что восемь максимальное количество неформальных ролей. При большем количестве постоянных участников ядро раздваивается на половины, не совпадающие по способу и темпу решения одинаковых задач.

Оказывается, для того чтобы группа успешно выдерживала атаки внешней среды, она вынуждена закрепить за каждым участником круг его обязанностей,

которые соответствуют этим аспектам. Причем делается это так, чтобы выполняющий определенную неформальную роль человек был бы с ней согласен, чувствовал себя удовлетворенным.

В цивилизованном коллективе неизбежно существует пирамида власти, которую можно изобразить схематически. На вершине, в середине и в основании пирамиды находятся различные по статусу неформальные роли, обозначенные для удобства теми же буквами, что и выполняемые ими коммуникативные задачи.

Изучение неформальных ролей позволяет заранее, экономя время на притирку и случайный перебор, создать функционально сбалансированный коллектив. Для этого выясним, какие социотипы являются наиболее вероятными претендентами на свободные ступеньки власти.



Неформальная роль – «лидер» (F). Настоящим лидером может стать только самый влиятельный, пользующийся всеобщим авторитетом, член группы. Он представляет собой силовой центр коллектива, уверенно координирующий его движение в коммуникативном пространстве.

Настоящий лидер не демонстративен, не суетлив и не эмоционален. Не надо путать его с так называемым «харизматическим» лидером, который выступает идеологом и зачинщиком массовых социальных движений. «F»-лидер не идеолог, а прагматик. Он никого ни к чему не призывает, просто заставляет выполнять необходимое силой авторитета и логикой фактов.

Неформальные роли первого эшелона

Неформальная роль – «двигатель группы» (P). Человек, который претендует на эту роль, должен быть очень работоспособным и выносливым. Двигатель группы практически всегда находится в движении, не терпит лени и расхлябанности. Да он практически и не умеет отдыхать. Все его усилия направлены на поддержание рабочего ритма в группе.

Несмотря на всю свою энергичность, человек, выполняющий P-роль, не является неформальным лидером группы. Он ее двигательный, а не силовой

центр. Двигатель группы великолепно задает темп движения, но с трудом меняет его направление, а это основное требование ориентации в коммуникативном пространстве,

Истинный критерий лидерства, как считали еще в древности, его незаметность. По-настоящему умелый лидер так отлаживает коллектив, что тот может некоторое время решать свои задачи и в его отсутствие (эффект «автопилота»). Совсем другое дело в случае с лидером – двигателем группы. Эта роль очень энергозатратная: при его отсутствии коллектив быстро снижается, снижается темп.

Неформальная роль – «эмоциональный вовлечатель» (E). Это самый коммуникабельный и экспрессивный участник группы. Причем его стиль общения должен быть в большей степени напористый, чем успокаивающий. Одной силы авторитета и двигательного принуждения часто оказывается мало, чтобы коллектив быстро и организованно включился в работу. Очень важный участок мобилизации коллектива – это «зажигание», эмоциональный порыв.

У неформальной E-роли есть еще и вторая сторона, которую можно обозначить как «разведка ресурсов». Без этой стороны деятельности эмоциональный вовлечатель способен «перегреть» коллектив. Энергию его чувств логично направить на внешний мир – завязывание связей и получение информации обо всем новом, что появляется у соседей.

Неформальная роль – «генератор идей» (I). Им становится только самый нестандартно мыслящий участник команды. От генератора идей требуется постоянная выдача перспективных догадок и прозрений – таких находок, открытий и предложений, на основании которых можно строить стратегию долгосрочного развития организации. Генератор идей отличается от других работников интеллектуальной смелостью и жадой познания.

Необходимо уяснить, что генератор идей – это своеобразный противовес лидеру группы. Генератор идей очень свободолюбив, его нельзя подчинить жесткому графику и нагрузить рутинной работой.

Неформальные роли второго эшелона

Неформальная роль – «систематизатор» (L). В этой роли выступает наиболее уравновешенный, свободный от субъективных пристрастий член команды. От него требуется не бурная активность, наоборот, холодная отстраненность, способность сравнивать противоположные точки зрения и выносить объективное суждение,

Неформальная роль – «отражатель» (T). Задача этого участника коллектива – служить как бы зеркалом происходящих событий, отражать всю дина-

мику перемен. Требования к претенденту на *T*-роль – тонкая восприимчивость, умение подмечать значимые детали и тем или иным способом реагировать на них, доносить назревающие перемены до всех членов коллектива. Это позволяет своевременно принять меры, на шаг вперед учитывать грядущие перемены.

Неформальная роль – «гармонизатор» (*R*). В любом напряженно работающем коллективе возникают недоразумения и трения между его участниками. Не бывает коллективов полностью эмоционально стабильных. *R*-участник отвечает за мир и душевное спокойствие в группе. Он человек не агрессивный, способен понять и простить. Он не очень активный, собственные чувства и переживания умеет скрывать. К нему тянутся люди, обращаются за советом в запутанных жизненных ситуациях. Благодаря гармонизатору коллектив как бы «склеивается» изнутри чувственными привязанностями, ощущением «семейной» атмосферы.

Неформальная роль – «доводчик» (*U*). Это основная исполнительная сила слаженной команды. Их может быть в универсальном коллективе несколько. Человек, претендующий на эту роль, отличается чувством хозяина на своей территории. Он прагматично настроен, умеет качественно оформлять свои изделия и рассчитывает на достойное вознаграждение своего труда.

Стили руководства

У каждого лидера есть свой «почерк», своя манера, свой способ в организации коллективных дел. Эти свойственные лидеру приемы воздействия на личность или группу называют стилем работы.

А.Н. Лутошкин выделяет такие стили:

- 1. Разящие стрелы. Призывающий, настаивающий, жестоко требующий. Эффективен в только еще складывающихся коллективах.*
- 2. Возвращающийся бумеранг. Советующий, консультирующий, коллегиальный, требующий. Эффективен в сложившихся коллективах.*
- 3. Снующий челнок. Уговаривающий, просящий, компромиссный Эффективен в зависимости от ситуации.*
- 4. Плывущий плот. Соглашающий, уступчивый, невмешивающийся. Эффективен только как вспомогательный.*

Возможно, ты найдешь полезным для себя советы по этому поводу английских ученых М. Вудсона и Д.Френсиса:

- 1. Установите ясные цели. Умные коллективы часто сами находят путь, если знают к чему надо прийти.*

2. *Начинайте с малого. «Большой дуб вырастает из маленького желудя». Успех укрепляет доверие и создает основу для нового успеха. Люди предпочитают идеи, в которых они могут разобраться.*

3. *Прежде чем действовать, добейтесь согласия. Причастность вырастает из понимания. Без согласия почти ничего нельзя изменить. Достижение согласия требует немалого времени.*

4. *Составьте реальный график. «Москва не сразу строилась». Научиться – означает от чего-то отучиться. Культурный уровень меняется очень медленно.*

5. *Советуйтесь часто и искренне. Люди могут сказать много ценного. Когда вы советуетесь, то тем самым укрепляете согласие. Советоваться – это не форма, а содержание. Манипулирование подрывает возможность создать коллектив.*

6. *Свяжите создание коллектива с организационной работой. Люди с большей готовностью пойдут на эксперимент, если это не требует большого объема дополнительной работы. Для создания коллектива используйте возможность регулярных заседаний и обычных заданий. Положительные результаты будут очевиднее.*

7. *Смело встречайте «политические» проблемы. Не кладите сложные вопросы под сукно. Будьте реалистом в своих планах. Если вы будете играть в политику, то дискредитируете свои усилия.*

8. *Поощряйте открытость и искренность. С глубоко укоренившимися предрассудками и взглядами легче справиться, если обсуждать их открыто. Не подавляйте дискуссии.*

9. *Не вызывайте ложных надежд. Обещать легче всего. Невыполненные обещания дискредитируют вас.*

10. *Если нужно, перестройте свою работу. Организационная работа требует времени. Создание коллектива может увеличить индивидуальный объем работы.*

11. *Помните, что неизвестное пугает больше, чем известное. Помните, что развитие в основном саморегулируется. Если проблему изложить вслух, она уже не кажется страшной. Возраст, способности и взгляды создают ограничения. В конечном счете мы сами отвечаем за свое развитие.*

12. *Помните, что «вы можете загнать лошадь в воду, но не можете заставить ее пить». Людей нельзя заставить изменить отношение. Людей можно заставить, но они будут притворяться будто они меняются.*

13. *Помните о тех, кто вне игры. Зависть может помогать развитию. Люди любят сами быть участниками.*

14. Помните, что создание коллектива может вызвать другие проблемы. Другие группы людей могут почувствовать опасность. Отдельные единомышленники могут перерасти свои нынешние функции.

15. При создании коллектива используйте все возможности. Может иметь место индивидуальное развитие. Новые идеи порождают дальнейшее творчество. Существующие системы и методы могут оказаться под вопросом. Делегируйте (передавайте) полномочия.

У людей разные сильные стороны и опыт. Делегирование (передача) полномочий обычно означает развитие.

16. Принимайте помощь извне, если это необходимо. Тщательно выбирайте, к кому обратиться. Принимайте на себя ответственность за свои действия. У каждого человека со стороны свой взгляд на проблему и свой опыт. Люди со стороны не участвовали в организационной работе. Человек извне скорее окажется беспристрастным.

17. Учитесь на ошибках. Признавайте свою неправоту. Регулярно анализируйте ход дела. Поощряйте обратную связь – это самое ценное, что вам могут дать коллеги.

18. Делайте то, то о чем вы говорите. Дела говорят сами за себя.

Лидер должен понять, что одно дело – создавать план работы, другое – выполнять его. Он должен ясно представить себе, как должна быть разделена работа между всеми членами организации.

Плох тот лидер, который все делает или пытается делать своими руками. Величайшее искусство лидера состоит в том, чтобы ребята, выполняя его задания, делали это как бы по своей инициативе и, может быть, даже в убеждении, что они сами, а не лидер нашли выход из положения.

Всякая, даже элементарно краткая, инструкция лидера должна содержать три основных момента:

1. Что именно должно быть выполнено.
2. В какой срок.
3. На ком лежит ответственность за выполнение задания. Время неиспользованное – время погибшее безвозвратно.

Узелки на память

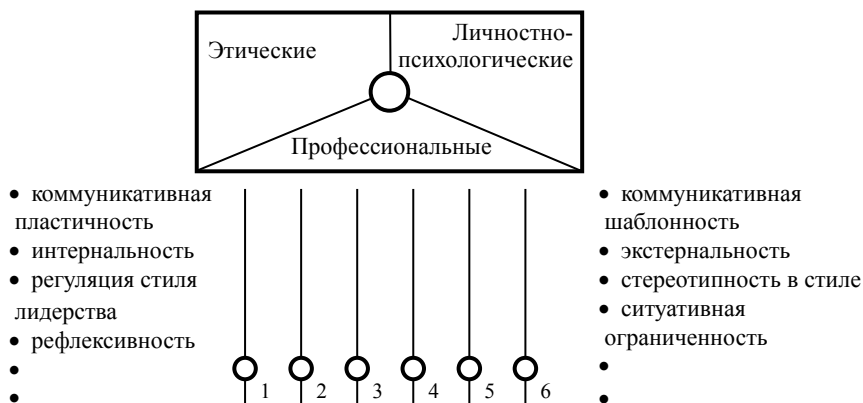
(некоторые практические советы лидеру)

- Как говорить?
 - Следи за тем, чтобы слушатель правильно тебя понял;
 - Обдумай фразу, прежде чем ее высказать;

- Старайся высказать мысль в достаточно краткой форме;
- Высказывая новую мысль, убедись, что предыдущую собеседник понял правильно;
- Высказывайся ясно и определенно;
- Не старайся, чтобы собеседник во всем соглашался с тобой;
- Говори вежливо.
- Как слушать?
 - Будь терпелив, дай высказаться собеседнику;
 - Твое настроение не должно мешать тебе понимать собеседника;
 - Слушая, старайся выделить и запомнить наиболее существенные моменты;
 - Не занимай сразу отрицательную позицию к тому, что ты слушаешь;
 - Следи за тем, чтобы для тебя и говорящего слова имели одинаковый смысл;
 - Старайся поставить себя на место говорящего.
- Понять собеседника – это:
 - прогнозировать его действия в будущем;
 - точно пересказать, что сказано им;
 - согласовать программу дальнейшего взаимодействия;
 - найти пути решения возникающих трудностей;
 - выяснить, чем вызвана его точка зрения на явление, если она не соответствует твоей.

Построение модели идеального лидера

1. Решить, какие 3 группы качеств наиболее важны для лидера (нравственно-личностно-психологические, этические, профессиональные).
2. Разбиться на малые группы так, чтобы в каждой из них можно было организовать по 3 мини-группы (как минимум из 2 человек).
3. Игра «Поиск»: каждая группа думает над качествами из «своего» раздела приблизительно 2 минуты. Затем листок переворачивается. Когда лист перевернулся, вся группа выбирает восемь наиболее важных для лидера качеств (тут можно проявить умение обобщать).
4. Затем принимается общегрупповое решение о том, какие восемь качеств наиболее важны для лидера (можно зачитывать качества по кругу, а затем обсуждать их). Выбранные качества фиксируются в летописи.
5. После построения модели качеств идеального лидера, необходимо построить модель «наоборот», т. е. к каждому качеству придумать противоположное. Затем «прошкалировать» эти модели.



6. На полученной шкале отметьте выраженность данного качества у себя. Получится ваш личностный профиль как лидера.

7. Постройте аналогичные профили на других членов вашей группы. Это поможет вашим друзьям в самосовершенствовании.

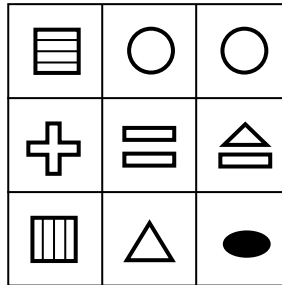
Рисование лидера

Каждой группе выдается лист бумаги форматом А2, маркеры и фломастеры. Ведущий предлагает группе 10 минут обсудить рисование «Лидера», при этом группа не касается материалов. Затем следующие 10 минут группа рисует «Лидера», не произнося ни слова, за каждое сказанное слово снимается минута. По истечении 10 минут группы представляют свои работы. В заключение ведущий с группой анализирует, что произошло в группе в момент работы: как себя чувствовал каждый, какую роль он выполнял. почему взял на себя данную роль. Была ли у него возможность высказаться, сделать предложение, всех ли выслушали в процессе подготовки, была ли доброжелательность между членами группы. Бывают ли подобные ситуации в жизни, что вы при этом чувствовали. Чему вы научились в этом упражнении, какие уроки для себя извлекли на будущее.

Лидер в группе. Фигуры

В этом задании проверяется способность группы организовывать умственную и физическую работу при взаимопонимании и четкой координации действий.

Необходимо запомнить и по памяти воспроизвести серию разных по форме и штриховке геометрических фигур, расположенных в определенном порядке.



Для этого все разбиваются на три подгруппы, каждая будет выполнять свою роль в процессе общей задачи.

Первой подгруппе предстоит запомнить предложенные фигуры. Второй – нарисовать их на основе сведений, полученных от первой группы. Третьей группе проконтролировать правильность выполнения рисунка.

Фигуры, изображенные на рисунке, будут показаны первой подгруппе всего на одну минуту. За это время участники должны запомнить форму, штриховку и порядок расположения фигур. Затем они передают информацию второй подгруппе и отходят в сторону на значительное расстояние. После окончания выполнения работы третья подгруппа переходит от первой подгруппы ко второй и проверяет правильность выполнения задания.

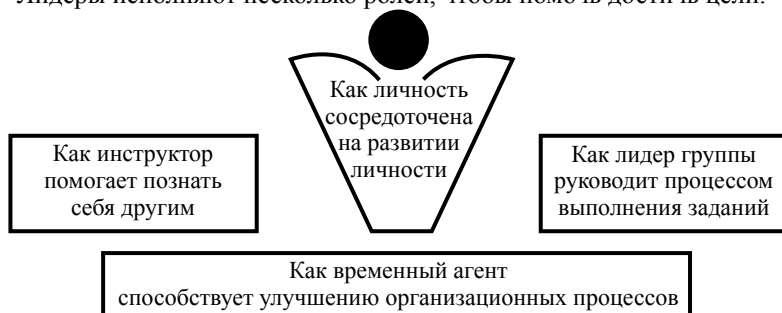
Признаки организованности группы

Любая группа, а тем более коллектив, несет в себе признаки организованности:

- возникновение в процессе работы органа самоуправления;
- координирующего работу всего коллектива;
- четкое распределение обязанностей между членами коллектива;
- выработка плана совместных действий;
- отсутствие конфликта, конкуренции между лидерами и противоречий в системе межличностных отношений;
- дисциплина;
- минимальная достаточность умственных и физических усилий;
- отсутствие излишнего напряжения, неэкономных действий, высокая деловая активность;
- проявление всеми инициативы и творчества в процессе работы;
- демонстрация единства мнений и действий по существенным вопросам.

Роли ведущего

Лидеры исполняют несколько ролей, чтобы помочь достичь цели.



Семь видов деятельности ведущего

Вдохновляет. Как лидер, вы можете вдохновить других на достижение успеха, помочь направить на это энергию и время. Фокусирует на результатах, процессе и отношениях (связях). Одна из важных черт лидерства – балансирование энергии, вложенной в результаты, процесс и связи. Забота о выполнении задания (результатах), способе выполнения (процесс) и взаимоотношениях между теми, кто выполнял, очень важные для лидерства.

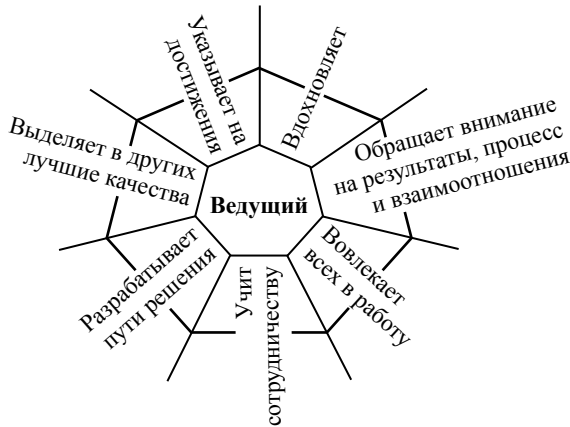
Обращает внимание на результаты процесс и взаимоотношения. Добивается максимального вовлечения. Индивиды желают участвовать в принятии решений. Лидеры должны выбрать лучший вариант. В результате растет доверие друг к другу, принимается лучшее решение.

Учит сотрудничеству. Группа следит за поступками и словами лидера. Мanners поведения лидера создает атмосферу, способствующую активизации и сотрудничеству.

Разрабатывает пути решения. Хорошие лидеры обсуждают с группой пути достижения результатов. Это планирование нужно для достижения результатов.

Выделяет лучшие качества в людях. Лидер знает, чего хочет достичь участник. В процессе наблюдения, слушания, общения лидер помогает достичь результата.

Указывает на достижения. Зачастую лидеры настолько поглощены достижением результатов, что забывают делать комплименты членам команды. А ведь это необходимо для того, чтобы человек почувствовал гордость, самоуважение, стал уверенным в себе.



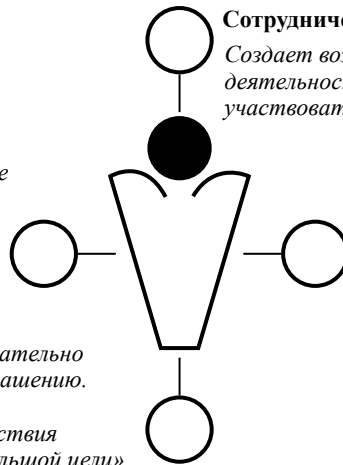
Четыре признака ведущего

Выигрыш

Подчеркивает позитивные аспекты, ситуации и потенциал для успеха.

Сотрудничество

Демонстрирует, что желательно и возможно прийти к соглашению. Обращает внимание на спорные вопросы и действия. Напоминает другим о «большой цели» и промежуточных



Сотрудничество

Создает возможность для совместной деятельности. Дает возможность участвовать в принятии решений

Гибкость и восприимчивость

Активизирует других и поощряет успехи, регулирует планы, контролирует. Принимает к сведению идеи других, ненавязчиво помогает.

Игра «Лидер»

Игра проводится с группами на определение лидерства в группе. Данные можно использовать на выборах организаторов различных дел.

Одновременно могут играть 2-5 групп.

В игре каждой группе предлагается выполнить ряд заданий, сложность возрастает от первого к последнему.

В каждой группе находится наблюдатель (им может быть ведущий группы). Он оценивает уровень активности каждого члена группы. Игра имеет секрет, который заключается в том, что ведущие следят за тем, как каждый член группы выполняет задание.

Каждый раз за участие в выполнении задания член группы получает жетон. Цвет жетона обозначает; какую роль сыграл участник игры в выполнении задания. Сам участник этого знать не должен.

Обозначения жетонов

Белый – «Лидер-организатор». Он выдвигает свои идеи, подхватывает положительные, отвергает отрицательные идеи других, распределяет роли при выполнении заданий, берет на себя руководящую роль.

Желтый – «Лидер-вдохновитель». Он может выдвигать идеи, возможно, не совсем верные, главная черта его – эмоциональность. Он зажигает, будит творчество ребят.

Красный – «Исполнитель». Он не проявляет инициативы, но соглашается с тем, что предложили ему другие, подхватывает идею и с удовольствием участвует в ее реализации.

Зеленый – «Зритель». Он слабо или вообще не участвует в обсуждении выполняемого задания, выступает нехотя.

В результате у каждого участника набираются жетоны разного цвета. Ведущий может сделать вывод, к какой категории лидерства относится каждый член группы, как надо работать с каждым из них, на кого в первую очередь обратить внимание. Если хотите, то можете дать жетонам баллы и подсчитать их по окончании игры.

По окончании игры ведущий должен проанализировать обстановку в группе: почему каждый член группы занял ту или иную позицию, устраивает ли она его, хотелось бы ему ее изменить. Что мешало сотрудничать с группой, было ли желание работать в данной группе.

Примерный набор заданий

1. Представление группы;
2. Кольцовка песен;
3. Организация игры со всеми;
4. Буриме;
5. Решение ситуации;
6. Музей восковых фигур;
7. Пантомима, миниатюра и т. д.

Количество заданий зависит от количества групп: чем больше групп, тем меньше заданий. Необходимо уложиться за 1 час и 10-15 минут на анализ в группе (в основе игра «Вожатский лидер» Ленинградского Дворца пионеров).

Словарь лидера

Чтобы не было путаницы, давайте, прежде всего, договоримся – что обозначают слова, которые мы будем использовать? Ведь очень часто люди не понимают друг друга только потому, что, говоря одни и те же слова, подразумевают их разное значение.

Итак, Лидер – Ведущий – человек, способный повести за собой, пробудить интерес к делу. Часто путают слова-понятия «лидер», «руководитель», «организатор».

Организатор – тот, кто управляет конкретной деятельностью, решает, как делать, объединяет людей для совместного дела. Обычно официально назначенного (или избранного) лидера-организатора называют руководителем или формальным лидером.

Активность – готовность к деятельности и энергичная деятельность, направленная на изменение, преобразование чего-либо.

Взаимоотношения – отношения между людьми в процессе общения и деятельности. Различают личные (основанные на чувствах – от симпатии до антипатии) и деловые (партнерские, основанные на деловых контактах) взаимоотношения.

Имидж – образ, своеобразная привычная «роль», в которой окружающие воспринимают человека.

Инициатива – начинание, проявление предприимчивости, стремление, умение действовать самостоятельно.

Коллектив – высший уровень развития группы, когда в ней есть общая цель деятельности, единство, взаимопонимание, стремление помогать другим.

Коммуникация – «делаю общим», «связываю» – процесс передачи информации от отправителя к получателю.

Компромисс – соглашение между различными мнениями, взглядами, достигнутое путем взаимных уступок для пользы дела.

Конфликт – столкновение противоположных мнений, целей, интересов, желаний.

Мотивация – осознанная или неосознанная причина действий человека (влечение, потребность).

Общение – становление контактов на основе совместной деятельности (обмен информацией, выработка взаимодействия, восприятие, понимание другого человека).

Престиж – авторитет, влияние, уважение, признание достоинств человека (организации).

Репутация – сложившееся мнение о человеке (организации), его достоинствах и недостатках.

Решение – принятие ответственности за деятельность в неопределенной ситуации (определение способа действия, когда есть несколько путей достижения цели).

Эгоизм («эго» – я) – предпочтение своих интересов и потребностей вне зависимости от интересов других (часто за их счет).

Эрудиция – глубокие познания, начитанность, познания в какой-либо области науки.

Анатомия успеха

Если у вас не всегда всё получается так, как хотелось бы, то... вам просто необходимо знать хотя бы основные причины, из-за которых люди терпят поражение.

Плохая наследственность. Это небольшой недостаток, если вообще его принимать во внимание. Если вы от рождения обделены высоким интеллектом, то с помощью команды мыслящих людей – «мозгового центра» – этот недостаток очень легко преодолеть.

Отсутствие ясных целей в жизни. Из каждых ста опрошенных неудачников у девяноста восьми не было такой цели. Очевидно, эта причина – основная. Когда люди ничего не хотят, они ничего не получают.

Отсутствие честолюбия. Нельзя возлагать никаких особенных надежд на людей, безразличных к собственной судьбе, а также на тех, кто безразличен к вознаграждению.

Недостаточное образование. Это препятствие преодолевается достаточно легко. Никакое учебное заведение не сделает из вас образованного человека. Образование подразумевает не столько знания, сколько умение их приложить.

Отсутствие силы воли. Человек должен контролировать свои отрицательные качества. Не победите себя – будете побеждены собой.

Болезни и недуги. Без хорошего здоровья нечего и надеяться на выдающиеся успехи. Многие из причин, порождающих болезни, можно и нужно контролировать. В основном – это плохое питание, привычка думать все время о

плохом, недостаток свежего воздуха, недостаток движения, вредные привычки (табак, алкоголь).

Влияние среды. Большинство из людей, склонных к преступной деятельности, приучились к этому с детства.

Откладывание дел в «долгий ящик». Многие из нас часто оставались «с носом» только из-за того, что ждали: вот-вот наступит время, когда можно будет сделать что-нибудь стоящее. Никогда не ждите. Подходящий момент может не представиться.

Отсутствие настойчивости в достижении цели. Люди склонны придавать слишком большое значение первым признакам неудачи. Настойчивость ничем не заменишь.

Отрицательные качества характера. У человека, отталкивающего людей плохими манерами, нет никаких надежд на успех.

Бесконтрольный азарт. Стремление к риску и авантюре допустимо в очень малых дозах.

Неуверенность при принятии решений. Тот, кто принимает решение, но быстро отказывается от него, попросту слабак. А кто не может прийти ни к какому решению – еще больший слабак. Нерешительность и промедление – убейте эту парочку прежде, чем она сможет затащить вас на бойню, где хлещет кровь неудачников.

Страх. Вы не сможете действовать плодотворно, если не сумеете полностью преодолеть свой страх.

Сверхосторожность. Те, кто не использует свой шанс, довольствуются объедками с царского стола. Сверхосторожность плоха в той же степени, что и неразборчивость.

Неудачный выбор партнеров по бизнесу. Это одна из наиболее распространенных причин неуспеха. Если же вы продаете свои личные услуги, ваш будущий работодатель должен быть, во-первых, умным, а во-вторых, преуспевающим.

Недостаточная концентрация усилий. Нельзя успевать сразу и везде. Сконцентрируйте усилия па основной и четко определенной цели.

Привычка к неоправданной трате денег. Приучайте себя к бережливости, откладывайте часть своих доходов. Если у человека нет денег, он часто бывает вынужден сразу соглашаться на то, что ему дают.

Отсутствие энтузиазма. Очень трудно добиваться чего-либо без энтузиазма, кроме того, нет ничего заразительнее его, и человек, обладающий им, вхож в самые разные группы людей.

Нетерпимость. Нетерпимость означает только одно - человек перестал усваивать новые знания.

Неспособность к сотрудничеству. Хороший руководитель не выносит этого недостатка у подчиненных.

Обладание состоянием, которое не заработано собственным потом. Успеха не было и, значит, не будет. Неожиданное богатство опаснее, чем нищета.

Самолюбие и тщеславие. Эти качества видны издали, как сигнальные огни, предупреждают всех остальных: «Держитесь подальше от этого человека!»

Гадание на кофейной гуще. Большинство людей слишком безразличны, ленивы и нелюбопытны к фактам. Они предпочитают чье-нибудь «мнение», чаще всего основанное на поверхностном суждении.

Если этот список ничего не дает вам, попросите кого-нибудь из близких людей, кто знает вас достаточно хорошо, пусть он разберет их вместе с вами пункт за пунктом. И не пытайтесь строить из себя обиженного человека!

Эта рекомендация поможет точнее определить: кто такой лидер, какими качествами он должен обладать, возможно, вы сможете для себя почерпнуть то, что пригодится вам в жизни.

Список рекомендуемой литературы

1. Программа «Лидер», Федерация детских организаций, научно-практический центр. – М., 1992.
2. **Строус, Д.** Как работать вместе / Д. Строус. – М.: АЮЛ, 1994.
3. **Гуленко, В.** Заботясь об устойчивости коллектива... // Директор. – 1996. – № 2-6.
4. «Почему я неудачник?» Анатомия успеха, материалы американского фонда Н. Хилла.
5. Игры и упражнения из программы «Успех». – Самара: ЦВР Кировского района, МО «Беспокойные сердца», 1998.

ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ

Лидер не может существовать вне группы. Для его «выявления» желательно сформировать группы из ребят, незнакомых друг другу. В таких группах у членов группы появится возможность проявить себя более свободно и представиться такими, какими им хотелось бы быть в данный момент. Работа в группе начинается со знакомства с членами группы, с самопрезентации. Знакомство происходит за несколько этапов – общее представление и более глубокое познание друг друга. В данной главе предлагается подборка игр и упражнений, решающих данную задачу.

Игры на знакомство. Игры в кругу

Миксер

Ведущий предлагает присутствующим объединиться по группам в 5-10 человек, группы формируются по указанному признаку. Например: по цвету глаз, по форме причёсок, по обуви, по цвету одежды и т. д. В сформированной группе все по кругу представляются и завязывают разговор на любую тему на 5 минут. Затем всем предлагается объединиться в группы по другому признаку и попытаться поговорить и т. д. Потом всем можно предложить поиграть в общую игру.

Представление по кругу

Садимся в круг. Ведущий предлагает всем, по кругу, назвать свое имя, увлечение, занятие. По второму кругу – каждому предлагается ответить на вопрос ведущего: что тебе особенно нравится, что ты любишь? Отчего у тебя поднимается настроение. И по третьему кругу задаём вопрос: что тебя не устраивает, не нравится? от чего портится настроение? Ответы ребят при общении с ними будут служить ведущему ориентиром.

Самопрезентация

Садимся в круг. Ведущий предлагает членам группы задуматься о себе, о том, что в вас, в вашем характере является самым важным и существенным. Начиная с участника, сидящего справа от ведущего, начинайте представляться группе. Сначала назовите свое имя, а затем скажите, что является самым важным, самым существенным. Можно сказать одной фразой, можно в стихах или использовать метафору.

Знакомство с соседом

После предоставления в кругу один стул убирается, и человек, сидящий на нем, становится ведущим в игре. Он подходит к любому члену группы и просит его представить соседей. Назвать их имена, их увлечения, особенности характера и попробовать найти сходные увлечения или характеры у других членов группы. Затем всем предлагается встать и поменяться местами. Кому не хватило места, остается в центре круга и исполняет роль ведущего. Так можно проделать 4-5 раз. Игра способствует лучшему запоминанию ребят в группе и быстрому знакомству.

Как запомнить имена

Встаньте все в круг. Тот, у кого мяч, будет кидать его любому из стоящих в круге и называть при этом его имя. Кто не поймал свой мяч или перепутал имя адресата называет все имена по кругу, начиная с себя и т. д.

Самый внимательный

Встаньте полукругом. Определите водящего. Водящий старается запомнить порядок расположения игроков. Затем по команде отвернитесь и скажите, как стоят ваши товарищи. И так называйте по порядку, как стоят ваши товарищи. Может попробовать каждый.

Снежный ком

По кругу каждый называет свое имя после предыдущих: первый участник называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т. д.

Но в этом случае игра усложняется: помимо своего имени, надо назвать и качество, которое тебе подходит, чтобы оно начиналось на первую букву имени, например: Вера – верность; Сергей – смелый...

Ассоциация

Сядьте так, чтобы каждый видел друг друга, лучше в круг. Потренируемся в создании ассоциаций. Постарайтесь описать состояние друг друга по их внешнему проявлению, используя самые различные ассоциации, привлекая образные художественные метафоры. Можно выражать свои ощущения через цвета, звуки, через форму. Итак, каждый по очереди, опишите состояние сидящих здесь участников, используя различные ассоциации. Не обязательно описывать всех. Описываемый игрок либо подтвердит данное описание, либо выразит свое несогласие, в любом случае – прокомментирует сказанное.

Представление имени

Группа встает в круг. Поочередно каждый участник выходит в центр круга и называет свое имя, сопровождая его каким-либо жестом или позой. Выбор жеста или позы осуществляется произвольно, по желанию игрока. Главное заключается в том, чтобы через это движение был передан образ представляющегося человека. При помощи данных жестов участники предъявляют группе самих себя, свой характер, свою «визитную карточку». После того, как каждый из игроков представил группе свое имя, все члены группы рассказывают о том, как они поняли своих партнеров по игре. Особенно подробно разбираются случаи, в которых появилось рассогласование имени человека и позы, через которую он его представил.

Упражнение «Выбор»

Участники усаживаются в круг. Один из игроков становится ведущим, он направляет ход игры. По команде ведущего каждый член группы показывает рукой на другого игрока, который ему симпатичен и который, как ему кажется, также хотел его выбрать. Цель игры состоит в том, чтобы осуществить как можно больше взаимных выборов. В течение 10-15 минут игры может быть осуществлено до 10 игровых выборов. Игра увлекательна и в какой-то степени драматична. Кто-то из участников может получить большее количество выборов, а кто-то может остаться один. В ходе игры старайтесь не обижаться, если вас не выбрали и ваш выбор не оказался взаимным, стремитесь правильно почувствовать, кто именно хотел бы выбрать именно вас. В ходе игры может наступить момент, когда некоторые участники начинают осуществлять выбор не только по желанию, сколько для того, чтобы не обидеть аутсайдеров. Они замечают, кто из игроков чаще остается один, и выбирают его. И хотя здесь

«отрабатывается» не интуиция, а проявляется сочувствие, ведущий должен поощрять эти действия.

Приветствие

Обмен приветствием – это обмен человеческим теплом. Встречая человека, мы прежде всего встречаемся с ним взглядом и выражаем в той или иной форме, что мы рады существованию этого человека, рады, что он есть среди нас. Конечно, так происходит, если мы искренни в выражении своих чувств, если мы подлинны в своем поведении... Давайте попробуем несколько форм приветствия. Предлагаем участникам разделиться на две группы и встать напротив друг друга на расстоянии нескольких шагов в две шеренги. По сигналу ведущего партнеры приближаются друг к другу и обмениваются разнообразными приветствиями. Через некоторое время партнеры меняются – делая шаг вправо. Подумайте, что подходит именно сейчас, именно для этого человека.

Рукопожатие

Это упражнение лучше проделывать стоя. Ваша задача – соединить ладони левой и правой рук за спиной. При этом локоть правой ладони смотрит вверх, а локоть левой ладони – вниз. Сначала попробуйте в таком положении дотянуться друг до друга пальцами правой и левой руки. Если пальцы обеих рук соприкоснулись, попробуйте переместить руки еще дальше назад, соединив ладони в рукопожатии.

Метафора

Каждому интересно знать, какое впечатление он производит на окружающих, какие вызывает ассоциации. Что воспринимает как существенное, а что вовсе не замечает?

Предлагаем вам поучаствовать в совместном создании художественного образа членов нашей группы. Для этого предлагаем желающему увидеть себя со стороны, выйти в центр круга.

Вопрос всем: какой образ рождается у вас при взгляде на нашего героя? Какую картину можно было бы дорисовать к этому образу: какие люди могут его окружать, какой интерьер или пейзаж составляет фон картины, какие времена это всё напоминает?

А сейчас поделитесь своими творческими идеями по этому поводу. Человек, чей образ описывался группой, определяет образ, который больше всего к нему подходит. Чем лучше члены группы знают друг друга, тем больше подходящих образов.

Игры на знакомство с бумагой

Автопортрет

Необходимо иметь лист бумаги и фломастер. Всем предлагается нарисовать свой портрет, но не совсем обычный:

вместо глаз мы рисуем то, на что любим смотреть;

- вместо носа – то, что любим нюхать;
- на месте губ – то, что любим есть;
- и на месте ушей – то, что любим слушать;

• на голове вместо причёски изобразите ваши мысли, те, которые к вам чаще приходят.

• После того, как портреты нарисованы, каждый представляет свой портрет по кругу. Упражнение помогает узнать вкусы и интересы друг друга.

Лучшее во мне

На обратной стороне листа нарисуйте то лучшее, что есть в вас, то, что вам особенно в себе нравится. По окончании работы каждый представляет свой рисунок с объяснением.

Психологический портрет

Составьте свой психологический портрет (10-12 качеств). Не указывайте внешних качеств, опишите черты своего характера, привычки, особенности и представьте его группе.

Дружеский шарж

Задумайте любого сидящего в вашем кругу человека и попытайтесь нарисовать его на листе бумаги. Старайтесь во время рисования опираться не на внешние данные, а на его характер, увлечения, привычки, его характеристику. Изображать человека можно, используя символику, абстракцию. Затем шарж передаётся по кругу и каждый по очереди подписывает шарж тем именем, на кого он похож, по его мнению. Шарж переходит к автору, и тот говорит, с кого на самом деле рисовался шарж. Автор объясняет, почему он именно так изобразил этого человека.

Визитка

Каждый участник пишет на $\frac{1}{2}$ листа из тетради: по центру свое имя, в верхнем левом углу – любимое блюдо, ниже по центру – занятие в свободное время, внизу слева – любимый композитор; в верхнем правом углу – цель жизни, ниже

по центру – хобби, в нижнем правом углу – насколько реализовалась цель в жизни. Можно заменить предложенные моменты на иные.

Затем все прикрепляют визитки на одежде (блузе, рубашке), встают, и найдя собеседника по теме, близкой для себя, заводят беседу. Беседа на общую тему для собеседников длится 1 минуту, затем находят других собеседников на другую общую тему. Задача: встретить как можно больше собеседников и поговорить на общую тему в течение 10 минут.

Я – это ты

Ведущий предлагает членам группы разбиться по парам. В течение пяти минут каждый рассказывает друг другу о себе. Затем все садятся в круг и каждая пара по очереди выходит в центр: один участник садится на стул, другой встает за ним, кладёт ему на плечи руки и говорит о сидящем как от себя, представляя его от своего имени. Затем они меняются местами, и представление продолжается. Потом их места занимают другие пары.

Рейтинг в группе

Ведущий задает по кругу каждому члену группы вопрос:

- «Был ли у тебя в жизни успех и что ты при этом чувствовал?»
- «Самый знаменательный день в твоей жизни. Почему?»

Конверты (Банорсы)

1-4. Нарисовать четыре вещи, наиболее для вас ценные и волнующие в порядке их значения для вас.

5. Ответить на вопрос «кто я?» (ассоциация).

6. Самое лучшее, что случилось в вашей жизни. Что произвело наиболее яркое впечатление, где набрали опыта.

7. Три вещи, которые, по-вашему мнению, у вас получаются лучше всего.

8. Те качества, которые хотелось бы изменить или улучшить в себе (три).

9. Ваш девиз.

10. Если бы вы знали, что должны умереть, что хотелось бы вам услышать от окружающих?

11. Чему вам хотелось бы научиться делать лучше всего? (три).

12. Достижения, которые вам хотелось бы реализовать за свою жизнь (три основных).

13. Что вам хочется сейчас (возможно, в данный момент)?

14. Три важнейших цели в жизни, которые вы ставите перед собой.

Карта жизни

Каждый участник берёт лист бумаги и в нижнем конце листа пишет дату своего рождения, наверху листа помечается сегодняшнее число.

Между этими двумя «точками» необходимо провести прямую линию и отметить на ней узловые моменты жизни, которые особенно сохранились в памяти или повлияли на ход жизни. Когда работа будет проделана, ведущий предоставляет слово желающим рассказать о карте жизни (о некоторых моментах можно умолчать).

«Скажи мне, кто твой друг»

Каждый участник в течение 3-4 минут набрасывает «психологический портрет» кого-либо из членов группы. Указывать на признаки, особенно внешние, по которым можно сразу узнать конкретного человека, нельзя. В портрете должно быть не менее 10-12 черт характера, привычек, особенностей, характеризующих именно этого человека. Затем написавший выступает со своей информацией перед группой, а остальные участники пытаются угадать, чей это портрет.

Индивидуальное рисование

Цель. Упражнение стимулирует творчество и осознание чувств, помогает членам группы лучше познакомиться друг с другом.

Необходимое время: 1 час.

Материалы: бумага, цветные карандаши, мел, краски или глина.

Каждый член группы имеет в своем распоряжении много бумаги и цветных карандашей. Используйте 1-2 минуты, чтобы создать ощущения и чувства, которые возникают в этот момент. Забудьте об искусстве и не старайтесь быть художником. Возьмите карандаш и начните наносить какие-либо штрихи на бумагу. Рисуйте цветные линии и формы, говорящие о том, как себя чувствуете. Попробуйте символически выразить свое состояние в данный момент. Не заставляйте себя рисовать что-то неопределенное и высокохудожественное. Рисуйте то, что приходит в голову.

Когда все члены группы закончат выполнять задание, группа может поделиться впечатлениями о каждом рисунке, никак его не оценивая. В качестве варианта испробуйте другие материалы, например краски, мел, глину. В любом случае, доверяйте своим ощущениям и старайтесь в своей работе обнаружить информацию для себя. Используйте это упражнение, чтобы стимулировать воображение.

Встреча

Подготовьте визитные карточки. На каждой карточке должна быть написана ваша фамилия и имя, где вы живете и работаете, кто вы по профессии. Каждый должен представиться каждому и обменяться визитными карточками. В этой игре победят те, кто наберет больше визитных карточек. Можно показать пример знакомства, вызвав на середину пару, которая представится друг другу и обменяется карточками. Можно попросить знакомого представить себя другому человеку и т. д.

Кто я?

Цель. Упражнение особенно подходит для первого занятия и является хорошим способом «сломать лед» и быстро познакомить участников друг с другом.

Необходимое время: 30 минут.

Материалы: бумага, карандаши, ручки.

Каждому члену группы дается карандаш, бумага. Участники получают следующую инструкцию.

Напишите на листе бумаги цифры от 1 до 10 и десять раз ответьте письменно на вопрос: «Кто я?» Используйте характеристики, черты, интересы и чувства для описания себя, начиная каждое предложение с местоимения («Я – ...»).

После того, как закончите составлять этот перечень, приколите листок бумаги на себе. Затем начинайте медленно ходить по комнате, подходите к другим членам группы и внимательно читайте то, что написано на листке у каждого. Не стесняйтесь комментировать перечни других участников. В качестве варианта каждый член группы может громко прочесть свой перечень остальной группе.

Игры на взаимодействие и сплочение коллектива

При участии в этих играх у ребят появляется чувство совместной работы, чувство принадлежности к одной команде. Эти игры учат прислушиваться к людям, видеть, кто есть кто. Между людьми возникает меньше конфликтов, разделений по своим интересам. Ребята чаще проявляют инициативу, у них появляется возможность брать управление на себя, говорить, слушать, ценить чужое мнение. Они учатся работать сообща, оставаясь доброжелательными.

Как и в любых играх, в играх на взаимодействия существуют свои правила.

Игра интересна, прежде всего тем, что в ней присутствует общение, как вербальное, так и невербальное. В основе игры на взаимодействие лежит следующая идея: большинство людей живут, работают и учатся в группах (семья,

класс в школе, группа в институте, рабочие коллективы...), но чаще всего они не отдают себе отчёта в том, что они в них участвуют, какими их видят другие люди, каковы реакции, которые вызывают их поведение у других людей.

Психолог Э. Берн, утверждал, что большинство эффективных изменений в поведении и установках людей происходит в групповом, а не в индивидуальном контексте, поэтому, чтобы обнаружить и изменить свои установки и поведение, выработав новые формы, человек должен преодолеть свою замкнутость и научиться видеть себя так, как его видят окружающие. Цель группы – исследовать межличностные отношения и групповую динамику, которую сами порождают своим взаимодействием и сами создают условия для формирования эффективных коммуникативных навыков. В работе группы во время участия в игре всегда присутствуют две стороны:

- содержательная сторона – соответствует содержательной основной цели самой игры;
- личностная сторона – осознание и обсуждение которой – это групповая атмосфера, на фоне которой разворачиваются события содержательной стороны, а также состояния каждого участника в отдельности.

В результате участия в игре могут происходить изменения в состоянии группы как целой и отдельных её участников, а также может быть получен материал, который впоследствии поможет продвинуться вперёд в содержательной стороне.

Что преимущественно должно произойти в результате проведения игры на взаимодействие:

- изменение состояния группы как целого;
- изменение состояния каждого из участников группы в отдельности;
- будет получен новый материал для продвижения вперёд в содержательной стороне.

На каком этапе развития находится группа; чем она сплочённей, тем свободней, непринуждёней чувствуют себя её участники, тем раскованней может проходить игра на взаимодействие. К таким играм прежде всего следует отнести те, которые предполагают физический контакт в ходе выполнения задания, а также та часть задания, где все участники молчат. С помощью игр на взаимодействие учатся понимать друг друга, исследовать межличностные отношения и групповую динамику.

Технология проведения игр на взаимодействия

После оглашения основного задания игры и цели участников группе даётся время (10 минут) на обсуждение своих дальнейших действий, кому-то это

время покажется недостаточным, а кому-то и наоборот лишним. Полученное время можно использовать по-разному. Такие игры учит рациональному использованию времени. Группа может, конечно, всё обсудить и принять решение в более короткий срок, но может оказаться так, что потом этого времени и не будет хватать. После того, как группа обсудила свои дальнейшие действия за 10 минут, она переходит ко второму этапу – выполнения задания, при этом нельзя произносить слова, за каждое слово ведущий снимает минуту с 10 изначальных. И именно из-за того, что группа работает молча, может возникнуть непонимание друг друга, обида, разочарование – это будет наглядным материалом для обсуждения и осознания. Такие игры учат общаться, избегая конфликтов. Эффективность игры на взаимодействие зависит во многом и от чёткости и ясности, лаконичности инструкции по её выполнению, которая должна в себя включать достаточную, необходимую информацию для понимания её участниками группы. Ведущему не следует перегружать инструкцию деталями, излишними пояснениями.

Неудачным можно считать такой вариант, когда инструкция ведущего длится дольше, чем вся игра. Проговаривая инструкцию, ведущий внимательно смотрит на участников, устанавливая с каждым визуальный контакт. Это повышает уровень внимания членов группы, снимает вероятность отвлечения и пропуска тех или иных фрагментов инструкции. По выражению глаз, лица ведущий сразу замечает тех, кто что-то прослушал или не понял. Закончить инструкцию можно фразой: «Может что-то неясно и необходимо повторить?», задержав свой взгляд именно на этих участниках групп. Приступать к выполнению задания второго этапа игры на взаимодействие следует только тогда, когда ведущий убедится в том, что все поняли инструкцию и знают, что надо делать. Третий этап игры – это демонстрация подготовленного задания. На этом этапе важно, чтобы группа смогла выразить свои мысли через различные формы, такие, как рисунки, действия, высказывания.

Заключительный этап игры крайне необходим и важен, так как потребует от ведущего игры умения анализировать, проследить и осознать действия и результаты работы группы. В этом ведущему поможет методика обучающего цикла.

- Эмоции (чувства) – эмоциональное состояние во время обсуждения, выполнения и демонстрации задания, высказывание пережитых ощущений.
- Описание процесса работы – что произошло после того, как задача была понята. Как члены группы приступили к обсуждению задания, к выполнению и демонстрации. Поведение участников, взаимоотношения в группе и результат действий.

- Примеры (вывод на жизнь) – примеры из жизни, схожие с создавшимися ситуациями в игре, с ощущениями. Ну например, группа готовит обед на костре во время похода, сначала необходимо понять задачу, которую поставили перед группой, а группа должна решить, как действовать, распределить роли: каждый должен знать, какой объём работы он должен выполнить. После выполнения задания необходимо обсудить, как выполнено – все ли справились со своей ролью, присутствовало ли творчество и чувство ответственности...

- Уроки – Какие уроки могут быть вынесены из действий по выполнению данного задания. Что следует учесть на будущее.

- Опыт – какой опыт был приобретён в процессе работы группы.

Специфические принципы игр на взаимодействие

Принцип активности

Активность участников игр носит особый характер, отличный от активности человека, слушающего лекции или читающего книгу. В игре на взаимодействие люди вовлекаются в специально разработанные действия. Это может быть проигрывание той или иной ситуации, выполнение заданий, наблюдение за поведением других по специальной схеме («Обучающий цикл» или «Процесс наблюдения за группой»). Активность возрастает в том случае, если мы даём участникам установку на готовность включиться в совершаемые действия в любой момент.

Принцип активности, в частности, опирается на известную психологическую идею (теорию): человек усваивает 10 % – что слышит, 50 % – что видит, 70 % – что проговаривает, 90 % – того, что делает сам.

Психолог Левин писал: «Расскажи – я пойму, покажи – я запомню, дай мне действовать – и я научусь».

Принцип творческой позиции

Суть этого принципа заключается в том, что в ходе игры участники осознают, открывают и делают психологические закономерности, свои личные ресурсы, это очень важно, возможности и особенности. Задача игры на взаимодействие: придумать, сконструировать и организовать такие ситуации, которые давали бы возможность членам группы осознать, опробовать и интегрировать новые способы поведения, экспериментировать с ними. Люди, которые участвуют в игре на взаимодействие, получают определённый опыт обучения в школе, институте, своих организациях, где, как правило, не предполагались те или иные правила, модели, которые надо было выучить и следовать им в дальнейшем.

Сталкиваясь с другим, непривычным способом обучения, люди проявляют недовольство, иногда в достаточно сильной и даже агрессивной форме. Преодолеть такое сопротивление помогают ситуации, позволяющие участникам игры на взаимодействие осознать важность и необходимость формирования у них готовности и в дальнейшем, после окончания игры, экспериментировать со своим поведением, творчески относиться к жизни и к самому себе.

Принцип партнёрского общения

Общение, при котором учитываются интересы других участников взаимодействия, а также их чувства, эмоции, переживания. Реализация этого принципа создаёт атмосферу безопасности, доверия, открытости, партнёрства, которая позволяет членам группы не стесняться ошибок и промахов.

Последовательная реализация перечисленных принципов – одно из важнейших условий эффективной работы групп во время игр на взаимодействие. Именно она отличает эту групповую работу от других методов взаимодействия в целом.

Поняв основу построения и проведения игр на взаимодействие, можно самим их придумывать и конструировать.

Игры на взаимодействие

Рисование лидера (или любого заданного образа)

Участвуют несколько групп.

Каждой группе выдаётся лист бумаги форматом А2, маркеры и фломастеры. Ведущий предлагает группе за 10 минут обсудить, каким образом она будет выполнять задание, при этом группа не касается материалов. Затем, следующие 10 минут группа рисует «лидера», не произнося ни слова. По истечении 10 минут группы представляют свои работы. В заключение ведущий с группой анализируют, что произошло в группе в момент работы: как себя чувствовал каждый, какую роль выполнял, почему взял на себя данную роль. Была ли у него возможность высказаться, сделать предложение, всех ли выслушали в процессе подготовки, была ли доброжелательность между членами группы. Бывают ли подобные ситуации в жизни, что вы при этом чувствовали. Чему вы научились в этом упражнении, какие уроки для себя извлекли на будущее.

Портрет группы

Портрет группы выполняется по тем же правилам. В основе выполнения задания – первое впечатление от группы.

Башня

Группам выдаётся материал для строительства «башни»: бумага и скрепки или 2 набора коктейльной соломки и клейкая лента.

Группе необходимо построить «башню» из данного материала.

«Башня» должна быть устойчивой.

Мост

Перед группой стоит стул, на нём бумага, скрепки или иголки, клейкая лента.

Играющим необходимо из предложенного материала построить мост через стул, и чтобы он не касался стула.

Машина

Вспомогательного материала нет. Машина строится из членов группы.

Необходимо построить любой действующий механизм:

- 10 минут – обсуждается, как выполнить задание.
- 10 минут – строится модель, не произнося слов.

После выполнения задания, группам предлагается поговорить о действии групп и каждого члена группы.

Летающие яйца

Группам выдаётся набор следующих материалов: бумажный конверт, целлофановый пакет, скотч, скрепки, нити, лист бумаги, сырое яйцо.

Необходимо сделать такую конструкцию, с помощью которой вы сбросите яйцо с высоты 2-3 этажа, и оно должно остаться целым. (Группы работают по правилам игры).

По окончании работы, представитель от группы поднимается на этаж, и конструкция выбрасывается. Внизу проверяется результат выполненного задания. (Не важно, какой результат, что случилось с конструкцией, гораздо важнее, как поведёт себя каждый член группы в процессе выполнения задания.)

Волшебные квадраты (проводится для одной группы)

Перед группой начерчена на асфальте (на полу) сетка из квадратов 10 на 10. У ведущего в руках лист бумаги с подобными квадратами, по которым проложен маршрут.

Игрокам даётся 10 минут на обдумывание, как выполнить задание. Вам всем необходимо построиться друг за другом и по очереди попробовать перейти с

одной стороны квадратов по другую, обнаружив задуманный ведущим маршрут, если кто-то из участников делает неверный шаг, то звучит сигнал «бип», и вы должны вернуться тем же путём. Если по возвращении сделается неверный шаг, то с группы снимется 1 минута.

После прохождения упражнения в группе проходит анализ.

Можно нарисовать сетку 7 на 7, но при этом в маршрут включаются тупики.

Тренинг со стульями

Количество стульев соответствует количеству участников упражнения. Стулья расставляются кругом так, чтобы их можно было свободно обойти.

Всей группе необходимо синхронно выполнить такое задание: всем сесть на стулья, встать за спинку, поднять стул на уровень груди, опустить, пройти на исходную позицию и сесть на стул. Во время выполнения задания разговаривать нельзя. Если правила будут нарушены, то звучит сигнал «бип».

Слово

Подсобный материал – спички.

Группа выстраивается в линию. Члены группы действуют поочерёдно.

Участникам необходимо написать слово, используя как можно больше спичек. Во время задания даётся 10 минут.

Задание рассчитано на выдумку членов группы, на изолированность друг от друга, отсутствие помощи, на самостоятельное принятие решения.

Картина

Группа выстраивается в линию. 1-й игрок приглашается к столу или к стене, на которой прикреплён большой лист бумаги, рядом фломастеры. Ему предстоит начать рисовать картину... приглашается 2-й игрок. Ведущий сообщает, какой предмет необходимо изобразить 1-му игроку. (Другие задания не слышат.) 2-й игрок объясняет 1-му мимикой, жестами, что ему надо изобразить на листе бумаги. 1-й рисует и встаёт в конце линии. 2-й подходит к листу, а 3-й объясняет ему жестами, что дальше рисовать, и т. д. пока все не примут участия в рисовании картины.

Всем группам ведущие дают одинаковые задания. Группы об этом не знают...

Каждая группа по истечении 10 минут представляет свою картину. Ведущий произносит вслух задание, и группы смотрят, что у них получилось.

Это упражнение на умение передать информацию мимикой, жестами, на интуицию, на умение правильно принять информацию, без искажений.

Мы – это...

Каждой группе необходимо в течение 10 минут подумать, как вы представляете себя как группу. В последующие 10 минут участники должны нарисовать то, что вы придумали. Материал, который используется: ватман и маркеры. Одно условие – во время выполнения не произносить ни слова.

Калейдоскоп

Каждому из группы необходимо представить калейдоскоп общения людей. Так же как меняются картинки в калейдоскопе, так и группам необходимо представить несколько вариантов общения, причем каждый из вариантов должен исходить из предыдущего. На обсуждение дается 10 минут, материал, из которого строится калейдоскоп, – это сами участники. После чего игроки должны воплотить это в жизнь, не произнося ни слова. И в итоге играющие должны объяснить, что хотели этим показать.

Пословицы

Игра на взаимодействие начинается в малой группе. Ведущий выбирает пословицу, в которой количество слов совпадает с количеством членов групп. (Можно использовать и знаки препинания.) Каждому участнику игры сообщается слово, но так, чтобы никто не слышал. Каждый обладатель слова должен придумать, как его изобразить. Чтобы было понятно группе, которой, в свою очередь, необходимо составить пословицу. При этом нужно встать в правильном порядке и мимикой, и жестами передать содержание. Если ведущий убедится, что пословица составлена правильно, то можно предложить другим группам прочитать её в предложенном виде (в этом могут принять участие любое количество групп).

Игровая машина

В рамках правил игры на взаимодействие группа должна придумать и продемонстрировать автомат для развлечений и игр на вечер.

Освоение пространства

Группе предлагается заполнить предложенное пространство необходимыми предметами или обстановкой (например, кабинет для работы, площадка палаточного лагеря, комната отдыха, зал для дискотек...).

Пи-Пи Куап

Группе предлагается данный набор звуков. Она должна себе представить какой-либо предмет или действие, сконструировать это и предложить другим группам разгадать свой замысел.

Портрет группы – 2

Ведущий выдаёт группе лист бумаги и маркеры и предлагает нарисовать портрет группы, такой, какой она стала после работы на протяжении нескольких дней. Этот портрет можно сравнить с портретом, выполненным по первому впечатлению о группе в первый день встречи.

Портрет группы можно сделать из вещей, которые имеются в данный момент у членов группы. Этот портрет должен точно охарактеризовать группу.

Информация

Одновременно участвуют две-три группы. Участники разбиваются по номерам с 1 по 8, 9. Все группы находятся в одной аудитории. Первые номера вместе с ведущими выходят. Ведущие сообщают им текст задания. Первые номера расходятся на исходные точки, одинаково удалённые от аудитории. Ведущие возвращаются в аудиторию. Вторые номера бегут к первым, те им передают задания и возвращаются в аудиторию, садятся в стороне от групп, вместо первых номеров убегают третьи, им также передают информацию, возвращаются вторые, убегают четвёртые и т. д. Итак, информация передаётся к последнему участнику. Они поочерёдно входят в аудиторию и выполняют задание, которое им передала команда.

Задание всем группам даётся одно и то же. Но группы об этом узнают лишь по окончании игры.

Примерный текст задания (можно придумать какой угодно):

- войти в аудиторию, выбрать 6 человек;
- построить их по алфавиту, начиная со второй буквы;
- последний из 6-ти выстраивает пятерых на своё усмотрение и объясняет, почему так;
- третьему говорят слова благодарности за помощь.

Все упражнения проводятся на протяжении всех сборов. Их не стоит чередовать одно за другим. Ребята должны осмысливать происходящее с ними и с группой. Переходя от одного упражнения к другому, вы увидите, как меняется группа, как она становится более сплочённой, работает целенаправленной.

Веревочный курс

Особым фрагментом программы является так называемый «Верёвочный курс», используемый во время конференции. Это серия специально подготовленных упражнений для малых групп, а также индивидуальных занятий, выполняемых, как правило, в лесу с использованием деревьев, альпинистского снаряжения, специальных приспособлений и оборудования. Курс служит для сплочения группы, повышения взаимного доверия. В процессе выполнения курса создаётся атмосфера доверия и поддержки в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений коллектив учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию её решения. Индивидуальные упражнения часто связаны с преодолением страха, с выходом за пределы своих предполагаемых возможностей.

Участников веревочного курса просят рассматривать этот день как метафору жизненных ситуаций, и когда человек обнаруживает, что он может преодолеть себя, мобилизовав для этого всю свою энергию, то в конечном итоге это позволяет ему вырываться на новые рубежи в своей профессиональной или личной жизни.

Многие из прошедших этот курс считают этот день одним из важнейших в своей жизни.

Предлагаем вам набор упражнений для верёвочного курса. Время прохождения упражнений не лимитируется. Ребята сами решают продолжать выполнение или прервать его.

Паутина

Верёвки натягиваются между двумя деревьями на расстоянии 2,5-3 метров. Две параллельные верёвки переплетаются в виде паутины между собой. Всей группе необходимо перебраться на противоположную сторону паутины. Сквозь одну ячейку может пройти только один человек. Обходить паутину нельзя. Если кто-либо заденет верёвку, вся группа возвращается на исходную позицию.

После выполнения упражнения группа садится кругом на траве и делится впечатлениями, говорят о том, что произошло.

При анализе используется «Обучающийся цикл».

Треугольник или электрический ток

Между тремя деревьями натянута верёвка на высоте 1,5 метра, расстояние между деревьями от 2 до 3 метров. Внутри треугольника лежит прочная палка длиной 1,5 метра, способная выдержать нагрузку до 60 килограммов (вес одного человека).

Предположим, что верёвка является верхней границей стены, нижней границей которой является земля. Группа должна выбраться из треугольника через верх, не касаясь верёвки и пространства под ней, так как мы предполагаем, что стена является своеобразной «колючей проволокой» и сквозь неё пропущен электрический ток. Если кто-то заденет верёвку, то вся группа возвращается на исходную позицию, т. е. внутрь треугольника.

По окончании выполнения упражнения проходит анализ: как используются уроки, полученные в предыдущем упражнении.

Бревно

Вся группа встаёт на бревно в определённом порядке. Членам группы необходимо поменяться местами: 1-й должен стоять на месте последнего члена группы, 2-й – на месте предпоследнего и т. д. Во время выполнения упражнения нельзя становиться на землю. Если хотя бы один человек из группы коснётся земли, вся группа возвращается на исходную позицию.

Как только группа выполнит упражнение, следует проанализировать действия ребят.

Переправа

На прочной ветке дерева на высоте 2,5-3 метра прикреплена толстая верёвка, которая оканчивается петлёй. Верёвка находится от земли на расстоянии 0.75 метра. Исходная позиция: верёвка в вертикальном положении, по одну её сторону находится группа на расстоянии 1,5 метра от центра. Всей группе необходимо переправиться в квадрат метр на метр, находящийся от группы на расстоянии 3 метра. Группе необходимо переправить также и ведро с водой. При этом никто не должен задеть землю и пролить воду. После выполнения упражнения – анализ.

Тролли

Группе предлагается преодолеть расстояние в 10 метров, используя две доски с прибитыми к ним верёвками. Касаться земли нельзя, если же это произошло, то вся группа возвращается в начало пути.

В заключение – анализ. Произвести замер настроения в группе.

Электроцепь

Все сели в круг. Замкнули цепь руками и ногами. «Пускаем ток» – всем надо одновременно встать.

Слепец и поводырь

Ребятам в группе закрыть глаза и в течение 3-4 минут походить по комнате в разные стороны. Затем пусть они произвольно разобьются на пары. Один из партнёров закрывает глаза, другой водит первого по комнате, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать столкновений с другими партнёрами, даёт возможность достигнуть того места в комнате, которого он пожелает. Затем они могут поменяться ролями.

Другой вариант этого упражнения. Вся группа встаёт друг за другом, все закрывают глаза. Перед группой – поводырь, он поведёт группу через различные препятствия (рвы, возвышенности, повороты, узкие проходы, низкие потолки и т. д.). Сообщать о препятствиях друг другу по цепочке можно лишь заранее намеченными жестами или движениями. В конце упражнения – поговорить о своих ощущениях, о доверии.

Стена

Группе необходимо переправиться через стену, какое-либо сооружение высотой 3 метра.

Приз

На ветке дерева на высоте трёх метров прикрепляется любой приз. Группе необходимо достать до него, не опираясь на дерево, используя лишь себя в качестве строительного материала.

Неваляшка

Ребята стоят в кругу, поплотнее друг к другу. Кто-то один выходит в круг, становится в его центр. Этот человек полностью должен расслабиться, остальные вытягивают руки вперёд и легко покачивают стоящего в кругу, глаза у которого должны быть закрыты. Каждый должен побывать в кругу, после чего все делятся впечатлениями.

Монстр

Группе в 10 человек необходимо преодолеть расстояние в 10 шагов, используя всего лишь 6 конечностей или точек опоры. Если группа больше или меньше, то количество точек опоры прибавляется или отнимается с 3 человек – 1 точка опоры.

Поиск

Упражнение выполняется в закрытом помещении. Всей группе завязывают глаза и предлагают найти в помещении верёвку, сделать из неё равносторонний

треугольник. Всем взяться за верёвку руками. Снять повязки, посмотреть, что получилось. Поделиться мнениями.

Доверительное падение

Все участники делятся на пары, встают коридором, вытянув вперёд руки ладонями вверх, при этом чередуя руки – свою, соседа, свою, соседа и так далее.

В конце коридора лицом ко всем встаёт ведущий. На другом конце коридора на высоте 1,5 метра спиной ко всем стоит участник упражнения. Ему необходимо закрепить руки «в замок». Он спрашивает команду: «Страховка готова», все отвечают: «Готова», и звучит команда ведущего: «Падай» – участник упражнения падает на руки. Спина при этом должна быть прямой. Можно усложнить падение, если на пол, под руки группы ляжет другой человек. После окончания упражнения ребята должны обменяться впечатлениями. Обратите внимание на свои чувства, когда готовитесь падать или ловить. Упражнение даёт великолепную возможность для исследования доверия, для испытания себя, преодоления физического страха, после которого человек может выйти на новые рубежи, почувствовать, что он может выйти на новые рубежи, почувствовать, что он может сделать больше, чем предполагал до этого.

Трапеция или свободное падение

Упражнение выполняется индивидуально каждым участником и по желанию. Член группы со страховкой забирается на сосну по верёвочной лестнице или прибитым к столбу планкам на высоту 10-13 метров, встаёт на ветку или площадку, или на срубленную поверхность. Затем ему нужно сделать прыжок на трапецию, висящую впереди на расстоянии 1,5-2 метра, и, опустив руки, падает. Страховка задерживает падение на высоте 2 метров. Можно произвести спуск по канатной дороге. После окончания упражнения предлагается поделиться впечатлениями, ощущениями.

Висячие сады

При помощи верёвок пройти дистанцию не касаясь земли. При нарушении данного правила вся группа возвращается на исходные позиции.

Перечень возможных этапов:

- параллельные верёвки с ослабленной верхней страховкой;
- паутина – вертикально и горизонтально расположенная;
- качели – рукоход;

- качающееся бревно;
- маятник;
- канатная дорога.

Упражнения не носят соревновательный характер. Каждая группа самостоятельно решает, по какой очерёдности будут проходить предложенные упражнения и сколько времени затрачивать на них. Во время прохождения верёвочного курса группа может отказаться проходить те или иные препятствия. Отказ может быть чисто индивидуальным – это в том случае, когда человек не надеется, не доверяет группе.

Список рекомендуемой литературы

1. **Самоукина, Н.В.** Игры в школе и дома. Психологические упражнения и коррекционные программы / Н.В. Самоукина. – М., 1993.
2. Редакция Петрусинского В.В., Игры: обучение, тренинги, досуг. М., Н., 1994г. Стоунс Эдвард. – Л.: Альтернатива, 1992.
3. Материалы АЮЛ г. Москва. Молодёжного объединения «БС» г. Самара.

КОНФЛИКТ

В группе между ее участниками время от времени возникают конфликты. Думая над проблемой конфликтов, правомерно задать себе вопрос, а что было бы с нами, если бы в нашей жизни не было конфликтов вообще? Жизнь была бы скучна и однообразна, рутина и застой сковали бы нас, а монотонность и однообразие жизни были бы просто невыносимы.

Но, к счастью, жизнь подбрасывает нам самые неожиданные конфликты и разнообразие конфликтных ситуаций.

Там, где есть мнения, отличающиеся друг от друга, где встречаются люди, имеющие различные представления о целях и способах их достижения, там, где не подавляется проявление человеческой индивидуальности, творчества, там с неизбежностью возникает конфликтная ситуация, мы испытываем дискомфорт и напряжение, которые часто приводят нас к стрессовой ситуации, выйти из которой порой бывает нелегко.

Источником конфликтных ситуаций является обострение противоречий, несовпадение точек зрения.

Что такое Большая сессия?

Большая сессия – это одна из форм работы по лидерской программе. Большая сессия предполагает общий сбор участников программы для передачи какой-либо информации, теоретического материала, проведения игровых программ и носит обучающий характер.

Большую сессию ведут 3-4 человека. При этом аудитория постоянно находится в активной позиции. На Большой сессии её участникам даётся возможность проявить собственную активность. Работа проходит в атмосфере полной заинтересованности, коллективной слаженности. Ведущие сессии постоянно подключают аудиторию к участию в ней через такие формы, как мозговой штурм, свободное высказывание своего мнения, через участие в работе мик-

ро групп, через участие в опытах и импровизированных выступлениях. В ходе сессий используется форма анализа конкретных ситуаций.

Сессии ведут 2, 3, 4 человека. Это нужно для того, чтобы постоянно держать внимание аудитории. И это достигается при появлении нового человека с другим темпераментом, тембром голоса. Один из них выступает в роли основного ведущего, другие – в роли ассистентов.

Перед началом сессии все располагаются полукругом перед сценой или стеной, на которой помещены плакаты, которые используются как наглядный материал для сессий и чистые листы для записей.

Один из участников сессии берёт на себя роль рекордера (летописца), который будет записывать все предложения, идеи...

Большая сессия. Конфликт

В начале сессии ведущие предлагают всем участникам рассмотреть виды и формы конфликтов.

Ведущий предлагает называть по очереди формы конфликтов, а рекордер будет их записывать в летописи. Используя метод мозгового штурма, аудитория называет формы конфликта (бытовой, семейный, личностный, производственный, экономический, религиозный, идейный, политический, профессиональный, социальный, межнациональный, научный...), затем каждая форма с помощью аудитории поясняется.

Далее участникам Большой сессии предлагается назвать, в какой форме будет выражаться конфликт. Называются формы выражения конфликта (драка, ссора, скандал, спор, война, убийство, бойкот, нота протеста, научная дискуссия...), затем они поясняются.

Конфликт редко бывает застойным – перемены возможны в любое время. Иногда мы можем изменить его курс просто взглянув на него по-другому. Даже ссора может стать источником развлечения! Наша жизнь может стать менее тягостной, если мы научимся разрешать конфликты.

Далее группе предлагается найти способы выхода из конфликта (уступка, уход, соглашения, вмешательство третьего лица, разъединение конфликтующих во времени и в пространстве...). Все способы выходы из конфликта рекордер записывает на третьем листе бумаги, затем следуют пояснения.

Впоследствии участникам предлагается попробовать спрогнозировать конфликт. Для этого предлагается следующая формула:

*Основа конфликта – проблема + участники конфликта + ситуация +
+ превышение терпимости + провокация = форма выражения конфликта и итог.*

Следующим шагом становится обсуждение вопросов ведущего:

- Если конфликт решён в вашу пользу, то вы чувствуете...
- покой;
 - веселье;
 - перемены;
 - чувство успеха;
 - спокойный сон.
- А если нет, то вы ощущаете:
 - свою беспомощность;
 - гнев;
 - тревогу;
 - одиночество;
 - смятение;
 - усталость;
 - болезнь;
 - стресс.
 - На конкретном примере можно попробовать оборвать данную цепь последовательно в разных местах и попробовать остановить конфликт, пока он не разросся. Ведущему необходимо обратить внимание на сложность выхода из конфликта в конце цепи.

Далее участникам предлагается рассмотреть конкретную конфликтную ситуацию. Проблема есть там и тогда, где есть противоречие, где есть рассогласование чего-то с чем-то. Но конфликтная ситуация – это ещё не конфликт. Отношения между конфликтующими сторонами могут то ухудшаться, то восстанавливаться. Конфликтная ситуация назревает постепенно. Для прогноза конфликта важно знать, в каком направлении он развивается – в направлении нарастания противоречий и противоборства или по нисходящей.

Спровоцировать конфликт может более эмоциональный человек, поэтому важно учесть психологические особенности участников потенциально возможного конфликта, обратить внимание на мотивы и ценностные ориентиры.

Но детонатором конфликта может стать инцидент или провокация. Предлагается попробовать разобрать конфликтную ситуацию на примере. Дается такая ситуация, которая в жизни не имеет места. Но на этом примере нам легче будет разобрать предложенную формулу возникновения конфликта и его развитие. Например, сказка.

Двое молодых людей – Дима и Юля – вместе готовились к экзаменам на квартире у Димы. Дима учился на физмате, Юля училась на литфаке, но им

было приятно находиться вместе. День подходил к концу. Они устали и решили передохнуть. Дима снял очки (у него было очень плохое зрение, без очков он не мог читать вообще), положил их на стол и вышел из комнаты. У Юли дела шли отлично, настроение у неё было весёлым. Она решила развлечься – надела на нос Димины очки и стала танцевать. Очки упали и разбились. Вошёл Дима, взгляд его был недовольным, но он промолчал. Юле было неприятно из-за своего поступка. Она извинилась и ушла. Юля решила во что бы то ни стало найти очки Диме, иначе он не сможет продолжить подготовку к экзамену, который будет завтра утром.

Посёлок, где они жили, был маленьким и оптики не было. Необходимо было переправиться через широкую реку в город, там есть дежурный магазин оптики, но было поздно и паром не ходил. Юля решила попросить лодочника о помощи. Но он, видя крайнюю затруднённость Юли, потребовал, чтобы за его услуги она взяла для него магнитофон, выставленный в витрине магазина. Юля не согласилась на это и решила просить помощи у своего друга Сергея. Но, когда он услышал, для кого она старается, отказал ей, сказав, чтобы сама решала свои проблемы. Юле ничего не оставалось как украть магнитофон для лодочника. Тот быстро переправил Юлю через реку, дождался её возвращения и перевёз обратно в посёлок. Юля радостная возвращалась к Диме. Она купила очки, и он сможет завершить подготовку к экзамену. Дима был рад этому и спросил, как она смогла их достать? Юле пришлось во всём сознаться. Дима разозлился, накричал на неё, сказал, что он никогда не стал бы дружить с человеком, готовым совершить такой поступок. И очки, доставшиеся таким путём, ему не нужны. Она расплакалась и пошла к Сергею излить свою обиду на Диму. Тот не долго думая пришёл и расправился с обидчиком.

Итак, всем участникам необходимо объединиться в небольшие группы по 5-6 человек и постараться найти ответы на 3 вопроса (вопросы можно вывесить на плакате):

- Что послужило основой конфликта? Когда он начался?
- Кто стал основным участником конфликта?
- В каком месте и как можно было прервать конфликт?
- Для подготовки ответа на предложенные вопросы дается 5-7 минут. Через 5-7 минут всем микро-группам предлагается высказать свои версии ответов на предложенные вопросы. Выступающим от групп можно задавать вопросы.

Всем желающим предоставляется возможность попробовать ответить на предложенные вопросы. Ведущий помогает разобраться в решении конфликта.

После высказывания групп ведущий предлагает этим же группам придумать свои выходы из сложившегося конфликта и инсценировать этот выход.

По завершении этой части сессии ведущий может предложить группам набросать на бумаге по одному конфликту из его жизни, затем выбрать самые актуальные и особо трудные конфликты и попробовать их разрешить с помощью группы.

Практика решения конфликтов

Для большего осмысления теоретического материала и приобретения навыков решения личных конфликтов и конфликтов между людьми необходимо провести ряд практических упражнений.

За основу принимаются те конфликты, которые произошли с участниками занятий или которые назревают. Для этого ведущий предлагает членам группы изложить на карточках суть конфликта, в котором они участвовали или участвуют в настоящее время (имя не указывается). Ведущий собирает карточки, выбирает наиболее актуальные или острые конфликты, которые необходимо решить сейчас. Это и будут те конфликтные ситуации, которые войдут в основу практики решения конфликта.

Формы решения конфликта.

Вариант 1. Группа делится по парам. Всем парам предлагается решение одного конфликта. На работу в группе даётся 10 минут. Затем заслушиваются различные способы решения конфликта.

Вариант 2. Выбирается ситуация, где можно обыграть конфликт по ролям. Распределяются роли. Группа «актёров» располагается в центре круга. Во время проигрывания ситуации управление переходит по очереди к разным «героям» конфликта. Таким образом, появляется возможность проиграть конфликтную ситуацию с разных точек зрения и увидеть её с разных позиций, что даст возможность судить о ней более полно.

Вариант 3. Группа делится на 2 подгруппы. Можно предложить каждой подгруппе общую конфликтную ситуацию, можно одну на две подгруппы. Группы работают 10 минут, находят свои решения конфликта. Затем каждая подгруппа излагает свою ситуацию и её решение. Другая подгруппа задаёт различные вопросы, на которые необходимо обоснованно ответить.

Таким образом, участникам Большой сессии не только предоставляется возможность научить решать проблемы, но и оказывать реальную помощь присутствующим своими советами, дается возможность посмотреть на свой конфликт глазами постороннего человека.

Оценка уровня конфликтности личности

При ответе на вопросы теста из трёх предполагаемых вариантов ответа выберите один и запишите его. Например, 1-а, 2-б, 3-в и т. д.

1. Характерно ли для вас стремление доминировать, т. е. к тому, чтобы подчинить своей воле других:
 - а) нет;
 - б) когда как;
 - в) да.
2. Есть ли в вашем коллективе люди, которые вас побаиваются, а возможно, и ненавидят:
 - а) да;
 - б) ответить затрудняюсь;
 - в) нет.
3. Кто вы в большей степени:
 - а) пацифист;
 - б) принципиальный;
 - в) предприимчивый.
4. Как часто вам приходится выступать с критическими суждениями:
 - а) часто;
 - б) периодически;
 - в) редко.
5. Что для вас было бы наиболее характерно, если бы вы возглавили новый для вас коллектив:
 - а) разработал бы программу работы коллектива на год вперёд и убедил бы коллектив в её целесообразности;
 - б) изучил бы, кто есть кто, и установил бы контакт с лидерами;
 - в) чаще бы советовался с людьми.
6. В случае неудач какое состояние для вас наиболее характерно:
 - а) пессимизм;
 - б) плохое настроение;
 - в) обида на самого себя.
7. Характерно ли для вас стремление отстаивать и соблюдать традиции вашего коллектива:
 - а) да;
 - б) скорее всего;
 - в) нет.

8. Относите ли себя к людям, которым лучше сказать горькую правду, чем промолчать:
 - а) да;
 - б) скорее всего, да;
 - в) нет.
9. Из трёх личностных качеств, с которыми вы боретесь, чаще всего стараетесь изжить в себе:
 - а) раздражительность;
 - б) обидчивость;
 - в) нетерпимость к критике других.
10. Кто вы в большей степени:
 - а) независимый;
 - б) лидер;
 - в) генератор идей.
11. Каким человеком считают вас ваши друзья:
 - а) экстравагантным;
 - б) оптимистом;
 - в) настойчивым.
12. Против чего вам чаще всего приходится бороться:
 - а) с несправедливостью;
 - б) бюрократизмом;
 - в) эгоизмом.
13. Что для вас наиболее характерно:
 - а) недооцениваю свои способности;
 - б) оцениваю свои способности достаточно объективно;
 - в) переоцениваю свои способности
14. Что вас приводит к столкновению и конфликту с людьми чаще всего:
 - а) излишняя инициатива;
 - б) излишняя критичность;
 - в) излишняя прямолинейность.

После ответов на вопросы участника предлагается проанализировать более подробно, какие черты характера, особенности поведения человека характерны для конфликтной личности.

Обобщение результатов исследования психологов и педагогов, наблюдения и жизненный опыт показывают, что к таким качествам и особенностям могут быть отнесены следующие:

- стремление во что бы то ни стало доминировать, быть первым там, где это возможно и невозможно, сказать своё последнее слово;
- излишняя принципиальность;
- излишняя прямолинейность в высказываниях и суждениях;
- критика, особенно критика необоснованная, недостаточно аргументированная;
- плохое настроение, если оно к тому же периодически повторяется;
- консерватизм мышления, взглядов, убеждений, нежелание преодолеть устаревшие традиции в жизни коллектива, которые стали тормозом в его развитии;
- стремление сказать правду в глаза. Иногда бесцеремонное вмешательство в личную жизнь;
- стремление к независимости – хорошее качество, но до определённых пределов. Если стремление к независимости перерастает в стремление делать «всё, что хочу», то оно сталкивается с желаниями и мнениями других;
- быть настойчивым, как известно, особенно в условиях конкуренции, очень важно, но если настойчивость граничит с навязчивостью, это уже раздражает;
- несправедливая оценка поступков и действий других, умаление роли и значимости другого человека;
- неадекватная оценка своих возможностей и способностей, особенно их переоценка;
- инициатива, особенно творческая, – это хорошо, но, когда человек проявляет инициативу там, где его, как говорится, не просят, то это создаёт напряжённую и даже конфликтную ситуацию.

Исходя из вышесказанного, сформулируйте несколько правил поведения, направленных на то, чтобы преодолеть в себе негативные качества характера, поведения.

Правила поведения в конфликте

1. Не стремитесь доминировать во что бы то ни стало.
2. Будьте принципиальны, но не боритесь ради принципа.
3. Помните, что прямолинейность хороша, но не всегда.
4. Критикуйте, но не критиканствуйте!
5. Чаще улыбайтесь! Улыбка мало стоит, но дорого ценится.
6. Традиции хороши, но до определённого предела.
7. Сказать правду тоже надо уметь!
8. Будьте независимы, но не самоуверенны!
9. Не превращайте настойчивость в назойливость.

10. Не ждите справедливости к себе, если вы сами несправедливы.
11. Не переоценивайте свои способности и возможности.
12. Не проявляйте инициативу там, где в ней не нуждаются.
13. Проявляйте доброжелательность.
14. Проявляйте выдержку и спокойствие в любой ситуации.
15. Реализуйте себя в творчестве, а не в конфликтах!

Практические задания

Конфликт

Кто из нас не попадал в сложную неорганичную ситуацию? Как выйти из неё с наименьшими потерями? Как помочь разрешить конфликт? Ответить на все эти да и другие вопросы, касающиеся темы конфликта, поможет данное упражнение.

Упражнение проходит в тройках. Распределение ролей следующее: один – руководитель, а двое – конфликтующие, которых руководитель вызвал для урегулирования конфликта.

Цель руководителя – по возможности, сгладить конфликт, притушить его. Цель конфликтующих – вывести конфликт наружу и, наверное, победить в этом споре. Ведущий должен понять, в чём сущность конфликта, отделить повод от причины, выяснить истинное положение вещей, дать оценку ситуации. Конфликтующим предстоит очень коротко и убедительно аргументировать свою позицию и с достоинством выйти из конфликтной ситуации.

Участникам предлагается инсценировать данный конфликт, после ответить на вопрос: кто вышел победителем из конфликтной ситуации?

Определите победителя в каждой тройке. «+» и «-» выхода каждого участника конфликта. Можно организовать показательное выступление из числа победителей. И определить самых заядлых спорщиков и лучшего арбитра.

Рисование с партнёром

Цель: исследование межличностных взаимоотношений и конфликтов.

Необходимое время: 30 мин.

Материалы: бумага, фломастеры.

Участникам предлагается выбрать партнера для выполнения задания. Положите между партнёром и собой большой лист бумаги, возьмите фломастеры. Внимательно посмотрите друг другу в глаза и затем спонтанно начинайте рисовать. Старайтесь выразить свои качества. Если вы хотите общаться с партнёром, делайте это с помощью линий, форм и цветов.

Когда закончите рисовать, обменяйтесь с партнёром впечатлением о том, что проходило во время упражнения. Говорите о любых эмоциях. Посмотрите, не можете ли вы провести параллели между тем, как вы рисуете, и тем, как функционируете в группе. Постарайтесь узнать что-то о своём партнёре.

Подключить соседа

Участники игры рассаживаются в круг и рассчитываются по часовой стрелке. Первый и второй игроки завязывают разговор, желательно спор или конфликт, как наиболее яркий и эмоциональный из возможных видов диалога. Затем любой из участников этой пары подключают к разговору третьего, следующего по кругу. Вступающий в разговор должен занять позицию первого, так как новый участник втягивается в конфликт, первый выходит из разговора. Через некоторое время подключается номер четыре. Подключать себе в помощь может любой игрок и т. д. Игра движется по кругу.

Подведение итогов.

Грабитель

Как много порой мы теряем из-за того, что бываем не подготовлены к неожиданностям. Природная порядочность человека иногда застаёт его врасплох при проявлении явной непорядочности, грубости или насилия над личностью. Дать сдачу? Но ведь грубость никогда не бывает показателем силы. А вовремя сказанная острая фраза может поставить в замешательство и грубияна! Мы будем готовы к самому худшему случаю, поскольку такие случаи и вызывают наибольшие замешательства. Разыграем такую ситуацию. Представьте себе, что на вас нападает грабитель. Прямо среди белого дня. Возможно, он вооружён, а единственное оружие для вас – это слово, что вы можете так, с ходу, противопоставить ему? Ведь в такой экстремальной ситуации и слово не всякое поможет. Решение такой проблемы требует неординарного подхода. Грабитель, как правило, пользуется неожиданностью. Наверное, лучше этим и ответить. А чем его удивить? Здесь поможет только выдумка, фантазия и находчивость.

Итак давайте по парам разыграем такую ситуацию. Один играющий грабитель, другой – жертва. Подведём итог на лучший выход из создавшейся ситуации.

Карта мира

Группе из 4 человек предлагается раскрасить карту мира на 100 стран в четыре цвета так, чтобы соседние страны были окрашены в разные цвета. При

этом каждый из четверых членов команды может пользоваться только одним цветом. Групповая задача заключается в том, чтобы закрасить все страны, индивидуальная – закрасить своим цветом как можно больше стран.

Такие условия решения задач делают участников совместной деятельности одновременно и партнёрами, и соперниками. Групповая задача может быть решена только при постоянном соотношении совместных действий насыщенной внутригрупповой коммуникации. Индивидуальная – только при отношении к другим членам команды как к соперникам.

В зависимости от исходных характеристик группы в целом и психологических особенностей, составляющих её людей, задача может не ставиться. Варьируя условия задания, численный и персональный состав участников, можно получить возможность корректировать различные конфликтогенные факторы, проявляющиеся в условиях совместной деятельности. Вырабатывая общегрупповую стратегию, каждый из игроков вынужден принимать субъектное решение.

Во время работы группы работает наблюдатель. На решение данной проблемы можно дать 10 минут (можно использовать время по усмотрению ведущего). По прошествии данного времени группа обсуждает итог своих действий и один представитель высказывает мнение группы и своё. Затем говорит наблюдатель. И если группа не решила проблемы, то можно предложить следующее: Группа может принять участие во втором туре, но при условии, если в ней будет 3 игрока (т. е. одного надо убрать).

Возникает другая проблема – лишиться члена группы или отказаться от дальнейшей игры. Любое решение аргументируется.

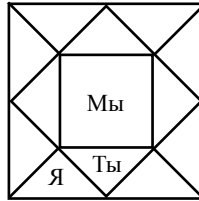
Я – ты – мы

Цель: Этот метод выдвигает на передний план опыт обращения с самим собой и общение в группе. При этом задаются вопросы: «Каково моё самочувствие в группе?», «Ощущаю ли я себя частью группы?» и т. п.

Материал: квадратный лист бумаги, фломастеры.

Временные рамки: 60 минут.

Квадратный лист бумаги сгибают таким образом, чтобы образовались различные сектора (см. эскиз). Каждый сектор «Я» оформляется одним человеком. При оформлении сектора может быть поставлена определённая задача либо задача не ставится. Сектора «Ты» оформляются вместе с соседом, а сектор «Мы» оформляет вся группа. Это упражнение, по возможности, следует выполнять молча. В конце проводится дискуссия, в которой отвечают на следующие вопросы: «Каким образом я использую пространство, представляемое в моё распоряжение?», «Как происходят встречи с другими людьми на бумаге?».



Эвристическая игра «Искусство разрешение конфликта»

Предлагаемая игра рассчитана на 2 часа. В рамках этой игры искусственно создаётся ситуация конфликта, разрешение которой и регулируется ведущим, который, кроме того, направляет общий ход игры.

Цель игры: развитие способностей выхода из конфликтной ситуации на основе корректного разрешения конфликта.

Суть конфликтной ситуации. Представим себе больницу, которая специализируется по пересадке донорского сердца. Неожиданно в больницу поступает донорское сердце. На очереди по его пересадке находятся пять человек: пожилой профессор, занимающийся разработкой вакцины против рака, работа близка к завершению; шестнадцатилетняя беременная девушка, у неё большое сердце; молодая симпатичная женщина, которая пользуется исключительной любовью со стороны сотрудников; врач той же больницы, в которой ведут операции по пересадке донорского сердца; учительница, мать двоих детей, только что похоронившая мужа, погибшего в автомобильной катастрофе. У всех ситуация критическая, каждому из них осталось жить не больше месяца.

Проблема: кому отдать предпочтение при пересадке донорского сердца.

1 этап. Ведущий делит участников на три-четыре малые группы и даёт возможность каждой предложить и отстоять во что бы то ни стало свою версию, своё предложение: кому пересадить донорское сердце. Кроме того, формируется небольшая группа экспертов. В обязанности экспертов входит задача дать анализ и оценку:

- а) кто в каждой из малых групп был лидером и почему?
- б) какая из малых групп нашла более весомый довод, наиболее правильный подход к решению проблемы пересадки донорского сердца?
- в) какая из малых групп победила в конфликтной ситуации и почему?

2 этап. Этап самой эвристической игры. В рамках этого этапа каждая из групп для генерирования новых идей широко использует эвристические мето-

ды (мозговой штурм, эмпатию, инверсию, методы случайных ассоциаций, ключевых вопросов и др.)

Практически 30-40 минут отводится каждой группе для выработки идей и выработки стратегий и тактики ведения переговоров с каждой из трёх сторон. Вначале каждая из трёх групп встречается с другой, на что отводится по 15 минут.

3 этап. Проводится заседание всех групп и начинаются переговоры по решению конфликта. Очень важно, чтобы ведущий не доминировал над участниками игры, а лишь периодически направлял её ход в нужное русло.

4 этап. Подведение итогов. На этом этапе группа экспертов (как правило, из трёх человек) даёт независимые друг от друга характеристики и оценку по установленным ранее критериям каждой группе в отдельности, как ходу, так и результатам разрешения конфликта.

И в заключение ведущий игры может сделать сенсационное заявление о том, что в клиниках по пересадке сердца чаще всего, чтобы не было конфликтов, используют единственный критерий – очерёдность поступления пациента в клинику, которая строго документально фиксируется.

Эвристическая игра «Моральная дилемма»

Задачи: Рассмотреть связь моральной дилеммы и ценностей человека. Как дилемма зависит от человека? Обсудить, что необходимо сделать для разрешения моральных дилемм. Аргументирование как необходимое умение при коллегиальном выборе решения дилеммы.

Типы аргументации:

- Эмпирическая аргументация – ссылка на опыт.
- Теоретическая аргументация – обобщение, выведение обоснований из ранее принятых утверждений, ссылка на метод получения утверждения, включение утверждения в существующую, хорошо обоснованную систему утверждений, совместимость с существующей системой знаний.
- Контекстуальная аргументация – ссылка на особенности ситуации, на универсальность или уникальность утверждения.

Примерные ситуации для обсуждения

Вы – молодой и подающий надежды адвокат. Вы вовлечены в ситуацию, когда ваш клиент обвинён в убийстве полицейского во время перестрелки, последовавшей за грабежом банка. Смертная казнь – возможное наказание из-за отношения закона к убийству полицейских. Этот случай сложная проблема для вас, и не только потому, что ваша эффективность в трёх последних случаях разочаровала вас по сравнению с предыдущей работой. Вы озабочены тем, что ваша фирма может предложить вам уволиться или заняться менее важной работой.

Ваш клиент твёрдо отрицает свою виновность. Он постоянно утверждает, что у него имеется алиби, которое не может быть разглашено. В конфиденциальной беседе клиент признаётся вам, что его алиби фактически является другим преступлением и некоторым образом ещё хуже. Он говорит, что во время перестрелки он, находясь в пьяном состоянии за рулём машины, наехал на маленького ребёнка. Ребёнок после этого скончался. Как оказалось, это был ребёнок ваших знакомых.

Клиент дал вам эту информацию в доверительной беседе, и вы оказались связанным вашим профессиональным кодексом поведения, не позволяющим это обнародовать, непосредственно или косвенно.

Что вы собираетесь делать и почему?

Задание. Необходимо сделать выбор и принять решение.

Большая сессия. Амортизация в конфликтах

Материал рассчитан на 40 мин.

Аудитория: 14-18 лет.

Цель: данный материал рассчитан на ознакомление с методами амортизации в конфликтах.

Мы живем в мире конфликтов. Каждый день вдали от нас и рядом с нами вспыхивают конфликты между отдельными людьми и между целыми народами, в семье, на работе, в школе, в походе, на отдыхе. Обидно легко разрушаются человеческие связи, проливается кровь...

А ведь большинство конфликтов можно урегулировать, если вы научитесь проникать в сложный, а иногда до обидного простой механизм конфликта. Вы научитесь смотреть на себя со стороны. И в поисках виновников жизненных недоразумений не исключите самого себя. Оказывается, противника можно представить партнером по разрешению конфликта и тогда недоразумение уладится куда проще. Вы должны научиться критически относиться к самому себе. И это не унизит вас, напортив – сделает щедрее и благородней.

Многие уроки жизни можно получить и без непременно синяков и шишек. Из чего разгорается конфликт, что из себя представляет цепь, ведущая к выражению конфликта.

*основа + участники + ситуация + превышение терпимости +
+ провокация = форма выражения и итог.*

Что происходит, если конфликт разрешается неправильно или подавляется?

Последствия:

тревога;

- вялость;

- развал;

- беспомощность;

- отход;

- одиночество;

- затаенный гнев;

- стресс.

• Теперь вы это видите. И последствия отнюдь не приятные, а чтобы их было как можно меньше, мы расскажем вам о том, как можно разрешить конфликт и выйти из него победителем.

А начать рассказ можно с одного правила, которое помнить должен каждый из нас при общении...

Когда идет дождь, мы сидим дома или берем зонт, но не ругаем небо и тучи. Мы знаем, что законы, по которым идет дождь, не зависят от нас, и просто стараемся по мере сил и возможностей к ним приспособиться.

Но вот возникает конфликт в семье, на работе, на улице или в транспорте, и всегда кажется, что если бы не злая воля нашего партнера по общению, то конфликта бы не было. А о чем думает наш партнер?

О том же. Мы мысленно пытаемся навязать партнеру тот или иной стиль поведения. Побеждаем его, припираем к стенке и на время успокаиваемся, так как нам кажется, что мы приобрели определенный опыт в этом конфликте.

А что делает наш партнер? То же самое. И зачастую мы не подозреваем, что законы общения так же объективны, как законы природы и общества.

Примером может служить следующий эксперимент из теста Дембо. Перед вами вертикальная шкала. На её северном полюсе самые умные люди, на южном – самые глупые. Найдите свое место на этой шкале. Вы разместили себя в районе середины? Нет, немного выше! Может, вы думаете, что я умею читать чужие мысли? Нет. Я просто знаю законы психологии. Любой человек, находящийся в здравом уме и твердой памяти, размещает себя именно здесь.

Какой вывод можно сделать из этого изящного эксперимента?

Общаясь с партнером, мы должны помнить, что общаемся с человеком, который о себе хорошего мнения. Об этом вы должны помнить всегда.

А сейчас мы хотим рассказать вам о методе амортизации, который поможет вам избежать множества конфликтов, ссор и противоречий, которые приводят к нежелательным последствиям.

Основа амортизации

В основе принципа амортизации лежат законы инерции, которые характерны не только для физических тел, но и для биологических систем. Чтобы погасить ее, мы применяем амортизацию, не всегда осознавая это. А раз не осознаем, то и используем не всегда. Гораздо успешней применяем мы физическую амортизацию. Если нас столкнули с высоты и тем самым навязали падение, мы продолжаем движение, которое нам навязали, – амортизируем, тем самым гася последствия толчка, и только потом встаем на ноги, выпрямляемся. Если нас столкнули в воду, то и здесь мы вначале продолжаем движение, которое нам навязали, и только после того, как иссякли силы инерции, выныриваем. Спортсменов специально обучают амортизации. Посмотрите, как принимает мяч футболист, как уходит от ударов боксер и как падает борец в ту сторону, в которую толкает его противник, при этом он увлекает последнего за собой, затем добавляет немного своей энергии и оказывается уже наверху, фактически используя его же силу. На этом же основан принцип амортизации в межличностных отношениях.

Модель амортизации представлена в «Похождениях бравого солдата Швейка»:

«Шредер остановился перед Швейком и принялся его разглядывать. Результаты своих наблюдений полковник резюмировал одним словом:

– Идиот!

– Осмелюсь доложить, господин полковник, идиот! – ответил Швейк».

На что рассчитывает партнер, обращаясь к нам с теми или иными предложениями? Нетрудно догадаться – на наше согласие. Весь организм, все обменные процессы, вся психика настроены на это. И вдруг мы отказываем. Как при этом он себя чувствует. Не можете представить?

Вспомните, как вы себя чувствовали, когда приглашали партнера (или партнёршу) на танец или в кино, а вам отказывали! Вспомните, как вы себя чувствовали, когда вам отказывали в приеме на интересующую вас работу, хотя знали, что уважительных причин для того отказа не было! Конечно, должно быть по-нашему, но первый ход должен быть амортизационным. Тогда остается возможность для продуктивных контактов в будущем.

Таким образом, амортизация – это немедленное согласие с доводами партнера. Амортизация бывает непосредственная, отставленная и профилактическая.

Непосредственная амортизация

Непосредственная амортизация часто применяется в процессе общения в ситуациях «психологического поглаживания», когда вам делают комплименты или льстят; приглашения к сотрудничеству; нанесения «психологического удара».

Приведем примеры техники амортизации.

При «психологическом поглаживании».

А: – Вы сегодня великолепно выглядите.

Б: – Благодарю вас за комплимент. Я действительно неплохо выгляжу.

Последнее предложение обязательно. Некоторые делают комплименты неискренне с осознаваемой или неосознаваемой целью смутить партнера. На этом ответ можно закончить, но если вы подозреваете партнера в неискренности, можно добавить следующее:

Б: «Мне особенно приятно слышать это именно от вас, ибо в вашей искренности я не сомневаюсь».

При приглашении к сотрудничеству.

А: – Мы предлагаем вам должность начальника цеха.

Б: (при согласии) – Благодарю вас. Я согласен.

(при отрицательном ответе) – Благодарю вас за интересное предложение.

Надо подумать и все взвесить.

Следует отметить, что специалист по психологическому айкидо дает согласие после первого приглашения. Если первое приглашение было неискренним, все сразу становится на свои места. В следующий раз с вами в эти игры играть не будут. Если приглашение искренне – вам будут признательны за быстрое согласие. С другой стороны, когда приходится делать какое-либо деловое предложение самому, его тоже следует делать только один раз.

Будем помнить правило: «Уговаривать – значит насиловать».

При «психологическом ударе».

А: – Вы глупец!

Б: – Вы абсолютно правы! (уход от удара)

Обычно 2-3 ухода от нападения достаточно. Партнер впадает в состояние «психологические гроги», он дезориентирован, растерян. При крайней необходимости ответ можно продолжить следующим образом:

Б: – Как вы быстро сообразили, что я глупец. Мне столько лет удавалось от всех это скрывать. При вашей проницательности вас ждет большое будущее! Я просто удивлен, что вас до сих пор начальство не оценило по достоинству!

Для иллюстрации опишу сцену, которая произошла в автобусе. Специалист по психологическому айкидо М., пропустив представительницу прекрасного пола, последним протиснулся в переполненный автобус. Когда закрылась дверь, он стал искать многочисленных карманах талоны. При этом он, естественно, доставлял некоторое неудобство стоящей на ступеньку выше гражданке. Вдруг в него был брошен «психологический камень». Г. гневно сказала.

– Долго вы еще будете ковыряться?!

Тут же последовал амортизационный ответ.

– Долго.

Далее диалог протекал следующим образом:

Г.: Но ведь так мне может пальто налезть на голову!

М.: Может.

Г.: Ничего смешного нет!

М.: Действительно, ничего смешного нет.

Раздался дружный хохот. Г. в течение всей поездки больше не произнесла ни одного слова.

Представьте себе, сколько бы продолжался конфликт, если бы на первую реплику последовал традиционный ответ:

– Это вам не такси, можете потерпеть!

Здесь были описаны варианты непосредственной амортизации. Начинающие овладевать этим приемом часто жалуются, что в момент контакта не успевают сообразить, как провести амортизацию, и отвечают в своем обычном конфликтном стиле. Дело не в сообразительности, а в том, что ответ заложен в самом вопросе, высказывании. Здесь не надо ничего сочинять!

Отставленная амортизация

Когда непосредственная амортизация все-таки не удалась, можно использовать отставленную амортизацию. Если непосредственный контакт между партнерами прекратился, можно направить амортизационное письмо.

Примером я хочу привести историю военнослужащего мужчины 42 лет.

Года полтора назад он увлекся сотрудницей из соседнего отдела. Инициатива сближения исходила от нее. Она восхищалась без меры нашим героем, сочувствовала ему, когда у него были неудачи. Под его руководством начала осваивать разработанные им методики, довольно успешно овладела ими и стала яркой его последовательницей. Она же первая объяснилась в любви. Они уже планировали начать совместную жизнь, как вдруг, совершенно неожиданно для него, его подруга предложила прекратить встречи. Случилось это через несколько дней

после того, как ему предложили уйти в запас, но остаться в учреждении по вольному найму. Это была неприятность, но не столь значительная, ибо он мог продолжать свои исследования, хотя оклад, стал значительно меньше.

Разрыв же с подругой он воспринял как катастрофу. Казалось, что все рушится. Он начал выяснять отношения. Это ни к чему не привело, и он решил больше вообще с ней не разговаривать, «перетерпеть», т. к. понимал, что в конце концов все пройдет. Так продолжалось около месяца. Он с ней не виделся и начал успокаиваться. Но вдруг она стала обращаться к нему с деловыми вопросами без всякой надобности и смотрела при этом на него с нежностью. На какое-то время отношения налаживались, но затем снова следовал разрыв. Так продолжалось еще полгода, пока наконец он не понял, что она издевается над ним, но устоять против ее провокации не мог. К этому времени у него развился выраженный депрессивный невроз. Во время очередной ссоры она ему сказала, что вообще никогда его не любила. Это был последний удар. И он обратился за помощью.

Мне было понятно, что направлять его сейчас в бой не имеет смысла. Тогда мы вместе написали амортизационное письмо. Вот его содержание:

«Ты абсолютно права, что прекратила наши встречи. Благодарю тебя за наслаждение, которое дала мне, по-видимому, из жалости. Ты так искусно играла, что у меня ни на секунду не было сомнений, что ты меня любишь. Ты меня увлекла, и я не мог не ответить на твое, как я считал, чувство. В нем не было ни одной фальшивой ноты. Пишу это не для того, чтобы ты вернулась. Сейчас это уже невозможно! Если ты снова будешь говорить, что любишь меня, как я смогу поверить? Теперь я понимаю, как тебе со мной было тяжело! Не любить, и так себя вести! И последняя просьба. Постарайся со мной не встречаться даже по делу. Надо отвыкать. Говорят, время лечит, хотя мне поверить в это трудно. Желаю тебе счастья! Н.»

В письмо были вложены все ее письма и фотографии.

Сразу же после отправки письма Н. почувствовал большое облегчение. А когда начались многочисленные попытки «подруги» восстановить отношения, спокойствие уже было полным.

Я думаю, нет смысла проводить детальный анализ амортизационным ходом этого письма. Здесь нет ни одного упрека. Обращаю внимание на одну психологическую тонкость, которая содержится во фразе: «Постарайся со мной не встречаться даже по делу». Человек устроен удивительным образом. Ему всегда хочется того, что ему недоступно. Запретный плод всегда сладок. И наоборот, человек пытается отказаться от того, что ему навязывают. Как только Бог

запретил Адаму и Еве срывать яблоки с дерева, так они возле него и оказались. Как только Н. попросил свою знакомую не встречаться с ним, она сразу стала стремиться наладить отношения. Когда же он пытался назначить свидание, то тогда у него ничего не получалось.

В общении запреты дают обратный эффект. Хочешь чего-то добиться от человека, запрети ему это.

Профилактическая амортизация

Определение дано в самом названии. Ее можно использовать в производственных и семейных отношениях, в тех случаях, когда конфликт идет по одному и тому же стереотипу, когда угрозы и упрёки приобретают одну и ту форму и поведение партнера заранее известно. Модель профилактической амортизации находим в «Похождениях бравого солдата Швейка».

«Один из героев книг подпоручик Дуб, разговаривая с солдатами, обычно произносил: «Доведу до слез». «Вы меня знаете? Нет, вы меня не знаете! Вы меня знаете с хорошей стороны, но вы меня узнаете с плохой стороны. Я доведу вас до слёз!»

Однажды Швейк столкнулся с подпоручиком Дубом.

– Ты чего здесь околачиваешься? – спросил он Швейка. – Ты меня знаешь?

– Осмелюсь доложить, я бы не хотел узнать вас с плохой стороны.

Подпоручик Дуб от дерзости онемел, а Швейк спокойно продолжал:

– Осмелюсь доложить, я вас хочу знать только с хорошей стороны, чтобы вы не довели меня до слез, как изволили пообещать в прошлый раз.

У подпоручика Дуба хватило духу лишь на то, чтобы завопить:

– Проваливай, каналья, мы еще с тобой поговорим!»

Карнеги в таких случаях предлагает: «Скажите о себе все то, что собирается сделать ваш обвинитель, и вы лишите ветра его парус». Или, как гласит пословица: «Повинную голову меч не сечет».

Примеры профилактической амортизации

Профилактическая амортизация в семейной жизни.

Подросток 16 лет часто домой возвращался очень поздно, т. к. ходил вечером в футбольную секцию, а затем немного сидел в компании друзей.

Из-за этого у него возникали конфликты с родителями, с которыми, в принципе, были хорошие отношения. Упрёки имели следующее содержание: «Ког-

да это кончится! Я не знаю, есть ли у меня сын или нет! Думаешь только о себе, совсем совесть потерял!» и т. д.

Но после того, как парню мы дали советы по разрешению конфликта методом амортизации, произошла следующая сцена.

«Однажды после очередного позднего прихода домой я увидел в грозном молчании своей мамы «психологическую кочергу» и подготовился к бою.

Диалог начался с крика:

– Почему задержался сегодня?

Вместо оправдания я сказал:

– Mamочка, я удивляюсь твоему терпению. Если бы я был на твоём месте, то давно бы не выдержал. Ведь посмотри, что получается: позавчера пришел поздно, вчера – поздно, сегодня обещал прийти рано – как назло, опять поздно.

Мама с гневом:

– Брось свои психологические штучки.

– Да причем здесь психология. Я у тебя есть, а в то же время практически меня нет. Дома бываю редко, думаю только о своих делах, что еще можно обо мне сказать?!

Мама (все еще недовольно, но не так грозно):

– Ладно, проходи.

Я молча ушел в свою комнату, переодеваюсь, включаю тихо магнитофон и беру в руки учебник по литературе. Я был очень голоден, а в это время мама на кухне заканчивала жарить пирожки. Спустя 10 минут она вошла в комнату и с некоторым напряжением спросила:

– Что же ты не идешь есть? Или где-то ужасе накормили?

Я (виновато):

– Нет, я очень голоден, но мне как-то неудобно.

Мама (несколько мягче):

– Ладно, хватит дурачиться, иди есть.

Я пошел на кухню, сел за стол, съел один пирожок и продолжал сидеть.

Мама (удивленно):

– Что, пирожки невкусные?

Я по-прежнему (виновато):

– Да нет, пирожки очень вкусные, но я их не заслужил.

Здесь мама совсем растаяла и совсем мягко даже с лаской сказала:

– Ну, ладно. Ешь сколько хочешь и иди отдыхай.»

В таком тоне беседа продолжалась около 2-х минут. Конфликт был исчерпан. Раньше размолвка могла продолжаться несколько дней.

Амортизация – это согласие со всеми утверждениями противника. Различают 3 вида амортизации:

- непосредственную,
- отставленную,
- профилактическую.

Основные принципы амортизации:

- Спокойно принимай комплименты.
- Если предложение тебя устраивает, соглашайся с первого раза.
- Не предлагай своих услуг. Помогай, когда сделал свои дела.
- Предлагай сотрудничество только один раз.
- Не жди, когда тебя начнут критиковать, критикуй себя сам.

Большая сессия. Общение без конфликта

Без общения со сверстниками и взрослыми сложно разобраться со своими мыслями, сомнениями, неожиданными идеями и вопросами. И поэтому мы хотим вам помочь общаться, спорить, вместе находить решения, согласовывать свои действия, учитывать желания и сомнения друг друга.

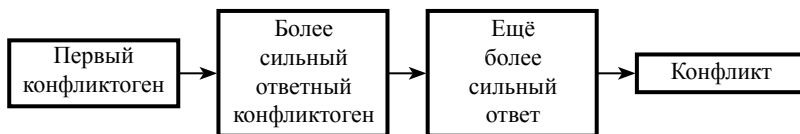
А всегда ли мы умеем это делать сами? Всегда ли мы правильно можем дискутировать?

80 % конфликтов возникает помимо желания самих участников. Мы не придаём никакого значения своим словам. Но придаём огромное значение тому, что слышим сами. Это особая чувствительность относительно обращённых к вам слов происходит от желания защитить себя, своё достоинство от возможного посягательства. Но мы не так бдительны, когда дело касается достоинства других, и потому не так строго следим за своими словами и действиями.

Пример: поведение в автобусе.

Получив в свой адрес конфликтоген, пострадавший хочет компенсировать свой психологический проигрыш, поэтому испытывает желание избавиться от возникшего раздражения, ответив обидой на обиду. И делает это с запасом. Появляется соблазн пручить обидчика.

Схема возникновения конфликта



Сигналы конфликта

Если вы научитесь опознавать сигналы конфликта и быстро реагировать на них, вы можете зачастую предотвратить возникновение напряжения, недоразумений и кризисов.

Кризис

Кризис, как сигнал, достаточно очевиден. Когда человек рвёт свою связь с партнёром, ясно, что, судя по всему, мы имеем дело с неразрешённым конфликтом. Насилие также указывает на несомненное присутствие кризиса. Равно как и ожесточённые споры, когда люди оскорбляют друг друга, потеряв контроль над эмоциями. В ходе кризиса обычные нормы поведения теряют силу. Человек становится способным на крайности в своём воображении, а иногда и на самом деле.

Напряжение

Это ещё один очевидный сигнал. Состояние напряжения искажает наше восприятие другого человека и многих его действий. Наши взаимоотношения обременяются весом негативных установок и предвзятых мнений. Наши чувства по отношению к оппоненту значительно изменяются к худшему. Сами взаимоотношения с ним становятся источником непрерывного беспокойства. Ситуация подобна древесному сухостю, готовому к вспышке от первой искры.

Недоразумения

Мы зачастую впадаем в недоразумения, делая ложные выводы из ситуации, чаще всего из-за недостаточно чёткого выражения мыслей или отсутствия взаимопонимания. Иногда недоразумение вызвано тем, что данная ситуация связана с эмоциональной напряжённостью одного из его участников. В таком случае его мысли имеют склонность непрерывно возвращаться к одной и той же проблеме. Её восприятие искажается.

Инциденты

Сигнал о том, что вы являетесь участником инцидента, несущего в себе зерно конфликта, обычно незначителен. Какая-то мелочь может вызвать временное волнение или раздражение. Однако через несколько дней она нередко забывается.

Дискомфорт

Это интуитивное ощущение, что что-то не так, хотя выразить его словами трудно. В данном случае к интуиции полезно прислушаться, более того, её надо

приветствовать. Спросите себя: «Могу ли я что-то сделать по этому поводу в данный момент? Вам может прийти в голову какой-то шаг, о котором вы и не подумали бы в другое время. В другой ситуации ничего иного сделать нельзя, кроме как оставаться на чеку.

Как располагать к себе людей

Одной из наиболее напрягаемых, ранимых, в процессе общения потребностей является потребность в социально-политическом равенстве. Она появляется у людей в процессе нравственного развития человечества. Вероятно, она связана с потребностью в превосходстве.

Многие люди стремятся занять положение «выше». Если это трудно, они соглашаются с положением равных, но сопротивляются положению «ниже».

А у тех, кто не разделяет идеи равенства, часто прорывается установка на превосходство. И вот человек вместо желанных знаков равенства или даже признания его превосходства в чём-то над вами получает от вас знаки превосходства над ним, что нередко сопряжено с чувством унижения.

Ведь демонстрацию превосходства происходит в расчёте на большее уважение окружающих, в результате чего должно повыситься и самоуважение. Но разве повысится уважения и разве есть основания для самоуважения и высокой самооценки, если самовозвышение происходит за счёт унижения других людей? Человек, самоутверждающийся таким путём, не выбрался из пут биологической стихии, где нравственность ещё отсутствует. Реальное основание для самоуважения обеспечивается самосовершенствованием, возвышением над самим собой. Демонстрация превосходства, к тому же, часто обусловливается низкой (в глубине души) самооценкой тогда и возникает психозащитное «я выше».

Проявления превосходства могут быть грубыми и оскорбительными. Не так редко приходится слышать, как люди говорят друг другу: «хватит молоть чушь», «глупости всё это». Но часто превосходство проявляется в смягчённой форме, преподносится в соответствии с правилами этикета и становится «допустимым» в общении. («Ты не понимаешь, что...», «ну ладно...ладно...», «ты же умный человек, а говоришь такие вещи», «не обижайся».) К категории тонких, смягчённых проявлений превосходства относятся и такие невербальные «коммуникаты», как вальяжная снисходительность, доверительное обнимание, «дружеское» похлопывание – сопровождение беседы показным уважением.

Если проявления превосходства грубы и оскорбительны, то они определённо играют конфликтогенную роль. Но если пристройка сверху осуществляется в смягчённых формах, она конфликтогенна лишь тогда, когда партнёр имеет

основание считать, что он с вами на равных или выше. Причём в этом случае второй вариант более острый.

Однажды молодой психолог приехал в гости к уже известному психологу, который был старше годами. Хозяин напоил гостя чаем, и тот решил, что пора переходить на «ты». Старший посчитал это нахальством, и, хотя не высказался на эту тему, течение беседы нарушилось – психологи тоже люди.

Проявления превосходства с вашей стороны могут не играть конфликтогенной роли, если вы объективно выше и партнёр это признаёт. С другой стороны, если партнёр ведёт себя с позиции «выше», имея, однако, к этому основания, не следует это расценивать как конфликтоген. Примеры можно взять из семейных отношений. Старшие по возрасту из искренних побуждений дают советы, которые должны рассматриваться, скорее всего, как пристройка сверху. И не стоит «пылить», а стоит понять.

Рассогласование в балансе управления-подчинения очень часто возникает, когда в определённом аспекте должен подчиняться один, а в ином аспекте – другой. В таких случаях ситуация проблематична. Например, молодая женщина и пожилой мужчина... Кто кому должен уступить место в троллейбусе? Или завкафедрой – доцент, а в подчинении у него профессор... Кто к кому должен идти в кабинет? В таких случаях каждого из участников общения должны стимулировать не амбиции, а интересы дела, миротворчество, благородство.

Конфликтогенное и синтонное коммуникативное поведение

Что это за понятия? Как достигается оптимальная обстановка для сотрудничества и общения ради общения (аффилиация)? Стремлением к обеспечению удовлетворения потребностей партнёра по общению в соответствии с принципами справедливости и благородства.

Такое поведение называют синтонным, то есть в тон его потребностям. Тон (в переводе с латыни) – звук, так что можно слово «синтонное» перевести как «созвучное». Получается, созвучное потребностям человека.

Напряжённость и конфликты обуславливаются тем, что деятельность одного партнёра по удовлетворению своих потребностей мешает удовлетворению потребностей другого. Такое поведение считается конфликтогенным, порождающим конфликты. Ведь это вызовет агрессивную реакцию у второго партнёра, которая, в свою очередь, будет стимулировать агрессивность первого.

В соответствии с предложенным определением конфликтогенный посыл и синтонный посыл составляют как бы пару взаимоисключающих позиций в пла-

не той или иной потребности партнёра. Например, потребность не чувствовать за собой вины, или, как говорят психологи, не иметь комплекса вины.

Брат разбил чашку. Я обвиняю его – это «конфликтоген». А могу обвинить себя в том, что поставила чашку близко к краю стола (то есть я беру его вину на себя и облегчаю его душу), – это «синтон».

Получается, что конфликтоген – антипод синтона. Это очень важно в практическом смысле. Если стремиться улучшить психотехнику общения, то стоит только поменять минус на плюс в плоскости той или иной потребности партнёра по общению, как у него увеличится чувство коммуникативного комфорта. (Можно привести пример из жизни и перевести его из одного состояния в другой: конфликтоген синтон.)

Обязан, а не сделал... Жизнь без противоречий в обществе вряд ли возможна. Она просто остановится. Но противоречия могут перерасти в конфликты. Поэтому изобрели правила, которые называются законами. А законы взяты из прижившейся в народе морали. И нарушение законов писанных чревато существенными неприятностями. Закон и мораль будем считать общественным договором, который создаётся для бесконфликтного бытия в социальном пространстве...

Исполнение закона: обязан и сделал – это, конечно, не конфликтоген, но и не синтон. Это, скорее всего, нейтральное поведение. А если, не обязан, а сделал – это синтонное поведение. Ну, а если обязан, а не сделал – тут уж конфликтогенная ситуация.

Но каждую мелочь в межличностных отношениях закон предусмотреть не может. И здесь появляется межличностный договор. Но договариваться не обязательно о каждой мелочи. Но о каждой такой, которая может привести к конфликтам.

Договаривайтесь на берегу, чтобы потом, отплыв, не выяснять отношений – плот может перевернуться. Ставьте точка над «а», чтобы не ставить точки над «и». Убедитесь, что все друг друга поняли правильно, чтобы нельзя было потом сослаться на то, что «мы об этом не говорили».

«Договор означает границу дозволенного-недозволенного, которую постоянно нужно иметь ввиду и стараться не приближаться к ней».

Реальные действия по отношению к человеку выполняют коммуникативную функцию. Делая что-то для него, я показываю, как я к нему отношусь. При этом польза или вред малы, то действие может само по себе рассматриваться скорее как знак, чем как именно действие, важное для жизни партнёра. То есть речь идёт в этом случае о преимущественно коммуникативном процессе. Вы

не уступили место старому человеку, нарушив этикет, а значит, и этику. Вы не слишком торопились и опоздали на 10 минут на условленную встречу. Всё это конфликтогены, но мелкие.

Это конфликтогены на уровне отношений, но преимущественно на уровне общения... Отсутствие таких конфликтогенов равняется нейтральному коммуникативному поведению. (Предложить аудитории привести противоположные примеры синтонного поведения.)

Конфликтоген – это плохо

Допустим, вас оскорбили нецензурными словами, нелестно отозвались о национальности, к которой вы принадлежите... Конфликтогенное поведение! Моральный ущерб! Но это можно рассмотреть более широко о психологическом ущербе. Допустим, над вами не без оснований посмеялись. Аморально ли это? В общепринятом мнении – нет. Ведь «смеяться, право, не грешно, над тем, что кажется смешно». Но психологически человек чувствует себя неудобно. Поэтому всё же... и моральный. Ущерб может быть и материальным. (Примеры.)

Плакат – конфликтоген, нейтрально, синтон.

Более острый конфликтоген может сразу вызвать конфликт. Предположим, один человек резко высказался о невысоких способностях другого, после чего следует быстрая и практически всегда чётко запрограммированная по типу «сам дурак» реакция. Может он быть и менее острым и тогда как бы поступает в копилку напряжённости.

Конфликтогены и синтоны могут касаться как личности партнёра в целом, так и отдельных характеризующих его моментов: профессиональных навыков, внешности, вкусов, взглядов. Любой общности, к которой он принадлежит. Конфликтоген может быть подан осознанно, преднамеренно и даже злоумышленно. Но он может оказаться нечаянным, незапланированным, ненарочным. Это зачастую не понимается, но всё равно затрудняет процесс общения.

Если хотите возразить, то не говорите собеседнику, что он дурак, его слова глупы, не выражайте возмущения, раздражения, неприязни. Выберите самые безобидные возражения, отвергая не самого собеседника, а лишь его взгляды или доводы. Для этого могут пригодиться следующие формулировки:

«Знаете, я, может быть, и согласился бы с вами, да ведь не зря говорят, что у каждой палки два конца. Надо учесть и...»

«Есть и другие точки зрения на это, они ведь тоже имеют право на существование!»

Время от времени употребляйте некоторые полезные слова:

- вводные («знаете», «представьте себе», «как вы думаете», «не считаете ли вы, что...», «конечно», «кстати»);
- местоимения «мы», «вы», «наш», таким образом вы ненавязчиво объединяете себя с собеседником, проявляя к нему внимание, находя что-то общее между ним и вами; поменьше выпячивайте себя, не слишком часто употребляйте местоимения «я», «мой».
- Нельзя считать конфликтогенным посылом даже грубый промах и, как следствие, значительный ущерб для нас, если партнёр старался сделать нам добро. А ведь часто в таких случаях возникает стихийный конфликт.

Конфликтоген – это опасно.

И психотехника у каждого человека должна быть так сконструирована, чтобы конфликтогены не только не культивировались, но чтобы им даже на бессознательном уровне были поставлены мощные фильтры.

И тогда психотехника общения станет психотехникой безопасности.

Как проявляются конфликтогены и синтоны

Психологи подчёркивают, что в общении не последнюю роль играет невербальный, несловесный компонент. Интонация может одним и тем же словам придать в корне противоположный смысл. Иногда вообще можно обойтись без слов, а выразить эмоции позой, жестами, мимикой. В передаче эмоционального смысла невербальная составляющая очень важна. Даже если слово «спасибо», произнесённое с иронией, получит обратный эффект.

Поэтому отношение к словесно-интонационно-мимико-пантомимическим комплексам должно быть продумано.

(На примерах показать результаты общения, используя данные комплексы.)

Понимая как устранить из поведения конфликтогены, мы добьёмся улучшения микроклимата. Но это обеспечит лишь нейтральный «холодный» мир. Для достижения «тёплого» мира, комфортного психологического микроклимата в паре или в группе наше поведение в целом, и коммуникативное в том числе, должно быть синтонным. При этом случайные конфликтогены всё же могут проскочить, растворятся в синтонах, партнёр по общению не утратит самоуважения и уважения окружающих, если просто «не заметит» их. И конфликта не будет.

Отрицательные оценки

Мы боимся отрицательных оценок, потому что из них обычно делаются «оргвыводы». Это неинтересный человек, с ним скучно. Это опасный человек –

тем более с ним не надо иметь дело. Это бесполезный человек... Отрицательная оценка влечёт за собой не только нежелание общаться в принципе или по какому-то вопросу (ты ничего не понимаешь в...), но это означает, что и «другим не советую». И мы лишаемся нужного общения со значимыми для нас людьми. От разных людей из-за отрицательной оценки могут последовать проявления неприятия, неуважения, пренебрежения. Может быть и хуже. Ведь отрицательная оценка сказывается на самооценке. Снижается самооценка и снижается самоуважение, если я соглашаюсь с отрицательной оценкой окружающих.

Как мы защищаемся от отрицательных оценок? Прежде всего мы не всегда соглашаемся с ними. Но чаще всего человек не останавливается только на отрицании отрицательной оценки себя. Это лишь пассивная защита. Часто встречаются люди агрессивные. Они в ответ дают свою отрицательную оценку. Нет, это не я плохой. Это ты плохой. Или – Я достаточно осведомлённый человек, а вот ты уродина... Так что отрицательная оценка накаляет атмосферу. Вызывает агрессивный ответ и порождает конфликт.

Но можно защититься от отрицательных оценок. Не обратить внимания. Пропустить мимо. Или внешне согласиться. Но внутренне оставаться при своём. Или: да, я в этом отношении имею недостатки, зато в других отношениях у меня много достоинств, а они более важны.

Итак, в ответ на отрицательную оценку – чаще всего защитная реакция. У человека агрессивного она преобразовывается в конфликтную готовность и в собственно конфликты. Нарушаются и разрушаются отношения и конструктивное сотрудничество. Контакт тоже может расстроиться. При этом нас заест совесть, если она у нас есть.

В любом случае проигрыш. Надо ещё знать, что недостатки порой являются продолжением достоинств. (Хороший лектор. с громким поставленным голосом, дома его голос слишком громкий для камерной обстановки.) Андре Моруа в «Письмах к незнакомке» предупреждает, что нельзя уничтожить недостатки человека, не уничтожив его личность.

Лучше осуществлять тезис: «Ищи в людях хорошее!» Плохое ведь и само лезет в глаза. Отсюда и необъективность. Создадим в нашем внутреннем зоре более приятную, безопасную среду. Меньше будем огрызаться, мимика и жесты будут мягче. И люди тоже будут по отношению к нам добрее, и мир вокруг станет реально безопаснее.

Дать отрицательную оценку человеку – это возвыситься за счёт его унижения.

Избегать отрицательных оценок – это проявление нейтральности, которая будет работать на «холодный», но всё же мир.

Как реагируют люди на юмор?

На юмор люди реагируют юмором же, то есть скрытой агрессией, высмеивая в ответ. Ну а если ты не талантлив в области юмора и не владеешь внушительными неюмористическими «аргументами», то обида и внушительная агрессия обнаруживают твою слабость. Можно расплакаться и вызвать унижительную жалость к себе, можно оскорбить и вызвать на себя дополнительный щедрый каскад юмористических оплеух. Не в чувстве юмора здесь дело, а в защищённости или незащищённости.

Когда один острит над другим, а этот другой в юморотворчестве не мастер, остальные «посмеиваются», усугубляя ситуацию. Они не предполагают наперёд, что и сами могут попасться на зуб волку-юмористу. Но случается и другая ситуация. Ведь можно наткнуться и не на жертву. Насмешка может вернуться бумерангом. Такое соревнование юмористов кому-то может и доставит удовольствие. Но сами эти люди вряд ли будут думать о творчестве за пределами их юмористической схватки или о благодеяниях по отношению к другим людям.

А если человек агрессивный, но не силён в юморотворчестве, то это потенциальный враг. Он сделает вид, что не обиделся, но ножку потом подставит и руку помощи не протянет – не ждите.

Смеховая культура важна и деле перестройки нашего мышления. Сатирическое самовосприятие народа – необходимая часть его духовной культуры. Если говорить об общении близких людей, то целесообразней юмор безотнositельный, не направленный ни на кого из присутствующих, шутка, как бы подброшенная вверх. Тогда будет весело всем, а грустно – никому. «Смеяться нужно вместе с человеком, а не над человеком» (чешские психологи Конечный и Боухал).

Улыбка нужна, чтобы расположить к себе людей. Но только искренняя, которая означает: мне хочется с тобой общаться. А если это саркастическая, ироническая, насмешливая, формальная, то она играет отрицательную роль в общении. Но улыбка это ещё не всё, она сопровождается рядом других действий. Если действительно рады общению.

Правила безконфликтного общения:

1. Не употребляйте конфликтогены.
2. Не отвечайте конфликтогеном на конфликтоген.

3. Проявляйте эмпатию к собеседнику.

4. Делайте как можно больше благожелательных посылов (комплимент, улыбка).

Человек, одаривающий благожелательными посылками, становится желательным собеседником.

Конфликтогены – типы

1. Стремление к превосходству.

2. Проявление к агрессивности.

3. Проявление эгоизма.

Превосходство

- Приказание, угроза, насмешка, сарказм, издёвка.
- Снисходительность. Известная мудрость: «Если ты умнее других, то никому не говори об этом».

- Хвастовство.

- Категоричность. Безапелляционность – проявление излишней уверенности в своей правоте.

- Навязывание своих советов.

- Перебивание собеседника, повышение голоса.

- Утаивание информации.

- Нарушение этики.

- Подшучивание (осмеянный будет искать возможность скандального общения).

- Обман. Попытка обмана.

- Напоминание.

Благодеяния приятны только тогда, когда знаешь, что можешь за них отплатить; когда же они непомерны, то вместо благодарности воздаёшь за них ненавистью.

Тацит

- Перекладывание ответственности.

Агрессивность

- Придирная агрессия.

- Повышенная агрессия (свои проблемы за счёт других).

- Ниже среднего агрессия (апатия, бесхарактерность).

Эгоизм

- Я – для себя за счёт других.
- Себялюбие и полное равнодушие к внутреннему миру других.

Эгоизм ненавистен, и те, которые не подавляют его, а только прикрывают, всегда достойны ненависти.

Паскаль

Антипод эгоизма – альтруизм – направленность на интересы других.

Эгоизм умервщает великодушные.

Ф.М. Достоевский

«Чтобы возвыситься, нужно держать себя ниже других».

Проявление превосходства – это тупиковый путь, ведущий в противоположную сторону от цели.

То, что начато в гневе, кончается в стыде.

Л.Н. Толстой

Дарите щедро своё общение тем, кто в нём нуждается. Конечно, сами по себе знаки притяия – это залог того, что вы будете с удовольствием долго общаться. Человеку общение необходимо. Он хочет вам что-то рассказать, получить согласие, сочувствие, сопереживание. Иногда нам бывает неинтересно. Но может быть, мы в таком случае немного черствы? Хорошо ли это? И так уж много усилий требуется от нас, чтобы доставить человеку радость своим обществом?

Список использованной литературы

1. **Андреев, В.И.** Деловая риторика / В.И. Андреев. – Казань, 1993.
2. **Бородкин, Ф.М.** Внимание, конфликт! / Ф.М. Бородкин, Н.М. Коряк. – Новосибирск: Наука, 1989.
3. Игры, обучение, тренинг, досуг. Под редакцией В.В. Петрусинского.
4. Из опыта ведения Больших сессий АЮЛ г. Москва, м.объединения «БС» Кировского района, г. Самара.
5. **Бородкин, Ф.М.** Внимание, конфликт! / Ф.М. Бородкин, Н.М. Коряк. – Новосибирск: Наука, 1988.
7. **Литвак, М.Е.** Психологическое айкидо / М.Е. Литвак. – Ростов н/Д, 1992.
8. А.П. Егидеса. Общение без конфликта.
9. Конфликт и общение. Путеводитель по лабиринту регулирования конфликтов. – Кишинэу: ARC, 1997.

КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

Что такое коллективно-творческое дело (КТД)?

КТД – это коллективные творческие дела, направленные на сплочение коллектива, развитие волевых, умственных способностей и коммуникативных качеств.

Дело это коллективное, потому что совершается вместе ребятами и старшими товарищами как их общая забота.

Дело это творческое коллективное, потому что представляет собой совместный поиск лучших решений жизненно важной задачи, потому что творится сообща – не только выполняется, но и организуется: задумывается, планируется, оценивается.

Оно творческое ещё и потому, что не может превратиться в догму (делаться по шаблону), а всегда выступает в разных вариантах, всегда выявляет новые свои возможности.

Вот несколько условий для организации КТД.

1 условие. Общая забота (необходимо включать каждого воспитанника в совместные действия. Новые взаимоотношения со взрослыми, т. е. сотрудничество. Воспитание добротой). Воспитывать – значит действовать заодно в качестве сотрудников по общей творческой заботе.

2 условие. Взаимное уважение, требовательность: вера в творческие силы, возможности человека. Стремление раскрывать, развивать лучшие стороны, преодолевать недостатки, слабости.

3 условие. Единство мыслей и действий, воли и чувств. Развивать в единстве три стороны личности растущего человека: познавательную – мировоззренческую, эмоциональную – волевою и действенную.

4 условие. Единый коллектив.

5 условие. Творчество, а не шаблон. Главная задача – не уводить ребят от трудных проблем, а вместе с ними искать пути их решения.

Как строится КТД?

- Предварительная работа:
 - Определяются задачи КТД.
 - Намечаются исходные направляющие действия.
 - Рассказываются какие КТД можно провести, для кого, с кем вместе.
- Обсуждение:
 - Что лучше сделать?
 - Для кого?
 - Когда, где?
 - Кто будет участвовать?
- Создаётся совет дела.

Подготовку КТД организуют совет дела + педагог (корректируют, конкретизируют).

Несколько советов, как включить каждого в практическую работу:

- увлечь добрым сюрпризом,
- дружеским советом,
- оказать особое доверие,
- обратиться за помощью,
- требование от имени коллектива, напоминание.

- Проведение КТД:

Самое важное – настрой, умение не растеряться в любой ситуации.

Хорошо, если что-то будет введено экспромтом.

Приучать к самостоятельным коллективным действиям в подобных ситуациях.

Одно из правил – необходимо подвести итоги по окончании КТД.

Начать подведение итогов стоит с хороших, удавшихся моментов:

- Что у нас было хорошо и почему?
- Что не удалось осуществить и почему?
- Что предлагаем на будущее?

Вопросов можно подготовить больше. Для подведения итогов можно провести анкетирование или общий разговор.

Для непосредственной работы по организации КТД предлагаются несколько продуктивных игр, с помощью которых можно определить, какие КТД нам нужны, как их разработать, подготовить и реализовать.

Продуктивная игра

Продуктивная игра создана как средство решения различных проблем, значимых для жизнедеятельности коллективов. Данная игра представляет собой методику организации коллективного творческого мыслительного процесса.

Ведущий метод игры – «мозговой шторм», в который включаются все участники на разных этапах работы.

I этап. «Постановка проблем». Работа организуется по микрогруппам. Цель данного этапа – методом «мозгового шторма» определить проблемы в рамках предложенной темы.

По окончании I этапа с помощью «инструмента достижения цели» (ИДЦ) проанализировать перечень проблем, выдвинутых микрогруппами, и выбрать наиболее значимые для последующего решения.

II этап. «Выработка идей». Работа вновь организуется по микрогруппам. Микрогруппа из актуальных проблем выбирает 1-2 для решения. Цель этапа – найти решения избранной проблемы на уровне «идеи», пока без детальной конкретизации последней.

С помощью ИДЦ анализируются предложенные идеи и выбираются из них наиболее продуктивные для последующей разработки.

III этап. «Моделирование». На данном этапе создаются творческие мастерские для разработки выбранных идей. Мастерские создаются по принципу свободного объединения участников игры вокруг выбранной идеи. Руководит работой эксперт (старшеклассник, педагог). Количество мастерских определяется количеством выбранных идей.

IV этап. «Защита моделей». Этот этап организуется как открытое заседание совета, в ходе которого представители мастерских защищают разработанные модели. Процедура защиты выбирается самими участниками.

Прошедшие защиту и утверждённые модели рекомендуются для внедрения в практику.

Для того чтобы разработка отвечала требованиям и пожеланиям всех участников и в целях оказания помощи группе разработчиков идеи, можно использовать игру «Вертушка».

После того, как мы отобрали необходимые нам идеи (4-5), берём 4-5 листов бумаги, в центре чертится круг, в него вписывается идея, от круга в виде лучей проводятся линии, разделяющие лист на 4-5 секторов.

Присутствующие делятся на соответствующее количество групп. Группа выбирает себе лист с идеей и в одном из секторов набрасывает свои предло-

жения по разработке идеи. Затем листы передаются по кругу, группы работают по 5 минут, и так до тех пор пока идея не придёт к «хозяину». Эта группа перечитывает все предложения, объединяет схожие идеи, подчёркивает самые интересные, с их точки зрения, затем публично зачитываются все предложения по выбранным идеям. Этот лист передаётся на детальную разработку в «мастерскую».

Внимание! Игра!

«Шахматы»

Вид. Ролевая игра – шахматная партия (сражение).

Цели и задачи. Изучение шахмат, развитие навыка работы в команде.

Участники. Участвуют в игре подростки, старшеклассники, имеющие первоначальные знания шахматной игры.

Описание игры. Игра проводится для большой группы ребят – более 50 человек, на природе или в большом помещении. Вместо «шахматной доски» расчерчивается мелом или обозначается веревками квадрат 8 на 8 клеток, каждая клетка 0,5 м² (размер зависит от имеющейся территории, но так, чтобы в клетке могли свободно стоять два человека, не задевая друг друга).

Ход игры.

I этап. Все, желающие принять участие в игре, делятся на две команды по жребию, в командах должно быть одинаковое количество участников, не менее 16 человек.

II этап. Подготовка: ребятам предлагается придумать соответствующие костюмы, традиции (согласно ситуациям, возможным на шахматной доске), правила этикета для своей команды. Например:

- пешки при встрече с офицерами противника должны приветствовать их поклоном головы или своим особым приветствием;
- офицеры при встрече с Королевой должны поцеловать ей руку.

Также команде предлагается выбрать себе короля, королеву (ферзя) и распределить остальные шахматные роли (всего 16 человек).

Все присутствующие смогут стать болельщиками, они должны придумать, как будут уносить с поля поверженные фигуры.

На подготовку к шахматной партии дается 20-30 минут.

III этап. Игра: командам предлагается занять свои места на «шахматной доске». Королям обеих команд выдается по набору дорожных шахмат для продум-

мывания ходов, также все ходы команд дублируются на шахматах, прикреплённых на вертикальном щите. Как и в обычной игре в шахматы, все фигуры имеют те же возможности по форме ходов, но за один ход команда может делать три:

- ход главных фигур – короля или королевы (ферзя) (только одной из них);
- правый фланг – все фигуры, находящиеся на правой стороне от короля.

Одна из них может сделать свой ход;

- левый фланг – все фигуры, находящиеся на левой стороне от короля. Одна из них может сделать свой ход.

Решения по ходам принимаются сообща, но король и королева имеют решающее слово.

Роли игры:

- король – главный стратег, он обдумывает общую стратегию битвы, человек, хорошо разбирающийся в шахматах;
- королева (ферзь) – самая мощная и быстрая фигура, облеченная полным доверием короля;
- офицеры (слоны) – офицеры королевской рати.
- кони;
- военачальники (туры, ладьи) – командующие своими флангами;
- солдаты (пешки) – верные подданные своего короля.

Игра продолжается, как и в шахматах, до мата или пата.

Интеллектуальная игра «Лабиринт»

Цели. Развить у ребят «нестандартное мышление», научить находить выходы из сложных ситуаций нестандартными способами.

Участники. Игра предназначена для ребят в возрасте от 14 до 17 лет.

Описание игры.

Эта игра может проводиться как в помещении, со множеством комнат и закоулков), так и на природе – а это гораздо лучше. В «Лабиринт» можно играть командой и индивидуально.

Эта игра построена на основе лабиринта. Как и во всяком лабиринте, здесь есть «вход» и «выход», надо лишь найти правильный путь – путь наиболее простых загадок, которые можно разгадать, не прилагая особых усилий. Есть и «тупики» – это путь сложных вопросов, для ответа на которые требуются время и усилия. При затруднениях в ответах группа может приобрести подсказку.

Ход игры.

1 этап. «Вход». У «лабиринта» 2 входа, которыми можно воспользоваться, приобретя «пропуск».

Ведущий загадывает загадку, и та команда, которая отвечает первой, получает пропуск на вход в «лабиринт». Таким образом, рано или поздно все команды попадут в «лабиринт».

На этом этапе игры команда, ответившая с первого раза на вопрос, получает 40 «баттерфляев» (местная валюта); если загадку отгадывают со второго раза – получают 20 «баттерфляев», с третьего раза – 10 «баттерфляев».

Когда первая команда уходит на этап в «лабиринт», оставшимся командам задают ещё загадки. В этом случае, если команда отгадывает загадку с первого раза, то она получает 20 «баттерфляев», со второго – 10 «баттерфляев», с третьего – 5 «баттерфляев».

II этап. «Загадки». Когда команда вошла в лабиринт, она выбирает любое направление, в котором будет двигаться по лабиринту. Когда направление выбрано, команда идёт к первой точке – вопросу. После того как группа разгадала загадку, ведущий этапа указывает следующие пути, и за группой остаётся право выбора.

Если у команды возникают трудности на пути или в процессе поиска ответа на вопросы, то она может купить подсказку или вернуться и пойти другим путём. Подсказка на сложный вопрос стоит 3 «баттерфляя», на лёгкий – 6 «баттерфляев», если загадка простая, можно обойтись и без подсказки.

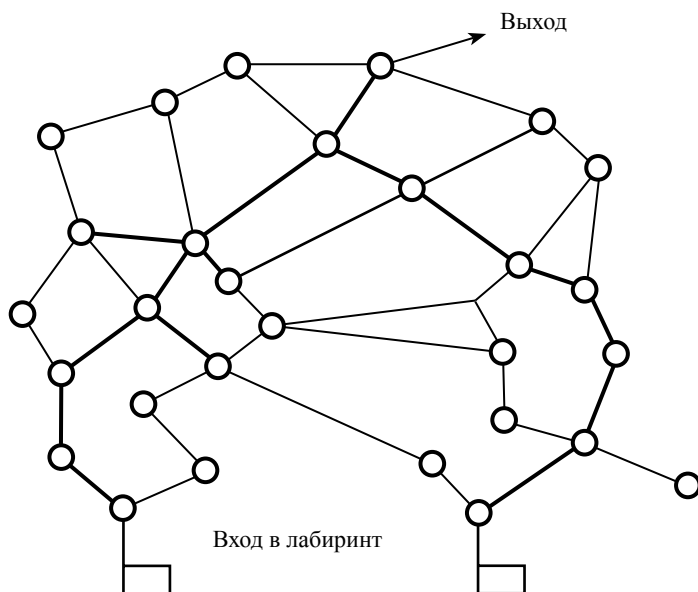
III этап. «Выход». У «лабиринта» только один выход – одна загадка на выходе. Если к выходу одновременно подходят несколько команд, то им задаётся одна загадка, и та команда, которая первой ответит, первой выйдет из лабиринта. Оставшейся команде задаётся ещё один вопрос и т. д.

Команду, которая вышла из лабиринта, встречает «мудрец». Рассказывает легенду о спрятанных сокровищах. («Мудрец» может воспользоваться легендой из энциклопедии о кладах и кладоискательстве.) Поэтому команда, первой вышедшая из лабиринта, имеет шанс первой найти клад.

Подготовка. Для проведения игры необходимо подготовить:

- 25 загадок – 10 лёгких, 10 сложных, 5 средней сложности. (Их можно взять в книгах: Слоун, П. Загадки для нестандартно мыслящих / П. Слоун. – Минск: Попурри, 1998; Тоунсенд, Ч.Б. Самые лучшие в мире загадки / Ч.Б. Тоунсенд. – Минск: Попурри, 1998).

- Баттерфляя на сумму 160 ед.
 - Верёвки разной толщины или трёх цветов (по сложности вопросов).
- Можно обойтись двумя путями: лёгким и сложным.



«Тропа приключений»

В эту игру можно включиться сразу после окончания игры «лабиринт» или через некоторое время.

На выходе из лабиринта ребята попадают в таверну, здесь они могут приобрести напитки, перекусить, поговорить о происшедшем, здесь они встречаются мудреца, и он им рассказывает легенду о спрятанных сокровищах (используется легенда из энциклопедии о кладах и кладоискательстве), говорит о существовании карты, по которой можно найти сокровища, но, к сожалению, она порвана и развеяна по всему свету.

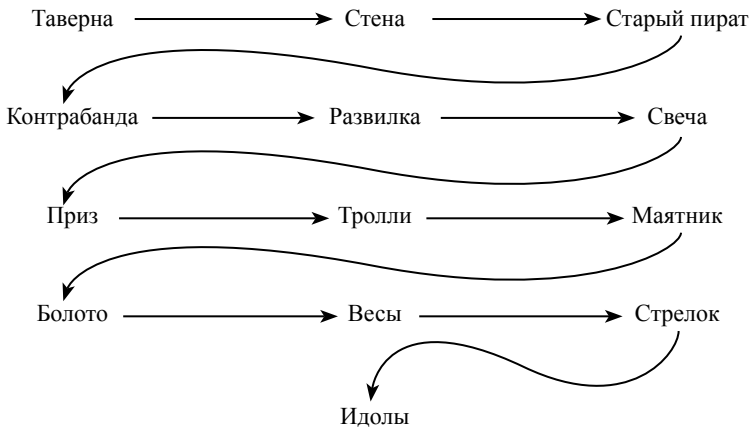
Мудрец предлагает сочинить заклинание тем, кто решил продолжить путь по тропе приключений, которое будет помогать в поисках клада. Взамен за заклинание мудрец отдаёт фрагмент карты, по которому можно продолжить путь. Он говорит, что его помощники будут помогать и указывать дальнейший путь, во время которого можно собрать карту по кусочкам. Если повезёт, можно поменять или купить кусочки карты, используя деньги, заработанные в лабиринте. Передвигаясь от этапа к этапу и выполняя задания, группы преодолевают препятствия и при успешном прохождении тропы соберут обрывки карты, сложив

которые обнаружат место захоронения клада. Обрывки карты можно сделать на бересте или «состарить» бумагу.

Если кому-то повезёт и он найдет сундук с кладом, то, к сожалению, он обнаружит только часть сокровищ и записку, в которой будет сказано, что клад пришлось перезахоронить из-за боязни, что его найдут разбойники.

Лишь вечером после праздника на костёр забредёт странник и расскажет легенду о Гордоне и сокровищах, которые надо искать у древних племён индейцев муисков. Но для этого необходимо совершить переход во времени и пространстве. В процессе телепортации, все разделится на группы индейцев и конкистадоров – охотников за золотом.

Тропа (маршрут)



Описание маршрута можно найти в других сценариях этого сборника.

Программа фестиваля приключений «Параллельные миры»

Фестиваль приключений – это приключения молодёжных команд в поисках клада. Это захватывающие состязания, в которых проявляются ум, эрудиция, находчивость, предприимчивость, общительность, актёрские способности, взаимовыручка, доверие, самостоятельность.

Варианты фестиваля приключений используются в программе областного лагеря «Карусель» с 1996 года и в полной мере представлены на острове приключений и парусной регате.

Для организации и подготовки фестиваля использован творческий потенциал координационного совета старшеклассников Самарской области и молодёжной организации «БС» Кировского района г.о. Самары.

Цели фестиваля:

- развитие сотрудничества молодёжных объединений, работающих по программе «Успех» (Лидер);
- реклама молодёжного движения, здорового образа жизни;
- апробация новых форм организации досуга молодёжи в приключенческом духе;
- развитие любознательности, заинтересованности нетрадиционными спортивными играми.

Сроки проведения – май.

Место проведения: лесная зона станции «Задельная».

Участники: Члены Ассоциации учащейся молодёжи, молодёжные коллективы, работающие по программе «Успех».

Состав команды: 1 руководитель, 10 человек (желательно 5 мальчиков и 5 девочек).

Условия размещения: палаточный лагерь.

Снаряжение команды:

- палатки на всю команду;
- спальные мешки, коврики;
- пленка полиэтиленовая на палатку;
- котлы для приготовления пищи;
- чашки, ложки, ножи;
- аптечка;
- топор, пила;
- одежда спортивно-туристическая;
- продукты на два дня;
- ёмкость для воды;
- клей, ножницы, фломастеры, ручки, бумага;
- верёвки;
- фонарик.

Для участия в творческой программе **необходимо подготовить:**

- презентацию своей цивилизации (визитную карточку на 2-3 мин., символику, стиль общения, традиции, творческий номер для концерта);
- рассказ в виде миниатюры из серии «Клады и кладоискательство»;
- изготовить лук для соревнования лучников;

- необходимо предусмотреть организационный взнос с команды на формирование призового фонда и оснащение программы фестиваля.

План проведения фестиваля

1 день

- 10.00 - 13.00 – Встреча делегаций. Размещение.
13.00 - 14.00 – Обед.
15.00 – Открытие фестиваля. Презентация цивилизаций.
17.30 – Легенда.
19.00 - 20.00 – Ужин.
20.00 – Творческий вечер «Занимательные истории у костра из серии «Клады и кладоискательство».

2 день

- 8.00 – Подъём, завтрак.
10.00 – Камертон (игровая программа настроения – готовят делегации).
10.30 – Тропа приключений.
14.00 - 15.00 – Обед.
15.00 – Тропа приключений.
19.00 - 20.00 – Ужин.
21.00 – Кабачок у Денки (концертная программа цивилизаций).
00.00 – Ночная игра «Поход за сокровищами муисков».

3 день

- 8.00 – Завтрак (как придётся, если вообще придётся).
10.00 – Потоп.
10.30 – Ажиотаж.
12.00 – Закрытие фестиваля. Отъезд делегаций.

Службы фестиваля

- Рабочая группа:
 - обеспечение канцтоварами;
 - подготовка снаряжения;
 - обеспечение этапов эстафеты;
 - решение других хозяйственных вопросов.
- Пресс-группа:
 - на протяжении 3-х дней выпускает экспресс-газету, в которой отражаются все моменты жизни старшеклассников на фестивале;
 - снимает видеофильм.

- **Диагностическая группа:**
 - на протяжении всех дней фестиваля отслеживает результаты на эмоциональном уровне;
 - определяет стадии развития групп с занесением в общую таблицу (см. приложение 2);
 - отслеживает результаты участия команд в конкурсах эстафеты. Все призовые и штрафные очки заносятся на табло (см. приложение 3) или на каждом этапе группа, выполнив задание, зарабатывает определённую сумму в валюте фестиваля (баттерфляй) – см. таблицу оценки этапов.
 - штрафует за нарушения (штраф равен 1 баттерфляю).

Заработанную сумму можно потратить в таверне, кабачке, можно принять участие в аукционе.

Каждая команда, прибывшая на фестиваль, представляет какую-либо цивилизацию, выбирает себе легенду, связанную с кладами и кладоискательством. Команда, в соответствии со своей легендой, определяет свои традиции, язык, культуру, внешнюю атрибутику. Приехав на фестиваль, каждая команда должна застолбить участок для места жительства и устраивается в стиле своей цивилизации.

На открытии фестиваля приключений цивилизации представляются в свободной форме (2-3 мин.). На поляне вокруг костра располагаются ребята в русских костюмах – они встречают все цивилизации, прибывшие на эту землю в поисках клада. Хозяева славят гостей, приветствуют их, угощают пирогом, выпеченным в форме солнца. Каждая делегация представляется и после этого поднимаются русские стяги с изображением солнца. Все встают в хоровод и славят фестиваль.

Легенда

(сюжет смены рассказывает мудрец)

Все на поляне играют, поют. Со стороны дороги появляется старец, сопровождаемый человеком, играющим на флейте. Мудрец выходит на середину поляны и поднимает руку в знак требования тишины. Мудрец начинает рассказ о разбойнике Тяпке и его несметных сокровищах (во время рассказа можно некоторые моменты представить сценически). Старец, закончив рассказ, даёт наказ кладоискателям, обещает помочь мудрыми советами и направляется в сторону леса.

Старец: В Большом Свете стало известно, что в Жигулёвских горах, некогда дремучих лесах захоронен клад. Вот поэтому-то все и собрались в на-

дежде стать обладателями сокровищ. Но поиск будет затруднён, так как место это необычное: всех, кто попал сюда, ждут приключения. И хочу предупредить вас – здесь происходят необычные явления... Давно заметили, что в местах захоронения клада вспыхивают ночью огоньки, но при приближении к ним они гаснут. Можно, по чистой случайности, перенестись во времени и пространстве. Но только тот, кто, преодолев все препятствия, добудет карту, станет обладателем клада. Вот только карта практически уничтожена. Сказывают, когда-то обитал в наших краях разбойник Тяпка. Золото и сокровища, попавшие в его руки, он прятал в одном, ему известном, месте. Когда же товарищи его по разбойному ремеслу стали требовать, чтобы он открыл это место, Тяпка предпочёл погибнуть от их рук, места же не назвал. Тогда разбойники вытащили из-за пазухи Тяпки карту и бросились на поиски несметных сокровищ. Так как тот лес, где были спрятаны сокровища, был необычный лес, разбойники так и не смогли найти этот клад. Они пытались выбраться из этого леса, но все попытки были неудачные. Разбойники в отчаянии и со злости разорвали карту на дюжину кусочков и разметали их по ветру. С тех пор люди находят обрывки бересты с указанием места клада, только кусочки эти некому сложить, а если кто и пытается это сделать, то с ними происходит что-то неладное: то препятствие какое возникнет, то человек пропадёт, то ещё какая напасть... И тот, кто сможет сложить кусочки карты, несмотря на препятствия, тот узнает заветное место. Ходят слухи, что части карты есть у тех, кто стоит в этом кругу, а ещё рассказывают, что в лесу ночью появляются огоньки, в тех местах тоже можно найти обрывки карты... Может, кто-то согласится отдать свою часть карты за выкуп. А может, и нет, но почему не попытаться.

Все 12 частей карты должны составить одно целое, но даже если не все части карты будут найдены, возможно, команда сможет найти место клада.

Например:

Часть карты 1.



До вечера можно сделать попытки к поиску частей карты, выменять, выкупить за выполнение определённого задания... Эти части карты могут находиться у людей, собравшихся у костра, а найти их можно лишь сложив стихотворение Н. Грибачёва «Клад», ведь у четвёрки владельцев частей карты есть свои строки стихотворения.

Клад бы найти! Только путь не прост.
Хлынет река в разворот межой,
Встанут скелеты вместо берёз,
Ветер засвищет: «Лови, держи!»
Филин разбойно ухнет в лого,
Спутает ноги разрыв-трава.
Нет, не осилю, не добегу.
Надо, видать, подрасти сперва.

Вечером, заслышав свирель, искатели клада собираются у костра.

Звучит песня и стихи «Клад».

Ведущий: Ну, чтобы осилить поиск клада, надо стать мудрее, а пока давайте послушаем рассказы о разных приключениях, может, уму-разуму и наберёмся. Ну что, главные затейники дела сего, вам и начинать, вы ведь придумали сей сбор.

Вокруг костра, как лучики, встают ребята, организаторы фестиваля, зажигают свечи сбора и бросают их в костёр. Костёр ярче вспыхивает и начинается рассказ.

Ведущий: А рассказ пойдёт от восхода солнца и по кругу дня. Ну что же, вам и слово (обращение к делегации).

Ребята могут рассказать и показать какую-нибудь занимательную историю о кладах, кладоискателях. А в заключение ведущий может напомнить о странном мерцании огоньков в лесу, по которым можно найти клад.

Утром, после завтрака, все собираются на площади. Играют в различные игры, придуманные своей цивилизацией. Те, кто первый придумал и разучил игру, получает разрешение подойти к хранителю тропы приключений, по маршруту, которой все отправятся в поисках оставшихся частей карты.

Если участников фестиваля большое количество, то команды следует поделить, и в каждой группе выходят на тропу по 6 команд с перерывом 15 минут.

Первая группа команд идёт до «Таверны», где все вместе встречаются и проводят время. Затем все попадают на состязание лучников. В это время 2 группа команд встречается в «Таверне»...

В первой шестёрке команды, выполнив задание, уходят на маршрут до 11 этапа (включительно), где, получив записку, оповещаются о встрече в условленном месте (этап 12) в определённое время (через 1,5 часа – время на обед).

У каждой группы своё время.

Тропа приключений

№	Этап	Место	Эксперт	Содержание	Обеспечение
1	2	3	4	5	6
1	Старт – заклинание			Посвящается хранителю легенды заклинание в стихах	Бумага, ручки
2	Стена			Команда проходит через электроцепь. Высота – 1,5 м	Резинка
3	Сюрприз			С огороженной территории достать послание. Взять его может только девушка, хотя ступать на эту территорию ей нельзя	Волчатник
4	Весы			2 ведра прикреплены как весы. Одно ведро нужно загрузить шишками так, чтобы второе поднялось на уровне глаз, на внешней стороне его дна часть карты	2 ведра, часть карты, верёвка
5	Болото			Команда проходит по «болоту» минуя ложные кочки, иначе штраф – 1 баттерфляй	Бумага
6	Паутина			Команде пройти через паутину, не задевая за верёвки, 1 раз	Верёвки, резинки
7	Таверна			Сбор нескольких команд. Рассказ приключенческих историй на 1 минуту	Бумага в форме свитков
8	Стрелок			Стрельба из лука по движущейся мишени	Лук, стрелы, мишень, верёвка
9	Развилка			Старец предлагает выбрать одну из 3-х дорог и ответить на 3 вопроса, если выбрана правильно дорога и правильно ответили на вопросы, то команда получает часть карты	Вопросы, часть карты
10	SOS			Просьба о помощи, и если она оказана, команда получает часть карты и маршрут	Видеокамера, часть карты

1	2	3	4	5	6
11	Зеркало			Записка в зеркальном отражении. Указан дальнейший путь и часть карты	Часть карты
12	Маятник			Переправа через препятствие в 3 метра	Верёвка

Висячие сады

На этот этап даётся определённое время, в зависимости от количества препятствий. В этом этапе участвуют лишь представители от команды, их состав постоянно меняется.

№	Этап	Участники	Эксперт	Содержание	Обеспечение
1	Воздушная	3 чел.		Параллельно натянутые верёвки: одна – мостик, вторая – страховка	Канат
2	Переправа	3 чел.		Перила. Высота от земли – 1 м (без страховки), 5 м (со страховкой)	Канат
3	Паутина	Группа		Пройти по горизонтально натянутой паутине. Высота – 1,5 м	Верёвки
4	Качающееся бревно	3 чел.		Пройти по бревну, повешенному на верёвках на высоте 1,5 м	Бревно, верёвки
5	Качели	3 чел.		Раскачавшись, достать информацию	Верёвки, часть карты
6	Бабочка	3 чел.		Одна параллельно натянутая верёвка и одна свисающая	Верёвка
7	Скоростной спуск	3 чел.		Поднявшись на заданную высоту, спуститься по канату с помощью карабина	Канат, страховка

Лабиринт

В результате прохождения «висячих садов», команда попадает в лабиринт. Если она сможет выйти из лабиринта, то находит заключительную часть карты, если попадает в тупик, то тоже может овладеть частью карты при условии, что сможет самостоятельно выбраться.

В лесу, где проходят приключения, появляется старец, он может помочь избавиться от штрафных баллов, просто необходимо выполнить его просьбу.

Схема маршрута тропы приключений выдаётся каждой команде. Команды могут следовать по разным маршрутам.

После того, как команды смогут составить карту, у них появится шанс найти клад. Одновременно в поисках могут участвовать несколько команд, найдя клад – поделить между собой.

Клад

Это ларец, в котором хранятся элементы костюмов прошлых веков. (Этот клад пригодится в лагере «Карусель» на программе «Шедевр».)

В ларце находят послание, в котором сказано, что, не доверяя своим приближённым, атаман перезахоронил клад в священной долине, войти в которую невозможно, её охраняют древние племена инков. И только если перенестись во времени, появится вероятность попасть в долину с 0 часов 00 мин. до первых лучей солнца, иначе можно погибнуть.

Ну, а пока можно отдохнуть и потратить деньги в кабачке у Денки. (Днём появляется реклама об открытии кабачка и информация о программе, в которой каждая цивилизация может принять участие.)

Собираемся в 8 часов пополудни. Хозяин встречает гостей, рассаживает, предлагает напитки по доступным ценам. Звучит музыка в стиле кантри, можно потанцевать, пока все соберутся. Хозяин объявляет номера программы, между номерами – шутки, смешные истории. К костру подходит человек и представляется под именем американца Гордона.

Исполняется песня в стиле кантри. Гордон подсаживается к костру и рассказывает свою историю.

Легенда американца Гордона

Во многих районах тропической Америки кладоискатели слышат рассказы о «золотом человеке», правящем сказочно богатой страной. Каждое утро этот человек «пудрит» своё тело золотым песком и каждый вечер погружается в воды священного озера, чтобы смыть золотую пудру и смолу, благодаря которой она держится на теле. При этом в воду бросают драгоценные дары, да и само дно озера выложено золотыми плитами вперемешку с изумрудами. Это озеро находится в кратере потухшего вулкана. Из древних книг я узнал, что это место действительно существует и находится в Северных Андах. С незапамятных времён там жили племена индейцев, говорящих на языке чибча. Одно

из племён, муиски, достигли высокой степени развития культуры. Муиски, как и все индейцы чибча, поклонялись силам природы. Выше всего они почитали солнце и воду.

Я слышал, что здесь собрались смельчаки в поисках сокровищ. Ну что ж, кто со мной отправится искать золотую страну Эльдорадо. (Переход во времени с помощью телепортации – см. приложение.)

Операция «Золото муисков»

Операция начинается в 00 ч 00 мин.

В результате телепортации все команды делятся на две группы. Первая группа – играет роль индейцев племени муиски. Они охраняют священную долину площадью 1 км². В центре долины располагается вигвам, где находится пирамида, в пирамиде хранится карта – места нахождения золота муисков. Перед вигвамом – огненный магический знак (его можно выложить алюминиевой фольгой в виде желобков).

У входа в вигвам располагается главный жрец – хранитель карты. Вся территория обнесена верёвкой с белыми флажками на высоте 1,5 м, которая определяет границы долины. На территории долины находятся надписи.

Фрагменты заклинания написаны на листах формата А4, по одному слову из заклинания на листе. Листы размещены по всей территории долины.

Представители племени муисков охраняют эту долину.

Для заклинания можно взять стихи Эдгара По.

Но однажды пред ним
Вдруг предстал пилигрим.
Путник в белом, нездешнем наряде.
«Странник! – рыцарь сказал. –
Ты нигде не встречал
золотую страну Эльдорадо».
И услышал ответ:
«За вершинами лет,
там в долине Теней, ждёт награда
тех, кто вечно в пути,
кто задумал найти
Золотую страну Эльдорадо».

Вторая группа представляет армию искателей кладов. Имеет опознавательный знак. Они стремятся завладеть картой и золотом муисков. Для этого им необходимо узнать заклинание, с помощью которого можно проникнуть в

священную долину и завладеть картой. Для этого необходимо отыскать листы со словами заклинания, постараться не попасть в плен. За один раз из долины можно вынести одно слово из заклинания. Когда авантюристы смогут собрать слова и составить заклинание, для них откроются границы долины. Они должны найти хранителя входа в долину, странника в белом, и ответить на его вопрос заклинанием.

Пришельцы овладевают картой, с помощью которой они могут найти золото муисков, но операция должна быть закончена на восходе солнца. В это время над вигвамом поднимется полотнище с изображением солнца. Затем поднимется вымпел победителя.

Золото муисков можно найти лишь на рассвете. Клад находится в пирамиде – это шоколад в форме медалей и монет.

Клад найден, но долина растревожена, поэтому духи долины посылают проклятье вслед захватчикам клада – потоп. Об этом узнают все и выходят на определённые участки лесной зоны. Дается ситуация, 10 минут на обсуждение решения этой ситуации и затем следуют действия.

Ситуация. По звёздам определили, что всех ожидает потоп и только на деревьях все найдут своё спасение. Но чтобы спастись от потопа, все должны придумать, как договориться и передать информацию на языке своей цивилизации. При этом будут помогать посредники, которые проследят за передачей информации. После того как информация будет передана, все приступают к действиям.

После всего этого следует игра «Ажиотаж»: необходимо за короткое время проделать как можно больше полезных дел. А именно: до закрытия лагеря каждая делегация приводит в порядок территорию. И затем мы закрываем фестиваль приключений.

Каждая делегация подводит итог и высказывает своё мнение.

Заполняются таблицы по отслеживанию эмоционального уровня групп и по сплочённости групп по двум дням.

По итогам фестиваля можно вручить дипломы командам в различных номинациях.

Оснащение программы фестиваля.

- Символика:
 - символика цивилизации;
 - флаг каждой цивилизации;
 - пароль;
 - значки для наград.

- Канцтовары:
 - бумага (ватман, писчая бумага, для записок);
 - краски и кисти;
 - клей, скрепки, скотч;
 - ножницы;
 - карандаши, ручки, маркеры;
 - конверты.
- Другое оснащение:
 - дипломы и призы для победителей;
 - канаты, верёвки, резинки, обвязки;
 - тент, шатёр, палатки, фольга;
 - волчатник;
 - бензин, спички;
 - клад;
 - фотоплёнки.

Методическое оснащение фестиваля:

- маршрутные листы, карты;
- планы на каждый день;
- пояснительный материал к мероприятиям;
- подборка метод. материала для подарка;
- карты отзывов о проведённом фестивале.

Техническое оснащение фестиваля:

- видеосъёмки;
- заказать автобус;
- пригласить охрану в составе 2-х человек;
- разрешение в лесничестве на использование лесной зоны для проведения фестиваля.

Приложение

Телепортация: «Золото муисков»

Легенда

Лучи солнца уже стали менее жгучи, неистовый зной дня спадал, и прохладные испарения лёгкой дымкой повисали в воздухе над обрамлёнными листвой родниками и ручьями. Безмолвие, отличительная примета американского июльского пейзажа, который оживляли лишь пронзительные крики пёстрой сойки да шум отдалённого водопада.

Эти редкие слабые звуки были настолько привычны, что не отвлекали собравшихся...

Наконец наступила минута, когда все участники предстоящего расследования были в сборе. Трое разукрашенных индейцев сидели поодаль с важным видом, соответствующим данному случаю и их высокому званию.

– Мы шли сюда, – начал один из них, – из страны, где солнце прячется на ночь за бескрайними равнинами, на которых пасутся стада бизонов, и двигались до тех пор, пока не добрались до Великой реки. Там мы вступили в бой с аллигевами, и земля покраснела от их крови. От берегов же Великой реки до Солёного озера мы не встретили никого. Только макуасы издали следовали за нами. Мы объявили нашим весь край от того места, где воды этого потока перестают течь вспять, до реки, что струится в стране лета на расстоянии двадцати дневных переходов отсюда. Мы завоевали эту землю, как воины; мы владели ею, как мужчины.

– Всё это я уже слышал и всему верю, – отозвался белый, увидев, что индеец смолк. – Но это же было задолго до того, как здесь появились англичане.

По всему было видно, что разговор намечается серьёзный. Хотя присутствующие старательно скрывали друг от друга истинную причину того, почему они находятся именно здесь, именно сегодня. Единственное, что действительно их объединяло, это слухи о золоте инков, которое находится где-то очень близко.

– Я вижу, что полюбовно этот спор не решить, – уверенно заявил Гари. – Придётся разобратся как мужчине с женщиной. Принесите мне кольт. А индейцу его лук.

Каждый сделал по 10 выстрелов. Стрелы и патроны разлетелись, как стая испуганных снегирей. Но до сих пор пыль тех времён скапливается в наших карманах. Не пора ли её вытряхнуть.

Индейцы

Неприкосновенные. Этой группе известно место, где необходимо выложить целую пентаграмму. Также им известно, что полное объединение возможно только при соединении всех частей пентаграммы, которое должно сопровождаться пением птиц. Эти люди не разрешают прикасаться к себе. Соглашаются, если им предлагают выгодное сотрудничество.

Задача. Найти и объединиться с группами, у которых имеются недостающие части пентаграммы. Известно, что одни обладают ослепительной улыбкой и на вопрос «вы не поможете мне вырастить помидоры?» они отвечают: «Поставьте их поближе к солнцу». Другие – очень загадочные люди, которые во время беседы никогда не смотрят собеседнику в глаза. Любимая фраза: «Ничто не вечно под луной». О других ничего конкретного не известно. Приходится рассчитывать на собственные силы.

Дети Солнца. Эта группа имеет часть пентаграммы. Они всегда ослепительно улыбаются и на вопрос о способе выращивания овощей всегда отвечают: «Поставьте их поближе к солнцу». Соглашаются, если им предлагают выгодное сотрудничество.

Задача. Найти и объединиться с группами, у которых имеются недостающие части пентаграммы. Известно, что одни очень загадочные люди, которые во время беседы никогда не смотрят собеседнику в глаза.

Другие знают место, где должна находиться пентаграмма и почему-то никому не разрешают притрагиваться к себе (может, они неизлечимо больны, а может, просто много хотят от жизни). О других ничего конкретного не известно. Приходится рассчитывать на собственные силы.

Дети Луны. Эта группа имеет часть пентаграммы. Очень-очень загадочные люди, которые во время беседы никогда не смотрят собеседнику в глаза. Любят после каждых двух-трёх слов повторять фразу: «Ничто не вечно под луной». Соглашаются, если им предлагают выгодное сотрудничество.

Задача. Найти и объединиться с группами, у которых имеются недостающие части пентаграммы. Известно, что одни обладают ослепительной улыбкой и уверены в том, что помидоры лучше растут под солнцем. Другие знают место, где должна находиться пентаграмма и почему-то никому не разрешают притрагиваться к себе. О других ничего конкретного не известно. Приходится рассчитывать на собственные силы.

Шаманы – группа, которым известно, как выглядит пентаграмма в общем. Также им известно, что она разделена на три части. И они могли бы сами изобразить этот знак, но им неизвестно, где именно должна располагаться магическая пентаграмма. Они руководят процессом построения знака, для этого у них имеются необходимые материалы. (Проверьте, хорошо ли они лежат.)

Задача. Найти группы, у которых находятся части пентаграммы, собрать их всех вместе и произнести заклинание, которое им известно. Нужно находить группы, предлагая им выгодное сотрудничество.

Завороженные – группа людей, которые очень быстро говорят и передвигаются. При разговоре избегают смотреть людям в глаза, не здороваются с другими за руку и отрицают всё, о чём их спрашивают. Панически боятся, когда им дарят подарки.

Задача. Похитить у одной из групп коллекцию скульптур, а также любые протяжённые предметы (верёвки, резинки, связанные шнурки и т. д.). Причём, похитив предмет, им становится очень стыдно за это, поэтому они сразу кому попало дарят похищенные вещи.

Быстрые стрелы – люди, которые быстро говорят и передвигаются. Можно сказать, что они практически никогда не стоят на месте.

Задача. Найти группу людей, которые, с одной стороны, очень на них похожи, т. к. быстро говорят и передвигаются. Но, с другой стороны, они склонны брать себе то, что не является их собственностью. Поэтому быстрым стрелам надо исправить все, что натворили их «близняшки». И отправить их к группе, которая руководит процессом построения пентаграммы.

Бледнолицые

Слепые в городе – группа людей, которые на протяжении всей игры (во время непосредственного контакта с другими группами) являются слепыми. Они имеют в своем распоряжении достаточную сумму денег. На протяжении всей игры они просят кого бы то ни было помочь им справиться с «труднейшей» задачей, тем самым препятствуя им двигаться к решению своей цели.

Задача. Передать деньги той группе людей, которая разгадает их секрет.

Секрет. Через каждые 5 слов они должны по слову сложить фразу: «Тёплый закат опустился в долину».

Предприниматели – имеют «некий эликсир», который им, в принципе, не нужен, потому что они не знают, как его использовать. Но им известно, что какая-то группа очень хотела бы его получить. Эти люди на фразу «его можно пить, как лимонад» отвечают: «Сегодня это лучшее предложение».

Задача. Получить деньги от продажи эликсира, для того чтобы купить лицензию у правителей города на открытие своего интеллектуального клуба.

Американская армия. Задача этой группы – не допустить передачу контрабандного товара, который «длинные карабины» должны передать «Лимонадному Гарви». Им известно, что одни всегда соглашаются, когда им предлагают закупить. Другие были бы не против получить качественную посуду.

Правители – известно, где должно проходить Великое собрание. Имеют лицензию на открытие какого-либо заведения. Знают, что эту лицензию хотят получить 2 группы. Одни – положительные, другие – отрицательные герои этой истории. Должны (желательно) передать лицензию группе, которая о том, что имеет, говорит: «Его можно пить, как лимонад». Не могут отказать в помощи людям, которые их ищут. Им известна легенда, с помощью которой и будет проходить раздел сфер влияния (север, юг, восток, запад).

Длинные карабины – это контрабандисты, у которых имеется груз лимонада, который они должны передать группе, с которой они связываются через пароль.

Пароль: «Его можно пить как лимонад».

Отзыв: «Вчера это было бы хорошее предложение, а сегодня это лучшее предложение».

Лимонадный Гарви – этой группе необходимо получить контрабанду лимонада. Получить лицензию от правителей на открытие своего салуна, но для этого они должны получить деньги от слепых в городе. Им известен секрет.

Секрет. Через каждые 5 слов они должны по слову сложить фразу: «Тёплый закат опустился в долину».

Также им известен отзыв на пароль, который они услышат от контрабандистов. Отзыв: «Вчера это было бы хорошее предложение, а сегодня это лучшее предложение».

Скользящие во времени и пространстве – это люди, которые очень хотят завладеть при разделе имущества Священной землёй. Они имеют карту, на которой помечено, где находится Священная земля, но они не могут её расшифровать. Поэтому их задачей является поиск группы, у которой имеется шифр к этой карте. Им известно, что проводники очень любят улыбаться. Эти люди очень плавно передвигаются, как будто бы скользят.

Авантюристы. Имеют шифр к карте, которая приведёт их к успеху. Очень любят улыбаться. Им необходимо найти группу, у которой имеется эта карта, и выкрасть карту. Найти эту группу они могут по следующему признаку: люди этой группы очень плавно передвигаются, как будто бы скользят.

Напоминание к проведению телепортации – каждая команда имеет реактор и систему жизнеобеспечения.

«По следам Индианы Джонса»

Цель игры. Необходимо спасти отбившегося от экспедиции Индианы Джонса. При этом необходимо собрать все вещи, которые И. Джонс оставил на пути как опознавательные знаки, сохранить свой отряд и вернуть экспедиции И. Джонса.

Опознавательными вещами И. Джонса могут быть плётка, шляпа, револьвер, куртка, трубка...

Ход игры.

Все отправляются в путешествие и случайно натываются на пустой шалаш, где находят записку, в которой говорится о том, что пропал человек. Дётся описание его внешности, его характера и небольшой рассказ о нем. Группы принимают решение отправиться на поиски И. Джонса.

I этап. «Горы». Здесь можно приобрести снаряжение, необходимое для путешествия с целью поиска. (С горы скоростной спуск группы с помощью канатов.) У подножья горы группа делится на две. Каждая движется по своему маршруту.

II этап. «Озеро». Левая сторона. Группа проходит и находит одну вещь Индианы Джонса. Озеро – правая сторона. На группу неожиданно нападают разбойники и захватывают её в плен.

Хижина индейца Джо: первая группа выходит на большую поляну и встречает индейца Джо, который продаёт им карту пути предположительного следования Индианы Джонса. Следуя по карте, группа находит и другие следы И. Джонса.

В это время в логове разбойников: вторая группа, захваченная врасплох, думает, как освободиться из плена и достать карту местности с секретными обозначениями. (Возможные следы пребывания И. Джонса.)

После того, как группа освободилась, она продолжает путешествие по карте, но так как в карте хитрые разбойники подстроили западню для путешественников, то по незнанию они в неё и попали.

А это была трясина, в которой надолго завязли путешественники двух групп. И только Мастенгит Хапер – местный лесничий – может их вывести из этого ужасного места. Но с ним не всё просто, уж очень дорогая цена за услугу. (Перебираясь с кочки на кочку и отвечая на сложные вопросы, группа достигнет цели – выберется из болота и получит в подарок одну вещь И. Джонса.)

Вот группы подошли к переправе через бурную горную реку. Переправа. У переправы группу ждёт паромщик. Он говорит, что не перевезёт никого, пока они не отгадают все его загадки. После того, как паромщик получает ответы на загадки, он всё равно просит денег за переправу, а также компенсацию за каждую неразгаданную загадку. (Группы переправляются по ходу отгадывания загадок.)

Переправившись на другой берег, группы храбрецов встречают ещё одно препятствие, которое они могут преодолеть только вместе. Местный фермер заставляет их наполнить большую ёмкость водой из реки чайными ложками. (Вот такой уж он шутник, правда, он им подарил ещё одну вещь И. Джонса).

Ёмкость наполнена, огород полит и теперь стоит задуматься: где же Джонс?

Группа встречается с Миком Макнагером – похитителем Индианы Джонса. Он просит все его вещи в обмен на карту с его местонахождением. Группа отдаёт вещи и по карте отправляется искать Индиану Джонса.

Его находят в тёмном лесу, привязанным к дереву, но подойти к нему можно только по канатной дороге.

Наконец Джонс спасён и возвращён экспедиции, которая в награду за спасённого товарища приглашает спасателей к своему костру и угощает их.

Правила.

- На каждом этапе за подсказку группа платит деньги. Сумму назначает хозяин этапа.
 - За невыполненные задания группа платит компенсацию. О размере компенсации можно договориться с хозяином этапа.
 - Группа может действовать только вместе.
- Джонс-Банк. 10 Дэнов. Обмен разрешён с банками корпорации.

Интеллектуальный марафон

Цель. Повысить интеллектуальный уровень. Расширить кругозор, проверить и закрепить знания, развивать творческие способности, ловкость, быстроту мысли, научить слаженной работе коллектива.

Форма проведения. Комбинированная игра.

Ход работы.

Всем играющим командам объявить о правилах участия в марафоне. Получив маршрутные листы, каждая группа начинает прохождение интеллектуального марафона.

Оснащение.

- Вывесить большую надпись: «МАРАФОН-2009», на каждой станции имеется табличка с её наименованием.
- Подготовить маршрутные листы, в которых указывается название и место нахождения, ведущим станций подготовить необходимый материал для каждой станции.

«Станция «Фантодром»

Для игры «Фантодром» необходимы карточки с фразами, которые будут использованы при сочинении фантастического рассказа, ручки, фломастеры, листы бумаги. Группе, пришедшей на эту станцию, необходимо составить фантастический рассказ, в котором они должны использовать предложенные ведущим фразы. Максимальное количество баллов – 10.

«Это было поздней весной. Смеркалось. Я вышел на улицу подышать свежим воздухом. Небо было сине-зеленого цвета. И вдруг я увидел перед собой поле.

На нем были круги оранжевого цвета. Я подошел поближе. И вдруг яркий свет ослепил мои глаза. Я проснулся и увидел свою комнату, наполненную солнечным светом».

Буриме

Команде необходимо за 10 минут сочинить стихи на заданную рифму на тему «Наш остров и мы». При подведении итогов учитывается:

- размер стиха;
- читабельность;
- раскрытие темы.

Работа оценивается от 1 до 10 баллов.

Оснащение конкурса: бумага, ручки, карточки с рифмой (рифму можно взять из стихов поэтов).

Волшебный квадрат

Оснащение игры. Поле размером 3Х3 м, разделенное на 100 клеток, листок с правильными ходами для ведущего.

Описание игры. На прохождение станции дается 10 мин. Задача команды пройти с одной стороны поля на другую, причем пройти по тем клеткам, куда можно наступить (правильные ходы написаны у ведущего). На поле может находиться только один участник команды. Возможны все ходы: вперед, вправо, влево, по диагонали, кроме хода «назад». Если ведущий говорит: «БИП!», то участник ошибся, и он должен вернуться назад по тем же клеткам. Ставить какие-либо отметки на клетках нельзя.

Оценка. За каждый неправильный ход у команды снимается 1 мин.

						Х			
					Х				
				Х					
			Х						
				Х					
				Х					
			Х						
		Х							
	Х								
	Х								

Х – Правильный ход.

Весёлые буквы

Описание игры. На столе лежат карточки с буквами. Карточки перевернуты буквами вниз. Группе предлагается взять любые 10 карточек и составить из них как можно больше слов. Выполнение задания оценивается максимально в 10 баллов. За неиспользованную букву – штраф 0,5 балла.

Оснащение игры: карточки с буквами, листы бумаги, ручки.

Морской бой

Описание игры. Группа делится на две команды. По жребию одна из команд начинает первой «стрелять». Если команда «подобьёт» корабль противника, она получает столько очков, сколько написано на поле (стоимость этого корабля). Если команда промахнулась, ей необходимо ответить на вопрос. Очки прибавляются или отнимаются в случае результата ответа на вопрос. Играют до тех пор, пока одна из команд не «уничтожит» корабли противника.

В ответах на вопросы учитывается правильность и полнота ответов. За правильный ответ присуждается столько очков, сколько «стоит» вопрос. За неправильный ответ – очки идут в минус.

Оснащение игры: игровое поле, фломастеры, вопросы.

Игровое поле

	А	Б	В	Г	Д			А	Б	В	Г	Д
1	10	40	30	20	10		1	10	40	30	20	10
2	5	25	15	30	40		2	5	25	15	30	40
3	10	5	15	5	20		3	10	5	15	5	20
4	5	10	25	10	15		4	5	10	25	10	15
5	40	30	5	10	20		5	40	30	5	10	20

Играем в детектив

Описание игры. Группе предлагается составить детективную историю, в которой похищена ленточка, и проинсценировать ее, используя вещи, находящиеся на станции. Задание оценивается в 10 баллов.

Оснащение игры: кусок ленточки, связанный ведущий, следы от санок, перчатка, разбросанные вещи, утюг, нож.

Кроссворд

Описание игры. Группе дается заготовка кроссворда. Задача группы – составить кроссворд по заготовке. Учитывается правильность определения загадываемого слова. За каждый кроссворд присуждается 5 очков.

Оснащение игры: заготовки кроссвордов, ручки, чистая бумага.

Составленные кроссворды можно вывести на общее обозрение. Все желающие могут принять участие в разгадывании кроссвордов (авторы исключаются). Победителям вручается приз.

Шифровальщики

Описание игры. Группе дается листок с зашифрованной загадкой. Задача команды расшифровать ее, а затем отгадать.

Оснащение игры: Заготовки зашифрованных загадок, листы бумаги, ручки.

Принцип шифровки. А-1, Б-2, В-3 и т. д. Слова отделяются друг от друга квадратными скобками; зашифрованные цифрами буквы разделены небольшими промежутками. Знаки препинания сохраняются и не шифруются.

Загадки.

- Есть невидимка: в дом не просится, а прежде людей бежит, торопится (воздух).

[6 19 20 30] [15 6 3 10 5 10 14 12 1] : [3] [5 16 14] [15 6] [17 18 16 19 10 20 19 33], [1] [17 18 6 9 5 6] [13 32 5 6 11] [2 6 8 10 20], [20 16 18 16 17 10 20 19 33].

- Маленький, кругленький, а до неба достанет (глаз).

[14 1 13 6 30 12 10 11], [12 18 21 4 13 6 15 30 12 10 11], [1] [5 16] [15 6 2 1] [5 16 19 20 1 15 6 20].

- Стоит бочка, на бочке – кочка, на кочке – лес (человек).

[19 20 16 10 20] [2 16 25 12 1], [15 1] [2 16 25 12 6] – [12 16 25 12 1], [15 1] – [12 16 25 12 6] – [13 6 19].

Оценка. За правильно расшифрованную загадку команда получает 3 очка. За ответ на загадку – 5 очков.

Поле чудес

Описание игры. На этапе вывешивается поле, составленное из разноцветных геометрических фигур. Каждый цвет имеет своё значение:

- зелёный – открыть последнюю букву, если открыта, то переход хода;
- синий – можно задать вопрос ведущему (наводящий);
- красный – вы называете букву, и если она есть, то её открывают;

- чёрный – переход хода;
- знак «+» – открыть любую букву;
- зелёный штрих – открыть через одну букву;
- слово «СЮРПРИЗ» и есть вручение сюрприза.

Рядом с полем – загаданное слово (перевёрнутые буквы).

Игрокам из группы поочерёдно предоставляется возможность попасть в одну из выбранных фигур дротиком с расстояния 4 метра, и ведущий выполняет требование согласно цвету.

Оснащение игры:

- разноцветное «поле»;
- табло с обозначениями;
- загаданное слово на карточках и приспособление для крепления букв;
- дротики;
- сюрпризы.

«Тир»

Описание игры. Для игры «ТИР» используется мишень, на которой круги обозначены разными цветами: красный, синий, зелёный и жёлтый. Выстрел производится с расстояния 10 метров от мишени. Игрок бросает дротик в мишень, и по цвету участка попадания определяется сложность вопроса. Вопрос выбирается по желанию ведущего. Играют до 6 очков. Команда играет против ведущего.

Обозначения цветов:

- красный – самые простые вопросы, они оцениваются в 1 балл;
- синий – посложнее, оцениваются в 3 балла;
- зелёный – сложность увеличивается, оценка в 5 баллов;
- жёлтый – самые сложные вопросы – 7 баллов.

От сложности вопросов зависит предоставление времени для ответа – на красный цвет отводится 15 секунд, на синий – 20, на зелёный – 25 и на жёлтый – 30 секунд.

Оценка учитывается при правильности и полноте ответа. За правильный ответ присуждается очко команде, за неправильный ответ – ведущему.

Оснащение игры:

- мишень, на которой круги обозначены разными цветами: красный, синий, зелёный и жёлтый. Диаметр самого большого круга – 20 см, самого маленького – 5 см;
- дротики или лук со стрелами;

- вопросы разной сложности;
- табло для оценки игры в пользу команды и ведущего.

Предлагаем вопросы:

Красный.

1. Что относится к геометрическим телам? (круг, куб, пирамида, конус, призма...)
2. Какие виды спорта предполагают прыжки? (прыжки в длину, в высоту, с шестом, с трамплина, в воду...)
3. Какие музыкальные инструменты считаются духовыми? (труба, саксофон, валторна, тромбон, гобой...)
4. Какое холодное оружие было на вооружении в армиях прошлого? (меч, сабля, шпага, рапира, шашка...)
5. Как называли себя монархи разных стран? (император, король, царь, шах, султан...)
6. Какие бытовые приборы имеют внутри себя электромоторы? (холодильник, стиральная машина, вентилятор, кофемолка...)

Синий.

1. Из каких молекул состоит любая живая клетка? (белки, жиры, углеводы, нуклеиновые кислоты, вода, соли...)
2. Какие имена носили русские государи из династии Романовых? (Михаил, Алексей, Пётр, Павел, Александр, Николай)
3. Как звали самых знаменитых богатырей в русских былинах? (Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алёша Попович, Микула Селянинович, Василий Буслаев...)
4. Как называются места в театре? (партер, бенуар, бельэтаж, парадиз, галёрка)
5. Через территорию каких государств протекает река Дунай? (Германия, Австрия, Словакия, Венгрия, Югославия, Румыния, Болгария, Украина)
6. Какие виды дорожных знаков можно увидеть на дорогах? (предупреждающие, запрещающие, информационно-указательные, приоритета, сервиса...)

Зелёный.

1. В каких азиатских странах численность населения превышает 100 миллионов человек? (Китай, Индия, Индонезия, Бангладеш, Япония)
2. В названиях каких повестей и романов, созданных русскими писателями 19 века, можно прочесть фамилию и имя главного героя? («Евгений Онегин», «Анна Каренина», «Тарас Бульба», «Фома Гордеев», «Андрей Колосов»...)
3. Названия каких земных горных систем начинаются на букву «А»? (Анды, Альпы, Алтай, Атлас, Апеннины...)

4. Какие драматургические произведения были созданы А. П. Чеховым? («Дядя Ваня», «Три сестры», «Вишнёвый сад», «Чайка», «Иванов», «Медведь»)

5. Названия каких европейских столиц начинается на букву «Б»? (Белград, Берлин, Бухарест, Бонн, Будапешт, Берн)

6. Какие исторические романы принадлежат перу Вальтера Скотта? («Айвенго», «Квентин Дорвард», «Уэверли», «Пуритане», «Роб Рой», «Пират», «Антикварий»)

Жёлтый.

1. Кто из литераторов творил в «золотой век римской поэзии»? (Вергилий, Овидий, Гораций, Тибулл, Левий, Пропорций)

2. Какие геологические эры в истории земли выделяют учёные? (Кайнозойская, Мезозойская, Палеозойская, Позднепротезойская, Раннепротезойская.)

3. Какие математические формулы известны по именам учёных? (Пифагора, Тейлора, Эйлера, Ферма, Бозе, Коши...)

4. Какие древнегреческие драматурги стояли у истоков театра? (Эсхил, Софокл, Еврипид, Аристофан, Менадр)

5. Какие фильмы составили творческое наследие А. Тарковского? («Иваново детство», «Андрей Рублёв», «Зеркало», «Сталкер», «Солярис»)

6. Как звали знаменитых рыцарей Круглого стола? (Артур, Ланселотт, Тристан, Гавейн, Парцифаль, Кей)

Дополнительные вопросы.

1. В каком году началась знаменитая «золотая лихорадка»? (1813 г., 1848 г., 1895 г.)

2. Мореплаватель, совершивший второе кругосветное путешествие (пират Френсис Дрейк, Генри Морган, Христофор Колумб)

3. В 1803-1806 гг. была предпринята первая кругосветная экспедиция из Кронштадта до Камчатки и Аляски. Кто возглавил эту экспедицию? (Михаил Петрович Лазарев, Геннадий Иванович Невельский, Иван Фёдорович Крузенштерн)

4. Как звали человека, исследовавшего Северный Ледовитый океан, берега Камчатки, Южной Америки и основавшего Русское географическое общество? (Фёдор Петрович Литке, Георгий Седов, Семён Дежнёв)

5. Какой город одновременно находился и в Азии и в Европе? (Стамбул, в 330 г. Константинополь, ещё раньше – Византий)

Вопрос ловушка. Дело в том, что в этом вопросе все ответы правильны и дорога дальше одна.

Клуб знатоков «Что? Где? Когда?»

В игре принимают участие две команды по 7 человек. Команды формируются из представителей групп (по личному желанию или по рекомендации группы).

Необходимо, чтобы в первой команде и во второй были ребята из разных групп, например из чётных и нечётных. Потому что первая команда играет против болельщиков второй и наоборот.

Правила игры.

1. Каждая команда занимает свой стол. На нём находятся пронумерованные пакеты с вопросами.
2. Команды поочерёдно отвечают на представленные вопросы.
3. Время на обдумывание 1 минута.
4. В игре можно воспользоваться музыкальными паузами, по 2 на каждый стол. Первая выпадает вместо вопроса, второй может воспользоваться команда по своему желанию. Музыкальные паузы заполняют болельщики команды.
5. Помощь от болельщиков можно попросить только один раз.
6. Игра идёт до 6 очков.

Ход игры.

Звучат позывные игры. Ведущий рассказывает о правилах игры, представляет команды и приглашает их занять свои места. (Ведущий представляет капитана команды и всех игроков поимённо.)

Ведущий проводит жеребьёвку и определяет команду, которая должна первой отвечать на вопросы. Игра начинается. Игрок крутит волчок, стрелка которого указывает на номер вопроса. Вопрос зачитывается и через минуту команда должна дать ответ. При необходимости ведущий зачитывает правильный ответ. Открывается счёт. Слово предоставляется другой команде...

Подготовка к игре. Заранее вывешивается объявление о проведении игры. В объявлении говорится, что принимаются вопросы от всех желающих. Вопросы могут быть самыми разнообразными как по форме, так и по содержанию, но все они должны удовлетворять следующим требованиям:

- точность формулировки;
- наличие единственного ответа при данных условиях;
- авторитетный источник информации;
- имя, фамилия, номер группы (класса).

Рядом с объявлением – конверт для вопросов. Отбираются 24 вопроса, из них формируются пакеты (по 12 вопросов) для команд, при этом имеется в виду то, что команде чётных групп будут представлены вопросы нечётных групп и наоборот.

Группы заранее готовят по 2 номера для музыкальных пауз. Если не было возможности выступить в паузах, то необходимо включить подготовленный номер в конце игры.

В качестве оформления можно использовать изображение совы, как символа мудрости. По обе стороны - названия команд. Под названиями расположить табло с двумя окошками для ведения счёта в пользу команды и в пользу зрителей. Поставить два столика и стулья по счёту игроков под названиями команд. На столиках 12 конвертов с номерами вопросов. По центру, между командами, куб и на нём волчок со стрелкой. На кубе круг с номерами от 1 до 12. Вместо волчка можно использовать навесное табло со стрелкой.

Аквапарк

Описание игры. Игра носит развлекательный характер и проводится на открытой местности около воды. Ведущий игры рассказывает аудитории историю о том, что произошло в местном аквапарке.

История. Совсем недавно, на этом острове открылся аквапарк. Здесь было много красивых растений, богатый подводный мир: рыбы, малюски... и даже сказочные существа. И все шло отлично, пока в парке что-то не произошло. В один прекрасный день в обитателях этого парка что-то изменилось.

Мы долго думали, что же случилось, но так и не догадались. Тогда мы решили, что вы нам сможете помочь. Но вам необходимо встретиться с этими обитателями и попытаться узнать, что же произошло в парке, и, возможно, вы сможете разгадать тайну.

Чтобы вам было легче дойти до цели, мы каждой группе дадим талисман с вашим цветом. Первой группе мы дадим розовый талисман, второй – голубой, третьей – сиреневый и т. д.

После этого ведущий выдает карты передвижения и отводит группы на исходное положение маршрута. Группы двигаются четко по кругу (место расположения этапов). На каждом этапе группе выдаётся задание, которое им необходимо выполнить, в результате они получают заданный предмет цвета своей группы. После того как все этапы пройдены, все предметы собраны, группы направляются к фее и отдают ей мешок с собранными предметами. Взамен фея приоткрывает для них тайну.

Группа должна предпринять всё возможное, чтобы полностью раскрыть тайну.

Тайна: В один прекрасный день, когда на небе ни облачка, ни одной тучки, солнце светило ярко, а с Волги дул прохладный ветер и ничто не предвещало беды, из глубины леса вышла старая колдунья. Она жила в самой отдалённой

части острова, где не было ничего живого. Она настаивала на закрытии аквапарка, потому что не любила ни цветов, ни рыбок... и вообще всего, что связано с весельем. И как только она поняла, что парк никто не собирается закрывать, она заколдовала всё живое этого парка.

После того как ребята раскроют тайну, ведущие дают группам новое задание:

– Ребята, вы постарались и разгадали тайну, но и мы время зря не теряли и узнали, что проклятье, наложенное на аквапарк, не исчезнет, пока мы не уничтожим цветок, в котором таится злая сила колдуньи. На вид цветок прекрасен, но он находится в воздушном шаре, а шар тот плавает по речке. А если мы уничтожим цветок, то колдунья и ее проклятье исчезнет с лица земли.

И игру можно завершить праздником в аквапарке.

Ход игры.

I этап. «Рыбки». Для этого этапа мы используем маленькие пластиковые бутылки. Их необходимо короткой веревкой привязать к палке и бросит в реку. Количество бутылок зависит от количества групп. В каждой бутылке помещён цветной талисман. Представители группы доплывают до бутылки своего цвета и возвращаются обратно.

II этап. «Жемчужина». В её роли выступает картошка, к ней перевязывают цветной шарик. «Жемчужину» опускают на дно. Группе необходимо достать «жемчужину» со дна.

III этап. «Подземные деревья». Группа исследует территорию в 3 квадратных метра. Ребятам предстоит найти ветку от дерева. Раскопки удачно пройдут только под песню о деревьях, о лесе...

IV этап. «Лодочка». «Лодочка» плавает на поверхности воды на расстоянии 5 метров от берега. Группа волной гонит лодку к берегу.

V этап. «Водяной». Группа должна задобрить водяного стихами, песнями о нём, восхвалять его и т. д., и он тогда отдаст им волшебный цветной шнурок.

VI этап. «Русалка». «Русалка» сидит на дереве, она рассказывает свою историю разбитого сердца и просит помощи. Юношам надо найти сердечко и поделиться с русалкой. (Сердечко спрятано ведьмой в густой листве.)

VII этап. «Дельфин». «Дельфин» с разноцветными лоскутками плавает около берега и не может вырваться на свободу. Группа должна помочь ему избавиться от пут. Его нужно поймать и снять лоскуток своего цвета.

VIII этап. «Поиск». В центре поляны сидит лесовичок с грустными глазами. Ему плохо от того, что злые люди замусорили весь лес. И он просит группу помочь лесу освободиться от нечистой силы. Лесовик платит ребятам цветным листом.

IX этап. «Зыбучие пески». Скульптор хотел бы поставить на этом берегу свою скульптуру, чтобы проплывающие на кораблях люди могли бы любоваться его произведением, он просит группу найти место в зыбучих песках, где скульптура будет устойчива. (На песке это место помечается определённым знаком, известным только ведущему.) В награду он дарит цветной силуэт животного или рыбы.

Оснащение игры:

- веревки;
- пустые пластиковые бутылки;
- разноцветная бумага для приготовления сувениров;
- картофель;
- шары цветные;
- цветные «лодочки»;
- цветные лоскутки;
- цветные сердечки.

Интеллектуальная игра «Пирамида»

Цель. Активизировать знания учащихся в определённых областях.

В предлагаемой игре тематика вопросов определяется по желанию. Начиная с простых вопросов, мы переходим к более сложным.

Одновременно могут участвовать в игре 3-5 групп (команд).

Большее количество команд нежелательно, так как это займёт много времени. Если количество участников – 2 команды, то на каждом кругу можно предложить не один, а два вопроса.

Все группы располагаются по кругу, и над каждой вывешивается личное табло, где отражаются её успехи. С каждой группой работает посредник, в задачу которого входит отслеживание результатов участия команд в игре.

Участники игры проходят испытания по трём кругам:

- В первом кругу принимают участие все члены команды. В пакет первого круга входят вопросы средней сложности. Ведущий игры предлагает по 1 вопросу каждой группе по очереди. Правильный ответ группы оценивается в 5 баллов, неполный ответ – в 3 балла.

Другие группы могут принять участие и подготовить ответ в письменной форме, затем вручить своим посредникам. Правильный ответ оценивается в 3 балла. Посредник выставляет баллы на личное табло команды (Вместо баллов можно использовать цветные жетоны, символику.)

После того как использован первый пакет вопросов; определены результаты ответов, группам предлагается решить, кто из членов команды будет играть во втором круге в количестве 3 человек.

- Представители команд по три человека располагаются во втором круге.

В пакете второго круга – вопросы повышенной сложности. Ведущий программы по очереди предлагает по одному вопросу каждой тройке. Правильный ответ оценивается в 7 баллов, неполный – в 5 баллов.

Другие тройки могут письменно ответить на вопросы другой команды и передать своему посреднику. Ответ оценивается, если он правильный, в 4 балла.

Команды первого круга подают письменные ответы посреднику. В первую очередь зачитывается ответ команды, играющей тройки. Правильный ответ оценивается в 3 балла, при этом остальные ответы не рассматриваются. Если ответ играющей команды неверен, то правильные ответы других команд оцениваются по два балла.

Полученный результат отмечается на табло группы. После использования второго пакета вопросов, тройки решают, кто из их числа выйдет в третий финальный круг.

В центре зала на подиуме в третьем кругу располагаются по одному игроку финальной встречи.

- Ведущий предлагает игрокам третьего круга по очереди по одному вопросу повышенной сложности.

Правильный ответ оценивается в 10 баллов, неточный – в 7 баллов. Письменные ответы других игроков оцениваются в 6 баллов. Письменные ответы представителей команды второго круга оцениваются в 5 баллов, первого круга – 3 балла, при этом ответы других команд не рассматриваются. Если ответы не верны, то правильные ответы других команд оцениваются в 4 и 2 балла соответственно.

После каждого круга подводится итог, и результаты сообщаются всем участникам. Призы можно вручить командам по итогам игры в каждом круге (группе, тройке, 1 игроку) и по итогам всей игры, т.е. по конечному результату.

p.s. Для игры предлагается выбрать вопросы на одну тему и конкретизировать по кругам. Игра будет проходить интересней, если вопросы прозвучат в нетрадиционной форме, а будут преподнесены в творческой форме (стихи, песня, слайды, сцена из произведения, танец...).

Игра проходит при условии 100 %-ного участия всех присутствующих, здесь нет зрителей.

Вопросы можно предложить подготовить группе организаторов конкурса.

Вопросы к игре «Пирамида».

I этап:

- Что в переводе означает «кантри»? (Деревенская песня)
- Что в переводе означает «вестерн»? (Песня Дикого Запада)
- Назовите одно из легкомысленных направлений в музыке 70-х, 80-х годов. (Диско)
- Назовите группы направления диско. (АББА, Чингисхан, Бони М, Арабески, Модерн Токинг)
- Что в переводе означает слово «панк»? (Гнильё)
- В каких годах получила развитие музыка панк-рок? (В конце 50-х, начале 60-х)
- Что в переводе означает «брейк-данс»? (Низкий танец)
- Назовите супер группы рок-н-ролла. (Битлз, Ролинг Стоунз)
- Назовите состав группы Битлз. (Джон Леннон, Ринго Стар, Пол Маккартни, Джордж Харрисон)

II этап:

- Что такое бигбит? Назовите ведущие группы этого направления. (Большой удар. Группы: Ангелы ада, Калифорнийские бандиты)
- Откуда появилось направление брейк-данс? Это танец безработных негров – низкий танец.
- Назовите заслугу «Битлз». (Восприятие их музыки старшим поколением, музыка вошла в классику современной музыки)
- Кто такие рокеры? Их действия (Молодёжь, разъезжающая на мотоциклах в ночное время и терроризирующая население)

III этап:

- Тема песен хиппи. (Пацифизм – избавление от гибели, к которой ведёт старшее поколение)
- Причины возникновения рок-н-ролла. (Коммерция, стремление к самовыражению, резкое повышение эмиграции)
- Дата начала битломании, полного завоевания публики. Где это произошло? (В 1963 г., лондонский зал «Палладиум»)
- Назовите направления биг бита. (Хард Боб – свободная импровизация, фантасгармония и Кул Боб – холодный джаз)
- Назовите состав группы «Ролинг Стоунз» (Мик Джаггер, Мик Тейлор (Браен Джонс), Китс Ричард, Чарли Уотс, Бим Уайман)

Ринг-позиция

Тема встречи выбирается участниками по мере необходимости.

Тип: познавательная игра.

Форма: ринг-позиция.

Краткое описание. Перед проведением «Ринг-позиции» необходимо вывести объявление с предложением к старшеклассникам принять участие в этом мероприятии. Затем приглашаются два участника «Ринг-позиции» с противоположными взглядами на выбранную тему. Выпускаются листовки, представляющие собой кредо участника ринга.

Старшеклассники занимают определённую позицию по отношению к участникам «Ринг-позиции». Каждый готовит вопросы для участников (Жюри определяет приз за лучший вопрос).

Педагогические возможности. «Ринг» способствует приобретению опыта отбирать информацию из разных источников знаний, расширяет кругозор, способствует развитию познавательных интересов, развивает логическое мышление и быструю реакцию, активизирует память.

Рекомендации. Участники – 2 человека, аудитория – старшеклассники.

«Ринг-позиция» может быть использована во внеклассной работе по пройденному материалу различных предметов.

Набор ролей: ведущий, члены жюри, технический помощник, два участника и зрители.

Ход игры.

Подготовительный этап.

Приглашаются два участника с различными точками зрения на выбранную тему. Выпускаются листовки с тезисами участников встречи. Готовятся вопросы.

Игровое действие.

В начале ринга ведущий называет тему встречи, представляет жюри. В творческой форме даётся визитная карточка участника, в которой он представляет себя и свою позицию. Время представления – 10 минут. Каждому участнику ринга (по очереди) зал задаёт вопросы. На вопросы и ответы на одного участника отводится 10 минут. Ещё 10 минут участники между собой обмениваются вопросами и ответами.

В паузах очередному участнику жюри подводит итог и в то же время можно дать рекламу или музыкальную паузу.

Зал занимает активную позицию – аудитории предлагается подборка вопросов на заданную тему. Болельщики могут заработать дополнительный бал своему участнику ринга.

Предлагается учредить «бал» зрительских симпатий. Для этого необходимо раздать в зал карточки: синие, красные. Синей карточкой зрители отдадут предпочтение одному участнику ринга, а красной – другому.

Краткие советы по проведению. Ведущий должен обладать быстрой реакцией, эрудицией, уметь управлять темпом проведения ринга с учётом интеллекта участников.

Весёлая компания

Марафон проводится для старшеклассников. Время проведения – 2 часа. В марафон входят маршруты 1 и 2 категории сложности.

Каждая группа сама выбирает маршрут, по которому будет идти.

На 1 категории сложности предлагаются 10 этапов. На каждый этап отводится 10 минут и 3 минуты на переход.

На 2 категории сложности предлагаются 6 этапов. На каждый этап отводится 15 минут и 3 минуты на переход.

У каждого ответственного за этап имеется контрольный лист, на котором отмечаются призовые баллы и штрафные. Можно предложить систему оценок прохождения этапов в придуманной денежной валюте, но при этом необходимо продумать, где можно данную валюту реализовать (кафе на маршруте, аукционы, сувениры, напитки и т. д.).

Группы идут по этапам выбранного маршрута.

Маршрут 1 категории сложности

I этап. Поле чудес. На листе ватмана изображено поле с разноцветными секторами различной формы и символикой. Группе предложено отгадать слово. Для этого надо бросить дротик с расстояния 10 шагов на поле. Слово открываем по буквам. Каждый сектор на поле имеет свои обозначения: приз, открыть букву, уменьшить или увеличить все баллы и т. д.

II этап. Колесо истории. Раскручивается колесо со стрелкой. Стрелка останавливается на вопросе из истории (тему можно выбрать самим). Команде предлагается выбрать один правильный ответ из трёх предложенных.

III этап. Фантодром. Сочинить фантастический рассказ по предложенным первой и последней строчкам.

IV этап. Буриме. Сочинить стихи на заданную рифму. (Рифму можно взять из стихов известных поэтов.)

V этап. Гордиев узел. Предлагается цитата, в которой заключён ответ на поставленный вопрос. Например: «Любовь, – сказал Стендаль, – единственная страсть, которая оплачивается той же монетой...» Какой же? (Любовью).

VI этап. Найти пару. По мимике, позам и жестам актёров догадаться, о чём идёт речь. Предлагаются иллюстрации и сопутствующий текст. Подобрать нужное и обосновать.

VII этап. Стадион Гиннеса. Ответить на вопросы: Самое, самое... (Рекорды в разных областях). На обсуждение 1 минута. Играет одна команда до 6 очков против ведущего.

VIII этап. Морской бой. Играют 2 команды. Каждой даётся поле, на котором команды рисуют корабли (в одну клетку). По жребию одна из команд начинает «стрелять». Если подбьёт корабль противника, то получает то количество очков, сколько написано на поле. Если промахнётся, ей предстоит ответить на вопрос. Очки прибавляются или отнимаются – это зависит от того, ответила ли команда на вопрос.

IX этап. Шифровка. Расшифровать предложенную шифровку.

X этап. Экспресс газета. Выпуск листовки форматом А4 на предложенную тему.

Маршрут 2 категории сложности

I этап. Кроссворд. Каждой группе предлагается кроссворд средней сложности. (Кроссворд можно придумать самим, можно взять в журналах.)

II этап. Картинная галерея. Группе предлагается отгадать названия и авторов 5 картин. (Предлагаются репродукции картин определённого направления или времени создания.)

III этап. Перейти поле. Группа должна перейти поле, которое состоит из квадратов 7 x 7. Каждый квадрат – это вопрос. Вопросы написаны на обратной стороне квадрата. Ошибка в ответе – возврат всей группы. (По правилам игр на взаимодействие.)

IV этап. Игра в шахи. На поляне чертится шахматное поле. На поле выстраиваются две команды, им выдаются отличительные знаки (чёрные и белые ободки на голову или повязки на руку). Цвет определяется по жребию. Белые делают первый ход...

V этап. Афоризм. Умение находить общее в далёких, а то и противоположных вещах. Использовать этот принцип построения афоризма.

VI этап. Экспресс газета. Выпускается страница газеты по заданному заголовку. Формат А3.

Вопросы к интеллектуальному марафону может подготовить руководитель, но наиболее полезно будет для самих организаторов (ими являются сами старшеклассники), если пакет вопросов будет подобран ответственными за данный этап.

Этот марафон хорошо провести в лесу на фестивале приключений. Каждый этап оформляется особенно. Это зависит от фантазии организатора, ответственного за этап. Для каждой группы готовится маршрутный лист.

Интеллектуальная игра «Азимут»

Эту форму игры можно использовать для проверки знаний группы школьников в любой области. Возраст участников: 5-11 классы. Всё зависит от сложности вопросов.

Во время участия в данной игре повышается уровень ответственности группы за каждого участника.

Игру готовит совет дела – 5-7 человек.

Необходимо придумать тему игры, творческие задания (вопросы желательно задавать не только устно, но и через слайды, музыкальные произведения, возможна любая творческая подача).

К игре подготовить необходимые технические средства, экран для трансляции слайдов, призы, таблицу штрафов и призов, экран игры, секундомер.

Вопросы для КП1, для КП2.

В игре одновременно могут принять участие 4 группы.

Судейство – члены совета дела:

- ведущие;
- судья штрафов;
- судья призов;
- судья времени.

Все группы располагаются перед экранами полукругом. В центре столик жюри. Каждая группа обсуждает выбранный маршрут 1 или 2 категории сложности.

Каждый маршрут на экране имеет контрольные пункты КП1, КП2. На каждом КП находится набор карточек с номером задания.

Вопросы и задания КП1 категории в двое проще и легче, чем на КП2 категории. Но количество вопросов на 1 категории в 2 раза больше. Таким образом, шансы команд одинаковы.

После выбора маршрута представитель команды выбирает карточку с вопросом и называет номер. Вопрос может быть написан на карточке или его может зачитать ведущий игры. С этого момента включается секундомер. Поднята рука представителя группы – секундомер остановлен.

Если получен правильный ответ на вопрос, то можно взять карточку КП2, если ответ неверен, то группа получает штраф, отмечаемый зелёным или синим жетоном, закреплённым на таблице штрафов.

В этом случае ведущий принимает присланные в письменном виде ответы других групп.

За верный ответ команда награждается призовым жёлтым или красным жетоном, которые прикрепляются на таблицу призов этой группы. Задача групп – набрать больше призовых жетонов. В случае верного ответа команды А присланные ответы других команд не рассматриваются.

В процессе игры возможен переход группы с одной категории на другую.

Контрольное игровое время группы у экрана – 10 минут. Задача группы – успешно выполнить задание за данное время и выйти на КП – финиш. Команда, вышедшая из лимита времени, фиксирует место пребывания на экране флажком.

Таблица штрафов и призов

Команда	Призы	Штраф	Итог
А	жетоны	жетоны	
Б			
В			

Зелёный жетон – штраф команде, играющей у экрана в игровое для команды время, за неверный ответ КП 1-й категории – прибавляет к общему времени, затраченному на прохождение маршрута, 15 секунд.

Синий жетон – штраф за неверный ответ КП 2-й категории – прибавляет 30 секунд.

Жёлтый жетон – призовой жетон команде, играющей не в своё время, за верный ответ на КП 1-й категории – отнимается из общего времени 15 секунд.

Красный жетон – на КП 2-й категории отнимается 30 секунд.

Итоги. Общее время каждой группы, затраченное на маршруте, увеличивается штрафными и уменьшается призовыми жетонами. Победитель определяется по игровому наименьшему времени.

Категория	КП				Финиш				
	1	2	3	4					
1	1	2	3	4	5	6	7	8	→
2	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8	→

Интеллектуальная игра «Детектив»

Цель. Развитие у участников игры логики мышления.

Возраст участников. Учащиеся 9-11 классов.

Описание игры. Игра «Детектив» проходит по этапам (станциям), за которые отвечают ведущие игры. Переход от одного этапа к другому происходит по принципу «карусели», или по часовой стрелке. Время работы на одном этапе – 5 минут.

Перед началом игры все участники по группам собираются в одной аудитории. Ведущий игры, или координатор, сообщает, что открывается школа молодого детектива и что сейчас состоятся вступительные экзамены в эту школу. Затем координатор предлагает представителям групп получить сопроводительные листы для прохождения предложенных этапов. Группы получают маршрутные листы и отправляются на тот этап, который указан первым. На этапах их ждут ведущие. Переход от этапа к этапу длится 1-2 минуты.

Станции, или этапы, игры:

1. Перевёртыши.
2. Описание преступника.
3. Саноскоп.
4. Скульптурная группа.
5. Кроссворд.
6. Узнать героя.
7. Улика.
8. Уши – нос – потолок и след.
9. Рассказ по алфавиту.

Описание этапов.

1 этап. Перевёртыши. Правила этой игры очень просты – вместо каждого слова берётся обратное по смыслу. Участникам необходимо разгадать скрытые ведущим фразы или названия детективных кинолент:

- Дело ставят Чебурашки (Следствие ведут Колобки);
- Такая земля чёрная (Какое небо голубое);
- Процедура «Д» (Операция «Ы»);
- Креветка-1 (Спрут-5);
- Раз-два, они стояли в подворотне (Гоп-стоп, мы подошли из-за угла);
- Евгений, мы грустим (Женька, ты дошутишься);
- То заумно, Твистер (Это элементарно, Ватсон);
- Видишь, часы внизу (Не думай о секундах свысока);
- Точку разлуки поставить можно (Место встречи изменить нельзя);

- 30 крыс в шкафу живые (15 человек на сундук мертвеца);
- Над лесом, над полем, в деревянной грязи (По гуще, по тундре, по железной дороге...).

II этап. Описание преступника. Чтобы установить личность преступника, великие детективы вживаются в его образ. То же самое предлагается и участникам игры. Им зачитываются описание преступника и по ходу чтения его надо изобразить.

Для мальчиков.

- Первое, что бросалось в глаза при встречи с ним, это то, что он трясся как осина, косил на левый глаз, одна рука была на перевязи, а другая всё время искала точку опоры.
- Он постоянно страдал от насморка и это отразилось на его внешнем облике. Его походку нельзя было спутать ни с какой другой, т. к. он передвигался скачкообразно, а голова всегда была наклонена несколько вправо. И ещё он постоянно напевал в нос «Подмосковные вечера».
- Он немного смахивал на слона, когда шёл на четырёх конечностях, причём его хобот, т. е. нос качался из стороны в сторону со страшной силой. Правое плечо постоянно поддёргивалось. Речь была похожа на кваканье, а одна нога короче другой всего лишь на 15 сантиметров.

Для девочек.

- Она стройная блондинка. Её тонкая лебединая шея всё время поворачивалась в разные стороны. Огромные голубые стеклянные глаза постоянно вращались, напоминая мигалку милицейской машины. Слабостью её было то, что она периодически расстёгивала и застёгивала молнию на сапоге.
- Старушка 80 лет, скрюченная как её клюка, в резиновых сапогах на босу ногу порхала по январским сугробам, причмокивая и смешно вытягивая губы. С её лица не сходило выражение нашкодившего щенка.

III этап. Саноскоп. У детектива должен быть хорошо развитый слух, он должен уметь по одному только звучанию распознать предмет.

За спинами участников, так, чтобы они не видели, ведущий раскладывает предметы – чашку, ложку, книгу, бутылку с водой, линейку и т. д. – всего 10 предметов. Затем он ударяет карандашом по каждому предмету – те, кто догадываются по характеру звука, что был за предмет, поднимают руку и говорят. Без поднятой руки ответ не засчитывается. Группе участников необходимо назвать все предметы.

IV этап. Скульптурная группа. А сейчас, на этом этапе, молодым детективам предлагается посетить художественную галерею, где проходит выставка скульптур, посвящённых представителям правопорядка.

Ребятам предлагается изобразить скульптурную группу, прославляющую труд:

- следователя,
- постового,
- эксперта-криминалиста,
- группы захвата,
- водителя.

V этап. Кроссворд. Молодые детективы (участники игры) должны уметь пользоваться профессиональной терминологией. Ребятам предлагается разгадать кроссворд на заданную тему.

По горизонтали:

2. Что является основой следствия (преступление).
3. Ручной портрет преступника (отпечаток).
4. Известный сыщик (Холмс).
5. Браслеты, не украшающие дамские ручки (наручники).
8. Участковый с Дикого Запада (шериф).
9. Нечто бессмертное (мафия).
14. Известный борец с сицилийской мафией (Катани).

По вертикали:

1. Полицейский по-египетски (фараон).
2. То, что, по нашим понятиям, соблюдать необязательно (закон).
7. То, что по силам только знатокам (следствие).
10. Метод расследования, который применял сыщик под номером 4 (дедукция).
11. Если это имеется у подозреваемого, то он может спать спокойно (алиби).
12. Тет-а-тет по-милиейски (допрос).
13. Прибор, с помощью которого тайное становится явным (лупа).

VI этап. Узнать героя.

- Шерлок Холмс.
 - Он имел странную привычку – палить из револьвера по стене.
 - Его имя знало всё государство на северо-западе Европы.
 - Им восхищались многие, особенно его друг.
 - Ему одного взгляда хватало, чтобы узнать о вас всё.
- Комиссар Мегрэ.
 - Он не верил в приведения и ведьм.
 - Он и Наполеон были земляками.

- Произнося его имя, мы представляем себе человека невысокого роста с тростью, элегантными усами и обязательно в котелке.
- Он философ.
- Он очень не любил кошек.
- Глеб Жеглов.
 - Его часто путают с другом, который работал с ним.
 - Эту роль в фильме сыграл замечательный актёр и исполнитель своих песен.
 - О нём поёт известная группа.
- Штирлиц.
 - Он служил в разных армиях и всегда был офицером.
 - В его честь сочинено очень большое количество анекдотов.
 - Донесения подписывал именем, начинающимся на вторую с конца букву.
- Горячев.
 - Он не является ярким детективом, хотя вокруг него закручивается очень острый сюжет.
 - Начав с нуля, он добился большого успеха.
 - История фильма с участием нашего героя похожа на мексиканский телесериал.

Ведущий данного этапа перечисляет участникам игры характеристики героев, им необходимо угадать, о ком идёт речь.

VII этап. Улики. Только непосредственно во время расследования преступления молодые детективы лучше познакомятся с тонкостями своей профессии. Поэтому вся группа выезжает на «место преступления». За 1-2 минуты они готовят три версии преступлений и представляют их:

- карта места нахождения сокровищ и наркотики;
- магнитофонная кассета и шнурок от ботинка;
- надушенный носовой платок и сторублёвая банкнота с отпечатками пальцев.

VIII этап. Уши – нос – потолок и след. Детектив всегда собран, его трудно сбить с толку. Ребятам предлагают встать в круг. Ведущий игры произносит все предложенные слова, показывая пальцем правой руки на объект (уши – нос – потолок), ведущий может не согласовывать слова и жесты, но участники должны выполнять произносимые команды, кто ошибается, тот выходит из игры. На всё упражнение даётся 5 минут. Те, кто выигрывает, считаются самыми собранными детективами в группе.

След – его длина – 25 см.

Любому детективу хватает одного взгляда на место преступления, чтобы он мог заметить улики, у него хороший глазомер. Ребятам показывают вырезанный из бумаги след и предлагают на глаз определить его длину. Участники по очереди дают свои варианты. Тот, чья версия более правильна награждается званием самого зоркого.

IX этап. Рассказ по алфавиту. Совершенно злостное преступление, которое постепенно проясняется. Остаётся выяснить только некоторые детали. Ведущий читает свою версию и время от времени делает паузы. Там, где он остановился, участники по порядку вставляют нужные слова. Но есть одно условие – слова должны идти строго в алфавитном порядке.

На столе в стакане с водой стоял цветок – астра. Рядом лежал оставшийся после завтрака бутерброд. Гражданин с подозрительной внешностью дрожащей рукой вылил себе в рот лекарство – валокордин. Затем он подошёл к зеркалу, поправил галстук и, покачнувшись, упал на диван, попутно наступив на ежа, бегавшего под ногами. От всего этого в комнате стало жутко. В голове стоял звон. Очнувшись, он выбежал на улицу. Стоял жаркий летний месяц июль, оглянувшись, «хвоста» не было. Человек спустился к реке, вытащил из укрытия лодку, похожую на каноэ, спустил её на воду и поплыл вниз по течению. Во рту пересохло, он достал бутылку, примерно литр молока, и моментально выпил. Стало легче. Подул норд-ост, лодку понесло быстрее, но вдруг она покачнулась от столкновения с громадным осетром. Человек выкатил на середину лодки пушку и заглушил выстрелом пение птиц и биение сердца. Река поглотила и осетра, и лодку, напоминавшую отдалённо каноэ, и человека с приступом сердца.

Для тех, кто будет проводить игру:

- подготовить название игры и другое оформление для зала;
- сделать таблички с названием станций – 9 штук – и прикрепить их по месту прохождения маршрута;
- изготовить маршрутные листы по количеству групп;
- подготовить материалы для ведения станций (материалы указаны в описании станций).

Если группа выполнила задание на станции менее чем за 5 минут, ведущий может задать несколько вопросов или предложить решить логическую задачу. Группа не должна выбиваться из времени, чтобы не мешать работе других групп. Переход от станции к станции осуществляется по сигналу координатора игры.

Маршрутный лист группы

№	Наименование станции	Место расположения	Отметка о результатах	Ведущий станции
1	Перевёртыши			
2	Описание преступника			
3	Саноскоп и т. д.			

Шуточная спортивная эстафета

Время проведения – 1,5 часа.

Эстафета носит шуточный характер и проводится на лесной поляне.

Все этапы можно расположить по кругу, для того чтобы зрители могли наблюдать за происходящим, или по тропе, но здесь зрителей не будет.

Стартуют группы в 1, 2, 3 очередь по жребию. Это зависит от количества участников. Одновременно идут 2 группы. Следующие группы стартуют в тот момент, когда впереди идущие находятся на 3 или 4 этапе. У каждой группы имеется маршрутный лист, где указано время прохождения этапов.

Выигрывает та группа, которая меньше потратила времени на прохождение эстафеты и меньше получила штрафных очков.

Эта эстафета успешно прошла на первом фестивале приключений молодёжных организаций Самарской области.

Этапы эстафеты.

I этап. Чехарда. Вся группа преодолевает расстояние в 10 метров, перепрыгивая друг через друга.

II этап. Монстр. Пройти всей группе одновременно 10 шагов, используя при этом ограниченное количество точек опоры, т. е. количество участников делится пополам, прибавляется ещё одна точка опоры.

III этап. Гусеница. Вся группа ложится параллельно рядом друг с другом. Один человек – поперёк группы. Перекаtywаясь, группа двигается вперёд, передвигая игрока.

Перекатившись, он ложится впереди группы, а последний с помощью группы передвигается вперёд, и так группа двигается на заданное расстояние (10 шагов).

IV этап. Причуды старого пирата. Каждого члена группы ребята передают на руках с одного конца шеренги на другой. И так по очереди все переправляются на расстояние 10 шагов.

Самостоятельно никто шагов не делает. Переправляемый не должен касаться земли.

V этап. Кокон. Два человека крутят верёвку не останавливаясь. По очереди запрыгивают все члены команды, затем все вместе прыгают пять раз.

VI этап. Бой на бревне (старая английская игра). На бревне сходятся два человека (по одному от команды), каждый держит палку длиной 1,5 м двумя руками за концы. Отбиваться можно серединой или концами палки. Задача: столкнуть противника с бревна.

VII этап. Ворота – русская игра. Делаются ворота из трёх палок. На верхней планке на верёвке привязывается мешок с соломой, который свисает почти до земли. За чертой на расстоянии 0,5 м ставят кегли. Игроки должны достать по одной 10 кеглей, отталкивая мешок. При этом мешок не должен ударить игрока.

VIII этап. Идолы. 4 человека из команды должны передвинуть деревянную конструкцию, имеющую две точки опоры, высотой 6 метров с помощью 4 верёвок, привязанных к вершине, на 10 м.

IX этап. Мамбобол (народная альпинистская игра). От команды играют 5 мальчиков. Вратарь привязывается к воротам на коротком поводке. Участники по парам связываются верёвкой длиной 5 метров. Игра по типу регби. Вбрасывание, как в баскетболе. Мяч в ворота нужно внести и положить руками. Размер площадки 10 х 20 метров. Ширина ворот 3 метра. Нарушения правил: касание вратаря противника, касание участника с мячом, попытка задержать противника руками за верёвку, грубость. Если вратарь коснулся мяча рукой, то игра останавливается. Если мяч ушёл на боковую линию, то вбрасывается с боковой. Если за линию ворот – от вратаря.

Оборудование: Протокол, волчатник, 6 кусков прочной верёвки по 5 метров, свисток, мяч, 6 поясов.

Судейская бригада: Судья-секретарь, судья на поле.

Итоги подводятся по количеству забитых голов.

Зрители должны находиться за полем, участники должны быть в брюках и рубашках с длинными рукавами.

X этап. Снайпер. От команды играют 5 девочек. Игровое поле размером 20 на 10 метров разделено на две одинаковые зоны. 4 участника от команды находятся в своей зоне, а капитан за спиной команды противника. Игра идёт по правилам детской игры «вышибалы». Если участника команды выбили, то он переходит к капитану и продолжает игру дальше. Если он выбил противника, то может вернуться в зону. Также, если команда поймала «свечку», то участник тоже может вернуться в зону.

Если участника команды выбили, то мяч переходит этой команде. Розыгрыш первого мяча, как в баскетболе. Игра оканчивается, когда выбиты все участники зоны.

Необходимое оборудование: протокол, мяч, свисток.

Судейская бригада: судья-секретарь, судья на поле.

По итогам всей эстафеты судьи этапов подают результаты главному судье, подводится общий итог и награждаются победители

Ночное ориентирование

Задание - пройти маршрут, обозначенный на карте за кратчайшее время.

Во время прохождения маршрута обязательна отметка на КП.

На маршруте имеются символические знаки, из которых нужно составить фразу, которая поможет выполнить задание.

Старт с территории лагеря в 00 ч.

Каждой группе вручается карта маршрута за 10 минут до старта.

Старт каждой группы с интервалом в 3 минуты.

Передвижения от КП до КП:

- от лагеря до КП1 – по маркёрам;
- от КП1 до КП2 – нить Ариадны;
- от КП2 до КП2 – невидимая тропа;
- от КП3 до КП4 – выход на звук;
- от КП4 до поляны – азимут.

Группы возвращаются обратно в лагерь с проводником.

На группу необходимо иметь два фонарика.

Подсказки другим группам запрещены.

Все должны быть в закрытой одежде.

Маршрутный лист

№	Передвижение группы	Отметка о прибытии
1	КП лагерь – КП1	
2	КП1 – КП2	
3	КП2 – КП3	
4	КП3 – КП4	
5	КП4 – КП лагерь	

Экологическая игра «Барлы»

Ход игры.

В игре участвуют все группы. Одна группа выступает в роли «Загрязнителей». Остальным группам отводится роль «Чистильщиков». «Загрязнители»

расставляют т. н. «контейнеры» для сбора мусора определённого номинала (от 50 до 100 баллов за наполненный контейнер).

Задача «загрязнителей»: расставить контейнеры и не быть пойманными.

Задача «чистильщиков»: найти «контейнеры», собрать мусор в этот контейнер, сдать его в хранилище утилизации. За это они получают количество очков, указанное на «контейнере». Контейнер в 50 очков даёт им право захватить в плен «Загрязнителя», который оценивается в 60 очков.

Контейнер с мусором отдаётся в утилизацию всей группой. За реализованный контейнер и за каждого пойманного «Загрязнителя» группа получает жетон определённого образца. По жетонам подводятся итоги.

Во время игры вывешивается табло, отражающее результаты игры.

У главы центра утилизации существует таблица оценки мусора;

- дрова – 0,5;
- обёртка – 1;
- пластиковая бутылка – 3;
- жестяная банка – 5;
- стеклянная бутылка – 7;
- разбитое стекло – 10.

В игре можно использовать вместо баллов местную валюту и оплачивать труд желающих работать. Но при этом надо подумать о реализации денежных знаков. Ярмарка детских работ, сувениры, буфет, приглашение на какое-нибудь мероприятие и т. д.

Интеллектуальная игра «Галактика»

Легенда. В 4168 году житель планеты Земля ученый Кош в своей лаборатории создал предмет, содержащий в себе все знания мира и постоянно ими пополняющийся. Этот предмет он назвал артефакт. Но к тому времени во Вселенной не перевелись ещё зависть, злоба, ненависть, и Кош прекрасно понимал, какую силу таит в себе артефакт. С его помощью он предсказывает гибель Земли и поэтому посылает в космос две капсулы. В одну Кош помещает артефакт, а в другую младенца, которому он передал все свои знания и память, поскольку враги заразили его смертельным вирусом и посредством шантажа пытаются узнать, как пользоваться артефактом.

Вскоре предсказания Коша сбылись. Земля взорвалась от переполнявшей её ненависти и злобы. В результате этой планетарной катастрофы произошло искажение пространства. Образовалась пространственная воронка, через которую в нашу галактику через Млечный Путь проникла новая, высокоразвитая цивилизация Изначальные.

Их целью было предотвратить дальнейшие разрушения в этой области Вселенной. Эта цивилизация уже покорила и пространство, и время. Но в момент перехода был утерян ключ от часов, и они не смогли вовремя восстановить нормальное течение времени, и произошёл хроноклизм. Вселенское время неимоверно ускорилось. Это привело к быстрому развитию новых цивилизаций. Но жизнь в этих мирах стала предельно короткой.

Итак, на данный момент существует 5 разумных цивилизаций:

- Изначальные (красный цвет);
- Призраки (чёрный цвет);
- Варлонцы (зелёный цвет);
- Мембарцы (синий цвет);
- Центавриане (оранжевый цвет).

В какие-то две из этих цивилизаций попали младенец Кош и артефакт.

Небольшая группа людей, – помощников Коша, – успевшая спастись с гибнущей планеты Земля, организовала Вселенскую станцию «Галактика», чтобы избежать подобный исход на других планетах.

На этой станции живут представители от каждой цивилизации: бизнесмены, предприниматели, путешественники, художники, музыканты... а также по одному жителю каждой цивилизации, входящей в Мировой Совет – законодательный орган «Галактики».

В совете можно получить «лицо», патент, лицензию на проект. Здесь мембарцы регистрируют своих художников.

Станция «Галактика» – единственное место, где царит Абсолютный мир.

Кроме того, спаслись ещё 5 человек, обладающие телепатическими способностями. Они объединились в организацию ПСИ корпус (цвет сиреневый) и стали называть себя ясными или научными телепатами.

Сейчас каждая цивилизация стремится найти Коша, чтобы с помощью артефакта предотвратить взрыв Вселенной из-за хроноклизма, который должен произойти через 1 галактический цикл (3 земных часа).

Роли участников игры:

- Организаторы:
 - Президент – человек, главный мастер, отвечающий за организацию всей игры.
 - Верховный судья – нейтральный человек, организатор работы мирового совета.
 - Стража – люди, мастера, отвечающие за создание внутреннего самоуправления цивилизаций, выполнение правил игры, помогают цивилизации.

ям в их развитии (создание новых общественных организаций, лабораторий, профсоюзов и т. д.). Два стража в каждой цивилизации.

– Продюсер – человек со странностями (например, часто повторяет фразу «я могу все»). Только с его помощью центавриане смогут получить лицензию и открыть Звездное кафе. Объединяет короллы и картины ярлыками.

– Паромщик – живет на Мембаре. Единственный человек, имеющий право перевозить картины. Знает где находится ??????.

– Медиум-мастер – телепат ПСИ корпуса, следит за его работой, может создавать скрытых телепатов, для этого он в комнате возрождения младенцу, к которому ещё не пришли родители, ставит метку (око).

• Участники:

– *Скрытые телепаты* – определяются Медиумом в комнате возрождения. Могут читать мысли, обязательно наедине (телепат показывает метку и задаёт вопрос, на который каждый должен отвечать правду). Задача скрытых телепатов – укрыться от явных телепатов ПСИ корпуса, т. к. при наличии определённого (в зависимости от количества участников игры) числа телепатов может образоваться их цивилизация, но тогда вступит в силу защита от чтения мыслей (только с разрешения мирового совета).

– *Явные телепаты, или научные*, ищут скрытых телепатов, чтобы создать свою цивилизацию и получить проект ключа от временных часов.

– *Младенец Кош* – на момент начала игры находится в комнате возрождения вместе с другими новорожденными (кол-во в зависимости от числа участников, определяются жеребьёвкой). Он знает, что существует послание, прочитав которое он вспомнит, как пользоваться артефактом (методы пересадки памяти несовершенны). Об этом он сообщит всем, только когда его раскроют. Но ему ещё известно, что фрагмент послания находится в каждой цивилизации. В связи с этим, он проводит свою линию игры (самостоятельно пытается собрать послание). Также на протяжении всей игры он ищет яблоко, чтобы с его помощью противостоять Игнгу.

Где находится яблоко знает только один человек – паромщик.

Прочитав послание, Кош вспоминает, что цивилизации должны все вместе спеть песню, но не простую, ту, которая будет их твореньем (т. е. каждая цивилизация сочиняет по куплету к известной песне и пишет его копию для остальных. Затем все встают в круг и поют гимн ГАЛАКТИКИ).

ИТН – артишок – Призрак. Бывший человек, участник операции по заражению Коша. Во время игры продолжает начатое дело. Его задача – найти и убить Коша, чтобы никто не узнал, как пользоваться артефактом. Но из-за хроноклиз-

ма он может сделать это только во время X (первые и последние 10 минут галактического цикла, игры) и при наличии всех компонентов: яблока, артефакта, псевдокристалла.

Только в этом случае Кош возьмёт псевдокристалл и умрёт. Псевдокристалл отдаётся Итну только в том случае, если из комнаты возрождения его заберут родители-призраки.

Во власти Итна находятся тени и мутанты, которые есть в каждой цивилизации. Если он их находит, то они могут выполнить любое его задание (сами к нему обращаться они не имеют права). Итн определяет мутантов по бусинке, находящейся на любом открытом участке тела.

Яблоко увеличивает энергетическую силу человека, наделяя его сверхспособностями.

Мутанты должны не рассекретить себя. Они внедрены в каждую цивилизацию под видом местных жителей. Работают на Итна, но сами к нему обращаться не имеют права. Вносят хаос в жизнь цивилизации. Определить их может лишь один из телепатов по бусинке, которая должна находиться на любом открытом участке тела.

Художники – четыре жителя планеты Мембар, умеющие писать картины, но их способности не вечны. Они кончаются через три галактических года (0,5 земного часа), поэтому должны искать замену и потом представить своего преемника в совете.

Умники – centaвриане.

Талант – любой участник игры, обладающий каким-либо талантом для того, чтобы выступать в Звездном кафе (умеет петь, танцевать).

Звёздное кафе. Этим кафе заведуют centaвриане. Но оно может работать только с лицензией, выданной мировым советом. Эту лицензию дадут только главному продюсеру, которого centaврианам необходимо найти. Только здесь картины с Мембара посвящают короллам ворлонцев. При выступлении таланта одна (по очередности) картина заряжается энергией любви и получает способность пробуждать жизнь. Тогда продюсер соединяет ярлыком эту картину и соответствующую короллу.

Короллы – священное животное ворлонцев. Есть три главные короллы, которые дают жизнь второстепенным, от которых ворлонцы стараются избавиться, так как не имеют возможности содержать большое стадо. Второстепенной королле в Звёздном кафе можно посвятить картину с Мембара, тогда эта посвященная королла дает право один раз беспрепятственно находиться в течение двух минут на территории любой цивилизации. Но после этого посвященная

королла теряет свою силу (за этим следят стражи). Сколько королл, столько членов цивилизации может проникнуть на чужую территорию, а также совершить побег. Всего у цивилизации может находиться не более двух посвященных королл. Короллу цивилизация может получить у ворлонцев за информацию, избобретения.

Комната возрождения – туда попадают все умершие первой стадии. Там происходит ритуал (каждому на лоб кладется холодная монета и ждут до тех пор, пока человек согреет её теплом своей души, затем его просят поднять руку, ногу, сделать первые шаги), во время которого умерший забывает все о своей прошлой жизни и становится новорожденным. Всем сообщается об этом событии, и за ребёнком приходят родители из любой цивилизации, забирают его и помещают в инкубатор, где рассказывают ему о своей цивилизации и ставят метку, получают в мировом совете лицо, и ребёнок становится полноценным гражданином цивилизации его родителей. Если вдруг он вспоминает о прошлой жизни, то умирает навсегда, попадая в параллельный мир (ему ставится метка на лбу, он живёт сам с собой. Никто не имеет право с ним общаться).

Лицо:

Имя
 Фамилия
 Галактическая дата рождения
 Место проживания
 Цивилизация
 Статус

Печать Подпись

МЕМБАРЦЫ: Планета – Мембар

Цвет – синий

Цивилизация цвета, ценителей искусства. Отношения с другими строятся на основе цвета:

- пурпурный – страсть;
- оранжевый – счастье;
- жёлтый – ясный;
- розовый – нежность, любовь;
- зелёный – жизнь;
- Бирюзовый – процветание;
- Лазурь (синий) – надежда;
- Чёрный – вечность;
- Фиолетовый – страдание, горе.

Существует совет семи, где решаются все вопросы. Социальное положение определяется цветом (при рождении).

Знают цену вечности, жизни, добру, искусству. Устраивают выставки, для того чтобы нести мир в сердца, а также обмениваться информацией.

Шифр (Джанбаттиста делла Порта).

А	Б	В			
Г	Д	Е			
Ё	Ж	З			
И	Й	К	.	.	.
Л	М	Н	.	.	.
О	П	Р	.	.	.
С	Т	У	..	..	..
Ф	Х	Ц	..	..	..
Ч	Ш	Щ	..	..	..
Ъ	Ы	Ь	...	...	...
Э	Ю	Я	...	...	...
.	,	?	...	...	...

Итальянская «Комедия дель Арте», или «Комедия масок»

Итальянская «Комедия дель Арте» зародилась в далёком прошлом, но настоящий её расцвет произошёл в 17 веке. Тогда в труппах «Комедия дель Арте» играли знаменитые актёры – любимцы народа, – и спектакли масок вытеснили все другие театральные представления.

Что же это были за маски? Театральная маска всегда изображает кого-то. Вот несколько масок «Комедия дель Арте»:

- Панталоне – венецианский купец. Жадный, глупый старик всегда попадает в смешное положение. Его грабят, дурачат, а он по глупости своей идёт на любой розыгрыш. Его маска – свиный нос, торчащие усы, небольшая борода, а на поясе – кошелёк с деньгами.
- Доктор – сатира на учёного юриста, судью. Болтун, крючкотвор. В чёрной полумаске, чёрной мантии, широкополой шляпе.

- Капитан – карикатура на военного авантюриста, хвостун и трус. Костюм испанский – короткий плащ, шаровары, шляпа с пером. Говорит с испанским акцентом.

Уже по этим трём маскам можно понять, что собой представляла итальянская «Комедия дель Арте». Это было собрание масок, изображавших различных представителей итальянского общества того времени. Причём все они представлялись в смешном виде, то есть были сатирическими масками. Простой народ хотел смеяться в театре над теми, кто в жизни причинял ему немало горя – купец богател за его счёт, учёный юрист доводил его до тюрьмы, а «капитан» грабил и насильничал.

Среди масок «Комедия дель Арте» были две маски слуг, или, как их тогда называли – дзанни. Это были комические маски, изображавшие ловкость мастера на все руки, лакея и простоватого деревенского парня. Дзанни назывались по-разному – Бригелла, Арлекин, Буратино, Пульчинелла. Им подыгрывали служанки – Смеральдина, Коломбина.

Кроме масок, «Комедия дель Арте» отличалась ещё одним очень интересным свойством – её актёры не учили ролей, а говорили на спектаклях свои собственные слова, те, которые им приходили в голову в момент действия. Они импровизировали.

Актёр всю свою роль говорит «в первый раз», своими словами, которые рождаются у него в момент действия. Завтра он будет играть ту же роль, по тому же сценарию, и будет делать то же, что он делал сегодня, но говорить он будет уже не так, как сегодня, другие слова будут рождаться у него в момент действия, такие – какие ему захочется говорить именно в этот момент, потому что он не связан текстом, написанным автором.

Итак, актёры итальянского театра «Дель Арте» импровизировали. У них не было текста роли. Авторы писали для них не пьесы, разбитые на монологи и диалоги, а сценарии, где только намечали, что должен делать и говорить актёр по ходу спектакля. А уж сам актёр должен был произносить слова, которые ему подсказывала его фантазия и воображение. Это увлекательное искусство требует от актёра памяти, фантазии, воображения. Оно требует знания того, что должен делать на сцене. Нужно добиваться, чтобы слова сами рождались у вас в голове и легко сходили с языка.

Значит, нужно хорошо знать тот образ, который вы играете: его характер, походку, манеру разговаривать... Хорошо нужно знать своего партнёра, уметь общаться с ним, Нужно примериться к сценке, попробовать её сыграть и ещё репетировать и репетировать. Актёры-импровизаторы работали как звери – ре-

петировали, изобретали разные трюки, придумывали смешные реплики. И когда актёр сможет легко и смело говорить своими словами от лица своей роли – это и будет значить, что он овладел искусством импровизации. «Комедия дель Арте» никогда не устареет, пока люди не разучатся шутить, фантазировать, импровизировать.

Вечер импровизаций

Цель. Показать умение слаженно и самостоятельно работать в группе, быстро находить решение на предложенные ситуации и творчески их воплощать, импровизировать.

Задания группам даются непосредственно на самом вечере, после чего в распоряжении группы имеется 10 минут на ознакомление с заданием, распределение ролей и определение хода действий.

Начинает вечер группа организаторов (в данном случае предлагается импровизация распределения заданий для ведущих – использован текст трагедии В. Шекспира «Король Лир»). Каждый фрагмент заданий организаторы представляют в творческой форме.

Необходимый материал к вечеру:

- карточки с заданиями;
- листы бумаги по количеству групп;
- маркеры;
- музыкальные фрагменты для заданий.

Ход вечера.

Перед вечером в зале необходимо расставить стулья в форме кругов по количеству групп, но так, чтобы каждая группа имела возможность наблюдать всё происходящее на сцене и работать внутри группы по выполнению задания.

Перед началом вечера на сцену выходят ведущие. Режиссёр распределяет задания:

Режиссёр: И что я вижу: вот список всех, кто в зале есть.

Подайте ручку мне, ну что же вы стоите?

Ну вот, сейчас я ею в список ткну,

И мы узнаем имя первого счастлильца.

Ведущий: А мне завидно, тоже я хочу!

Режиссёр: Что слышу я! О, боже, как я рад!

Скажи, а музыку ты знаешь?

Ведущий: Да, милорд!

Режиссёр: Бери, бери. Возьми в помощники кого захочешь.
Ты, милый друг, нам первый говори.
Ну что же ты стоишь, что опустил ты очи?
Или не знаешь, что сказать?
Я знаю, что задание не очень,
Но кто желание его изъявит взять?

Ведущий: Я знаю, что задание это
Мне делает большую честь.
Но, сударь, дело ведь не в этом!

Режиссёр: Ах, милый друг, ты говоришь от сердца?

Ведущий: Да!

Режиссёр: Ну, раз ты говоришь от сердца
Бери-ка, знаешь что..
О, вот это. Ты знаешь, что даю тебе я.

Ведущий: Нет, милорд!

Режиссёр: Из тайных я источников узнал,
Что любишь ты театр больше жизни.
Веди-ка же театра ты страничку
И музою побудь на час.

Ведущий: Отлично!
Я знаю – всё это будет впрок,
К экзаменам готова буду в срок.
Как мне сказать, как выразить словами,
Что музыку себе хочу я взять...

Режиссёр: Ну, что, никто не изъявил желанья
Себе вот это взять?
Иль что-нибудь ещё?
Я вижу, что никто не хочет,
Придётся список брать опять!
Пожалуй, будешь музой ты искусства.
А что печален вид твой. Всё же решено!

Ведущий: Нет, государь, тебе служить всегда я рада
И сделаю я всё, что надо.
(Вот повезло!) Давайте ж мне слова.
Ярмо забот сложил я с плеч своих
Доволен я вполне, душа моя спокойна.

Творческая группа уходит со сцены. Остаются двое ведущих, ответственных за театральную страницу. Звучит музыкальная фраза перед началом страницы.

Театр

Ведущий 1: Сударь, когда вам бездомно и грустно,
Здесь распрягите коней -
Вас приютит и согреет ИСКУССТВО
В этой таверне своей.

Ведущий 2: Девушка, двигайся ближе к камину.
Смело бери ананас!
Пейте, милорды, шипучие вина, -
Платит ИСКУССТВО за нас!

Ведущий 1: Вновь золотые свои переплёты,
КЛАССИКА, нам отвори!
Мышкин пускай передаст Дон-Кихоту –
Гибнет мадам Бовари!

Ведущий 2: Здесь вам покажут бессилье злодея -
Бедненький, весь он в крови.
Здесь опровергнут любую идею,
Если в ней нету любви!

Ведущий: Сейчас мы предлагаем всем посетить театр, созданный нами. А для этого от каждой группы ко мне пойдёт один человек и выберет карточку с указанием жанра, в котором вам предстоит выступить, и карточку с предложенной фразой, ситуацией или каким-либо описанием.

Ребята из групп выбирают себе задания и работают над ним с группой в течение 10 минут, по истечении которых ведущий приглашает все группы по очереди на сцену.

Они зачитывают задание и импровизируют на заданную тему.

Музыкальная пауза. На сцене появляются вторые ведущие. Они разыгрывают сцену.

Мой рисунок

Ведущий: Все мы любили в детстве рисовать, не так ли? Мы пытались изобразить всё, что нас окружало. Рисовали маму, папу, природу... А сейчас мы попробуем нарисовать портрет своей группы. Рисовать будут все. Вот каждой группе большой лист бумаги, маркеры и... задание, которое вы должны сейчас выбрать. Вам даётся ситуация, в которой необходимо себя изобразить.

Группы приступают к обсуждению и выполнению задания. В это время звучит спокойная музыка. По истечении 10 минут ведущие приглашают на сцену группы для представления своих работ. Все картины вывешиваются в зале.

Музыкальная пауза. На сцене включается подсветка голубого тона, звучит романтическая музыка, появляется муза.

Ведущая: «...вальс дождевых струй, песня ветра... Музыка вокруг нас и в нас самих. Трудно понять музыку, когда фальшивит инструмент в оркестре. Людям трудно понять друг друга, когда фальшивит хотя бы одно из сердец. У меня не совсем обычная профессия. Я работаю настройщиком человеческих сердец. Вы понимаете – сердца должны звучать чисто. Музыку жизни каждый из нас пишет без черновых вариантов, только один раз. Только один. Это как клятва – сердца должны звучать чисто.

Стань песней, и ты поймёшь, что она не просто несколько строчек в союзе с мелодией. Будь песней, сложенной из красок на холсте художника, звенящей в голосе человека. Будь песней!»

Исполняется романтический танец.

Ведущий: У нас необычное задание. Мы не настаиваем на том, что вы должны уметь танцевать, но мы предлагаем вам пофантазировать под предложенный музыкальный фрагмент. Представители от групп сейчас выберут предложенную ситуацию, которую необходимо обыграть под музыкальную фразу, которая прозвучит во время вашего выступления.

Дётся 10 минут на выполнение задания. Музыкальную фразу можно прослушать заранее. После подготовки каждая группа демонстрирует своё выступление на сцене.

Ведущий: Мы входим в жизнь... Однажды мир внезапно расцветает новыми, неведомыми ранее красками.

СТАНЬ СОЛНЦЕМ!

Стань солнцем, поднимись над землёй. Сквозь утренние окна войди в дома, как в маленьких зеркалах, отразись в миллионе улыбок.

Девушка импровизирует под музыку, создавая романтический танец.

В заключение вечера в каждой группе проходит обсуждение нашего эмоционального состояния, как мы работали вместе, смогли ли понять друг друга, удалось ли нам выполнить все предложенные задания, что чувствовали при этом...

К данному сценарию прилагаются задания на все страницы.

Приложение

Театр

Жанры: водевиль, мелодрама, трагедия, балет, опера, комедия, детектив.

Фраза, ситуация или описание:

- Все каникулы прогулял, первый день в школе, зачёт по литературе. Двойку получать нельзя...
- Уходи, не хочу тебя видеть...

- А нам всё равно, а нам всё равно.
- Очередь в кассу театра. Пожилой господин скучает. Вдруг появилась симпатичная девушка, проходя в конец очереди, она окинула взглядом очередь. Смутясь, пожилой господин обратился к ней...

- Дискотека. Молодой человек спешит пригласить девушку на танец и, поскользнувшись на банановой кожуре, падает на колени перед ней.

Маленький пушистый котёнок после завтрака, мечтая о чём-то приятном, запрыгнул на занавеску.

Я лежал на диване, вдруг внезапно погас свет. Дверь скрипнула... и тут в замочной скважине... сверкнул чей-то глаз.

Приложение

Рисунок

1. Моё увлечение.
2. Счастливый момент жизни.
3. Домашнее животное, любимое всей группой.
4. Автопортрет.
5. Подарок мне.
6. Каникулы мне хотелось бы провести...

Приложение

Музыка

- Я сделал так, как ты велел. На королевский я попал корабль. Повсюду там – от носа до кормы, на палубе и в трюме, и в каютах – я сеял ужас – пламенем взвизывался на мачте, на бушприте и на реях.

- Ты пришёл на балет «Дон Кихот», но изрядно опоздал. Все двери в зал закрыты, и ты случайно находишь одну открытой, Но она ведёт на сцену. И тут занавес неожиданно открывается.

- Тебя друзья пригласили в гости. Они живут в другом конце города. Ты везёшь торт... Автобусы, ещё изрядно переполненные, проходят мимо, но вот ты наконец-то втискиваешься...

- Праздничная суета. Кухня. До приёма гостей 10 минут, стол не накрыт, и тут вы, так некстати, выливаете горячий чай папе на ногу.

- Ах, осень, осень... Печальная пора. Холодный, пронзительный ветер, то возьмётся сухие листья по тротуарам гонять, то почти по-зимнему в окно задует, то вдруг смирит свой норов, но до поры до времени затихнет, чтобы с новой силой напомнить о своём существовании.

И так далее...

Игра на творческое воображение «Радуга»

Подготовить: жюри – храматика, оформление, таблички с баллами.

Перед началом игры звучит легенда:

...Давным-давно мир был бесцветный: и луга, и поля, и море, и небо - всё не имело красок. Даже настроение вокруг было таким же однообразным, скучным и серым.

Однажды художник, видя такую скучную жизнь на земле, решил подарить людям радость. Он дал им кисти и разноцветные краски. Но люди не знали, как обращаться с красками, и красили всё подряд одним цветом, не задумываясь о том, что они делают.

Художник расстроился и отобрал у людей волшебные краски, и сказал всем: «Вы за свою беспечность и неумение думать лишаетесь возможности создавать свой мир. Но успокоившись, он решил людям помочь и разрисовал мир в 7 цветов радуги: небо стало голубым, трава – зелёной, солнце – жёлтым, вода – синей, восход – розовым, закат – оранжевым, а вечера стали фиолетовыми.

А после дождя над землёй появляется разноцветная радуга. Мир превратился из серого в красочный и полный различных, разноцветных ощущений. Но краски могут пропасть, если им не помочь, потому что в мире ещё много скучных и серых людей...

Каждая группа берёт на сохранение какой-либо определённый цвет и на протяжении всего дня «репродуцирует» его своим настроением, одеждой, общением, поведением.

Группы соревнуются за место в радуге своего цвета и поэтому они придумывают историю возникновения его. Группа в творческой форме представляет свой цвет всем: в танце, миниатюре, песне, решении ситуации и т. д.

Группа может выбрать цвет произвольно или через жребий, но при этом никто не должен знать, какой цвет у других.

Группы могут узнать какой цвет у других групп, задав косвенный вопрос (возможны 3 вопроса), и тот, кто отгадает, получит воздушный шар.

На творческое представление своего цвета группе даётся время.

За это время необходимо выполнить ещё несколько заданий: сочинить стихи, где как можно больше упоминается их цвет; придумать новое предложение, по которому можно узнать расположение цветов в радуге.

Оценивают представление цветов храматика (белый, серый, чёрный).

Победителю вручается самый разноцветный приз.

Вечер импровизаций «Спектр»

Мероприятие рассчитано на проявление творческого воображения, на восприятие цветовой гаммы и умение ассоциировать её с действиями в различных жанрах.

Для вечера необходимо:

- Ведущие.
- Продумать и воплотить световое и цветовое оформление сцены.
- Подготовить карточки разных цветов.
- Подготовить круги диаметром 30 см, окрашенные с одной стороны в разные цвета и пронумерованные, на неокрашенной стороне написаны задания.
- Музыкальные заставки.
- Каждой группе иметь бумагу и ручки.
- Стулья в зале расставить полукругами для каждой группы.

Ход вечера.

В зале звучит музыка, группы занимают свои места. Перед началом вечера для общего настроения можно провести игру в группах на эмоциональное выражение членами группы различных цветов.

Ведущий: Добрый вечер, мы приглашаем вас на необыкновенную встречу. На встречу с цветами радуги. Поэтому наш вечер называется.

Исполняется песня «Художник».

Ведущий: Цвета в нашей жизни имеют большое значение. Давно известно, что, например, чёрный цвет – цвет печали, горя и разочарования, красный – цвет тревоги, зелёный – цвет жизни.

Можно использовать танцевальную композицию.

Ведущий: Сегодня у каждой группы будет свой цвет. Мы попросим вас выбрать одну из карточек, окрашенную в какой-либо цвет, но об этом никому говорить не надо. Вам необходимо за 10 минут придумать, как выразить ваш цвет в миниатюре, и предложить залу отгадать, что за цвет вы изображаете.

Во время подготовки звучит музыка и сцена освещается разноцветными лампами. Задание выполняется всей группой. Группам, отгадавшим цвет, вручается цветок.

Ведущий: Часто в песнях поётся о цветах. Мы сейчас попытаемся вспомнить с вами такие песни. Каждой группе даётся 5 минут, за которые необходимо написать как можно больше строчек разных песен. Затем каждая группа по очереди напoeт эти песни, повторяться нельзя. Выигрывает тот, кто споёт больше песен без пауз.

Победителям вручается цветок.

Ведущий: Я хочу пригласить по одному человеку от группы в центр зала. Здесь по кругу лежат цветные круги с номерами, прошу всех встать по внешнему кругу, вам предстоит двигаться по часовой стрелке под музыку до тех пор, пока она не прервётся, и быстро занять место на одном из кругов. Номер круга обозначает очерёдность вашего выступления, а на обратной стороне вы прочитаете задание вашей группе. (Вам необходимо изобразить события сегодняшнего дня в предложенном жанре или в предложенной эмоции – что придаст особую окраску событиям.)

Но, имейте в виду, что вашей группе необходимо будет отгадать, что было выполнено другими группами. У вас в запасе 10 минут на подготовку и 2-3 минуты на демонстрацию задания.

Ведущий: Ну вот, все задания выполнены и победители награждены букетами цветов. Но наш вечер будет продолжен в кругу своих групп, где пройдут различные игры и упражнения, связанные с цветовой гаммой.

Вечер «Овация»

Вечер начинается со вступительного слова о кино.

1. Кто не любит путешествовать? Каждому интересно побывать в незнакомых городах, далеких странах.

В нашем веке это не так уж и трудно. Теплоходы, поезда, самолеты, автомобили быстро могут перебросить вас из одного места в другое.

Но есть путешествия, в которых не воспользуешься ни одним видом транспорта. Это увлекательные путешествия во времени. Каким образом можно «съездить», например, в третье тысячелетие нашей эры и возвратиться на два-три века назад? Это можно сделать с помощью кино, самого молодого из искусств.

Давайте немного окунемся в историю кино. В начале девятнадцатого века начали создаваться разные аппараты, в которых рисунки, расположенные на бумажной ленте, сменяли друг друга (по очереди) и тем самым создавали иллюзию непрерывного движения.

2. После изобретения фотографии изобретатели разных стран конструируют аппараты, демонстрирующие их в движении. Но наиболее удачным был аппарат французов, братьев Луи и Агюста Люмьер, названный синематографом. 28 декабря 1895 года в «Большом Кафе» на бульваре Капуцинов в Париже братья Люмьер впервые продемонстрировали ряд своих фильмов. Эта дата считается датой рождения кино. В наше время благодаря развитию видеотехники любые фильмы можно смотреть дома в любое время, по желанию зрителя.

Создание фильма – процесс коллективный, процесс одновременно творческий и производственный.

Творчество писателя-сценариста, художников, создающих декорации, актеров, операторов, музыкантов, а также творческий труд людей многих других профессий объединяются волей режиссера-постановщика – создателя кинофильма. Над созданием фильмов на больших, специально оборудованных киностудиях трудятся люди более 200 профессий.

Стремление людей создавать синтетические произведения искусства, разносторонне охватывающие жизнь, было осуществлено благодаря достижениям науки и техники: появилось новое искусство – искусство кино.

Ведущие объявляют о начале конкурса «Овация». Представляют жюри.

Приглашают на сцену двух режиссеров, которые определяются заранее.

Ведущий: Многие утверждают, что, посмотрев фильм, они безошибочно определяют, какой режиссер ставил его. Этому утверждению можно верить. Фильм – родное детище режиссеров. В каждом кадре заложена частица его души. Поэтому неудивительно, что в хорошей картине отчетливо угадывается неповторимый подчерк режиссера.

Каждый режиссер представляется залу через свой жизненный девиз.

Ведущие вручают режиссерам по неоконченному сценарию, которые потом дописывают сами творческие группы, сформированные на сцене и в зале. Начало сценария зачитывается перед залом. (Заготовки сценария необходимо подготовить заранее.)

Ведущие объявляют в зале конкурс на лучшее название фильмов. По итогам конкурса на сцену приглашаются 4 человека на должность сценаристов.

Сценарист: Какой бы фильм вы не смотрели, знайте – его истоки лежат в нашей действительности, которая неизменно богаче любой самой яркой фантазии. Но это не значит, что можно взять камеру, выйти с ней на улицу и снять фильм. Нет, в лучшем случае у вас получится документально-хроникальная лента. А для художественного фильма нам потребуется сценарий.

Его напишет сценарист.

Все четверо принимают участие в конкурсе сочинителей стихов по заданной рифме на тему сбора.

мой друг – вокруг	удачу – заплачу
было – уныло	знания – страдания
мгновение – рождение	битва – молитва
проснулся – встрепнулся	ум – шум

По итогам конкурса режиссер выбирает сценариста на свой фильм. Сценарист должен тут же на сцене дописать неоконченный сценарий.

Ведущий: Профессия звукооператоров самая молодая в кинематографии. Но, несмотря на молодость, «звуковики» уже успели обзавестись сложнейшей аппаратурой, богатой фонотекой и сумели накопить значительный опыт. Если оператор помогает сделать, а затем зафиксировать зрительный образ, то звукооператор наполняет его звуком. Для этой цели он использует звукозаписывающую и звуковоспроизводящую аппаратуру.

Ведущие предлагают залу принять участие в конкурсе на исполнение песен на заданную тему. Исполняется по одному куплету. Четверо, самых оригинальных и активных, приглашаются на сцену для участия в конкурсе на должность звукооператора фильма. Все четверо принимают участие в конкурсе по озвучиванию рассказов, которые им зачитают ведущие. В результате конкурса режиссер выбирает для своей студии звукооператора.

Вариант 1. Ночь. Джек шел по хрустящему снегу к своему дому. Открыв скрипнувшую дверь, он шагнул в темный подъезд. Его сердечко забилося, он старательно проглотил слюну. Позже за своей спиной Джек услышал чей-то громкий смех. Не выдержав этого, он громко вскрикнул, полный отчаяния и ужаса.

Вариант 2. Я проснулся и потянулся в постели. Из-за тонкой стены доносился душераздирающий храп, и я понял, что мой сосед еще спит. Тут я услышал трескотню будильника, храп прекратился, кто-то сладко зевнул. Жалобно скрипнула кровать, некто грозно спрыгнул на пол и, видимо, наступил на кота, так как раздался кошачий визг. Послышались быстрые шаги по комнате. Видимо, задел стул, он рухнул, и я явственно услышал: «Черт побери!» Затем в ванной заплескалась вода, сквозь её журчание я разобрал мотивчик какой-то старой песни, которую мурлыкал себе под нос мой сосед.

Вот шум воды стих, на кухне раздалось чуть слышное позвякивание ложечки в стакане. Я глянул на часы, было 8.30. Я поднялся и начал делать зарядку.

Вариант 3. Стояла самая обычная промозглая осень. Время от времени моросил дождь, и, когда капли стучали по крыше, звук эхом разносился по всему дому. Ветки деревьев били по стеклам. Она спускалась с чердака по лестнице, каждая ступенька которой издавала особенный скрип. В камине потрескивали дрова. Кукушка лениво вылезла из часов и, зевнув, прокуковала 9 раз. Время истекало. И тут послышался звук подъезжающей машины.

Вариант 4. Стоял полный штиль. Вода тихо плескалась о борт яхты. Где-то высоко в небе кричали чайки. Было еще очень рано и так тихо, что можно было услышать легкий скрип мачт и канатов. Неожиданно раздалась музыка и почти тотчас же из кают с радостными криками и воплями, вылетели два молодых человека. Эти крики разбудили почти всех гостей, которые с сонными лицами,

всячески выражая своё неудовольствие, выползали на палубу. Но прекрасная погода быстро подняла им настроение.

Следующее обращение ведущих к залу заключается в предложении принять участие в конкурсе на место художника фильма.

Ведущий: Для художников, входящих в состав съемочной группы, подготовка к съемке начинается с создания эскизов (грим, одежда, декорации). Нет такой мелочи, которую художник оставил бы без внимания, потому что из мелочей складывается определенный стиль кадра, всей картины. Для этого участники должны ответить на такие вопросы, как:

- Каких художников-пейзажистов вы знаете?
- Предложите символику нашей организации или приза «Овация».

Затем четыре победителя поднимаются на сцену.

Им дается задание: с помощью друзей изобразить живую картину по заданному афоризму или крылатой фразе, предложенным ведущим:

В одиночку – не одолеешь и кочку, артелью и через гору впору;

- Ты мне, я тебе;
- Комар носа не подточит;
- Счастливые часов не наблюдают;
- Не зная броду, не суйся в воду.

По итогам этого конкурса каждый режиссер по очереди выбирает художника для своей студии.

Ведущий: Нам осталось выбрать актеров на главные роли в фильмах.

- Нам нужен палач и разбойник!
- Подготовьте, пожалуйста, пятерых интеллигентов и семерых купцов.
- Обеспечьте профессора с собакой. Желательно бульдогом.

Такие странные заявки часто поступают в актерский отдел студии. Вы, конечно, уже догадались, что и разбойник, и палач, и купцы требовались для съемок разных фильмов. Заявки иногда бывают и более сложные. Режиссер фильма «В дни октября», готовясь к съемке массовой сцены, запросил 800 человек, одетых по моде дореволюционного Петрограда.

Ведущие обращаются к залу с предложением принять участие в следующем конкурсе: желающие должны обратиться к залу с фразой из фильма или спектакля, приветствуя всех или выражая благодарность за что-то. По итогам конкурса на сцену приглашаются четыре человека для исполнения главных ролей в фильмах. Им необходимо в чем-либо убедить зал. В чем – скажут ведущие:

- Я прекрасный оратор;
- Я лучший актер сезона;
- Счастливые часов не наблюдают;

- Ученье – свет, а не ученых – тьма;
- Мы здесь не зря собрались;
- Я счастливый человек.

Режиссеры приглашают актеров для съемок в своих фильмах и на остальные роли могут пригласить представителей зала на свое усмотрение.

Ведущий: Итак, творческие группы сформированы, сценарии дописаны, художники выбрали из предложенного реквизита костюмы и прочее оформление. Киностудиям предлагается 20 минут, чтобы завершить съемки фильма.

Во время перерыва в зале творческие группы расходятся по определенным местам, а ребята, оставшиеся в зале, делятся на две группы и готовят рекламу к фильмам.

После перерыва приглашаются на просмотр конкурсные фильмы.

Жюри определяет премии за лучший фильм, за лучшую режиссерскую работу, работу сценариста, художника, звукооператора, за лучшее исполнение главной роли.

Вручение призов.

Приложение

Сценарий № 1

Жил-был старик со старухой. Жили они бедно и дошло до того, что не стало у них ни дров, ни лучины.

Старуха посылает старика:

– Поезжай в лес, наруби дров.

Старик собрался. Приехал в лес, выбрал дерево и – тяп по нему топором.

Вдруг из дерева выпархивает птичка и спрашивает:

Чивы, чивы, чивычок, чего надо старичок?

Подумал, подумал старик и сказал:

– Хочу быть, как мой внучок Вася, – лидером! Да, подальше от старухи...

Сценарий № 2

Жили мужик да баба. У них была дочка да сынок маленький.

– Доченька, – говорила мать, – мы пойдем на работу, береги братца. Не ходи со двора, будь умницей – мы купим тебе платочек.

Отец с матерью ушли, а дочка позабыла, что ей приказывали: посадила братца на травке под окошко, сама побежала на улицу, заигралась, загулялась.

Налетели гуси-лебеди, подхватили мальчика, унесли на крыльях. Вернулась девочка, глядь – братца нету! Ахнула, кинулась: туда, сюда – нету! Смотрит: группа ребят идет – веселые, дружные – одно яблоко на всех делят, и решила она обратиться к ним за помощью...

Сценарий № 3

Госпожа Бонасье пристально посмотрела на молодого человека.

– А если я скажу вам этот пароль, – прошептала она, – забудете ли вы его тотчас же после того, как воспользуетесь им?

– Честное слово, слово дворянина! – произнес д'Артаньян тоном, не допускавшим сомнений.

– Хорошо. Я верю вам. Пароль таков: «Все в наших руках».

– Где-то я это слышал, – подумал д'Артаньян и громко вскрикнул...

Вечер ко Дню святого Валентина «Я выбираю тебя»

В подготовке вечера использованы материалы: любовная лирика, песни из кинофильмов, сцены из спектаклей о любви. В программу вечера вошли конкурсы, в которых участвуют юноши и девушки в парах.

За некоторое время до начала вечера участников конкурса знакомят с положением.

Ход вечера.

Все приглашённые и участники вечера входят в зал. Звучат песни о любви из кинофильмов. В зале представлена выставка репродукций с картин художников на тему вечера.

На стене лист бумаги в форме большого «сердца», фломастеры. Каждый желающий может написать свои пожелания, оставить своё послание...

При входе вручаются номерки для почты и «валентинки», в которых можно написать любовное послание и опустить в чашу.

Участникам конкурса вручаются медальоны в форме сердец разного цвета каждой паре.

Ребята проходят в зал и занимают места. Сектора для участников конкурса и групп зрителей расположены в виде лучиков, исходящих от сцены. Перед лучиком стоит столик или куб, на нём ваза для цветов, которые будут служить заработанными баллами.

Сцена оформлена шарами в форме сердец, гирляндами цветов, цветами, которые будут использованы для сцен из спектаклей.

Световое оформление для поэтических пауз.

Итоги конкурса подводит жюри, стол жюри расположен сбоку от сцены. На столике вазы с цветами, корзины с подарками, которые будут вручаться участникам после каждого конкурса. Жюри готовит карточки с заданиями конкурсов.

Вечер начинается.

Свет в зале гаснет.

На сцене в раме девушка в костюме 13 века исполняет балладу Анжелы.

Рама обрамлена бегающими огоньками, лёгкая подсветка за спиной.

Затем луч света падает на центр сцены, на пару, которая оживает в танце.

Исполняется танец «Легенда», на фоне музыки звучат стихи.

Любовь, любовь – гласит преданье

Союз души с душой родной,

Их соединенье, сочетание

И... поединок роковой...

И чем одно из них нежнее

В борьбе неравных двух сердец,

Тем неизбежней и вернее,

Любя, страдая, грустно млея,

Оно изноет наконец...

На сцене теневой экран. Показывается легенда о Святом Валентине.

Под звуки менуэта на сцену выходят парами участники конкурса в костюмах прошлых веков, впереди пара ведущих вечера. Группа живописно располагается на сцене.

Музыка Па-зефира и все танцуют – это первый конкурс вечера.

После танца пары остаются на сцене.

Ведущие начинают вечер.

Ведущий: Строки любви вечны, как сама жизнь, нет и не будет им конца, пока жив на земле человек. «Любовь – это желание жить».

Это протест живого трепетного сердца против всего того, что сулит человеку и человечеству гибель. Голос истинного чувства не знает временных границ, оно долетает к нам из-за гряды седых веков.

Ведущий: Я знаю, что любовь была

Любимым первенцем творенья.

Она, я знаю, породила

Всё то, что есть, и то, что было.

Но я не верю, чтоб она

Была ничтожному дана

И в сердце низменном царила.

Ведущий: Во все века воспевали любовь, дарили цветы, посвящали любимым стихи, пели под балконом серенады.

Ведущий: Сейчас наши пары примут участие во втором конкурсе. Кавалер выбирает задание: вам могут попасть стихи, которые вы прочтёте своей даме, а кто и исполнит серенаду (мы вам поможем и предоставим фонограмму). Пока кавалеры готовят посвящения своим дамам, на сцене появляется «балкон» в

окружении свечей, для зрителей показывается «Сцена из легенды «Сказание о Тристане и Изольде».

Ведущий: Приглашаем на сцену участников конкурса.

Дамы выходят на «балкон» – кавалеры выступают с посвящением (Приложение: стихи и фонограмма).

Жюри оглашают результаты 1 и 2 конкурсов и вручают цветы как оценку за выступление, за лучшие – сувениры.

Ведущий: Пусть этот сон мне жизнь сменила
Тревогой шумной пестроты:
Но память верно сохранила
И образ тихой красоты,
И сад, и вечер, и свиданье,
И негу смутную в крови,
И сердца жар, и замиранье –
Всю эту музыку любви.

Ведущий: Сколько прекрасных произведений посвящено этому прекрасному чувству – любви. У вас сейчас есть возможность познакомить нас с теми сценами, которые вы подготовили. Через 3 минуты вы выступаете.

Показывается фрагмент зонг-оперы «Орфей и Эвридика», фонограмма группы «Поющие гитары».

Ведущий: Приглашаем на сцену наших участников конкурса.

Выступления с отрывками из спектаклей.

После выступлений жюри подводит итог конкурса, в это время звучит сонет. На сцене в рамах позируют по очереди пары, их фотографируют. Жюри объявляют итоги конкурсов, пары с наименьшим количеством баллов в дальнейших конкурсах не участвуют.

У победителей в вазах появляются цветы.

Ведущий: Стихи читают по одной строке все организаторы, проходя перед микрофоном.

Радость, помедли, куда ты летишь?
В сердце, которое любит!
Юность, куда ты вернуться спешишь?
В сердце, которое любит!
Сила и смелость, куда вы, куда?
В сердце, которое любит!
А вы-то куда, печаль да беда?
В сердце, которое любит!

Ведущий: Девушки в зале, приглашаем вас принять участие в конкурсе «Письмо незнакомки». Вы можете написать любому юноше, но при этом остаться инкогнито. Лучшее письмо сопровождается призом адресату.

А пары приготовятся к следующему испытанию. Юношам надо составить букет из предложенных цветов со значением и объяснить. Девушкам предложить рифмы, на которые следует сочинить стихи как ответ юноше.

Два этих локона, поверьте
Связуют нас до самой смерти
Прочней, чем все пустые клятвы,
Хоть их услышите стократ вы.
Уж позади все испытанья:
Обеты, слёзы, расставанья.
Зачем же попусту стенать нам,
Зачем друг друга ревновать нам
С одной лишь мыслью фантастической
Любовь представить романтической?
Есть персонаж у Шеридана,
Как вы, дитя самообмана.
Тут вы могли бы состязаться
В умение пламенно терзаться,
Свой ум опасной пищей потчюя,
Вы пожелали, чтобы ночью я,
Окоченевший на морозе,
Вас долго ждал в смиренной позе.

(Г. Байрон)

Во время подготовки заданий показывается фрагмент рок-оперы «Юнона и Авось».

Ведущий: Сейчас можно продемонстрировать свои букеты, а девушки прочитают стихи конкурса буриме.

Жюри подводит итоги и вручает победителям цветы, кто набрал меньше баллов, тот в дальнейших конкурсах не участвует.

Ведущий: Скажите: где любви начало?
Вопрос коварный! Сколько раз,
Едва ты чей-то взор встречала,
В нём пламень вспыхивал тотчас.
А где конец любви? Не скрою:
Всем сердцем знаю наперёд –

Пока я жив, она со мною,
Когда умру – она умрёт.
Не забывай того, кто властно
Сдержал глубокий страсти пыл,
Кто был любим и в миг опасный
Любовь свою не уронил.

Ведущий: Сейчас вы можете продемонстрировать свои знания по этикету.

Юноши встают друг за другом в одну линию, девушки в другую. Перед каждой группой лист бумаги, к которому по очереди подходят юноши (к своему листу) и девушки (к своему листу) и пишут одно из правил, затем встают в конец линии, если кто не знает правила, тот выходит из строя. Так до тех пор, пока не останется одна девушка и один юноша. Они получают по баллу и приз.

Ведущий: Радость и горе, волнение дум,
Сладостной мукой встревоженный ум,
Трепет восторга, грусть тяжкая вновь,
Счастлив лишь тот, кем владеет любовь.

Ведущий: Предлагаем юноше объясниться в любви, но необычно. Пройдём в зал. Перед вами лист бумаги, на нём надо с помощью рисунка объясниться, при этом ваши глаза будут завязаны. А девушка должна понять, что вы хотите сказать, и ответить вам тоже рисунком. На всё даётся 3 минуты. Приступайте.

В это время звучит песня из кинофильма на тему любви.

Ведущий: Объясните, что вы хотели друг другу сказать. И последнее испытание для вас. Выберите себе ситуации и попробуйте их решить в разном стиле.

Предлагают выбрать карточки с ситуацией и карточки стиля решения: романтический, экзотический, курьёзный, смешной, печальный.

Во время подготовки предлагается фрагмент рок-оперы «Звезда и смерть Хоакина Мурьетты».

Ведущий: Подготовка закончена, и я прошу пары представить свои варианты решения ситуаций.

Пары представляют свои варианты.

Ведущий: Подошёл к концу наш вечер и сейчас жюри назовёт ту пару, которая выиграла в этом конкурсе. Хотя я знаю, выиграли мы все вместе. Я предлагаю юношам пригласить на танец дам.

Звучит мелодия танца, в зале пары танцуют и ведущий читает стихи.

Ведущий: В душе померк бы день, и тьма настала б вновь,
Когда бы из неё изгнали мы любовь.
Лишь тот блаженство знал,
Кто страстью сердце нежил,
А кто любви не знал,
Тот всё равно что не жил.
(Ж.-Б. Мольер)

Ведущий: Объявляем белый танец.

Ведущий: Настало время предоставить слово жюри.

Звучит медленная мелодия, организаторы и участники встают на сцене и в зале в форме «сердца». При этом девушки и юноши представляют две половинки «сердца». У каждого в руке свеча.

Называют пару, победителей конкурса. Пара встаёт во внутрь «сердца». Им надевают веночки и вручают приз. Под музыку они спускаются в зал, сохраняя форму, танцуют.

Ведущий: Бывает, что любовь пройдёт сама,
Ни сердца не затронув, ни ума,
То не любовь, а юности забава.
Нет у любви бесследно сгннуть права.
Она приходит, чтобы жить навек,
Пока не сгинет в землю человек.

Организаторы со свечами встают по краям зала, и все гости под затихающую музыку прощаются и покидают зал.

Подготовка к вечеру.

- Оформить сцену и зал по сценарию.
- Подготовить выставку репродукций.
- Подготовить номерки почты, «валентинки», медальоны.
- Подготовить чашу для «валентинок».
- Вазы для цветов, цветы, оформление столиков.
- Подготовить и распространить положение по конкурсу.
- Подготовить сцены из спектаклей «Тристан и Изольда», «Орфей и Эвридика», «Юнона и Авось», «Звезда и смерть Хоакина Мурьетты».
- Фонограмму песен из кинофильмов «Эскадрон гусар летучий», «Гардемарины», «Собака на сене», сонеты Шекспира.
- Легенду можно изобразить на теневом экране.
- Подготовить задания на карточках для участников конкурсов:
 - Танец па-зефир;
 - Исполнение серенады и стихи о любви;

- Сцена из спектакля – свидание;
- Составление букета, буриме;
- Этикет;
- Объяснение в любви;
- Решить ситуацию.
- Подготовить сувениры, подарки для награждения, например:
 - шоколад;
 - яблоки, апельсины;
 - альбом для фотографий;
 - коробки конфет;
 - чайные чашки с конфетами;
 - фотографии на сцене;
 - венки для победителей.
- Бумага разного формата, картон, маркеры, фломастеры, скотч.
- Шары, ткань, рамки, цветы (гирлянды),
- Вазы, салфетки, столики.
- Световые гирлянды, подсветки, свечи
- Магнитофон, микрофон.
- Подготовить ведущих вечера.

Сценарий праздника «День святого Валентина»

Подготовительная работа к празднику.

1. Приготовить пригласительные билеты в форме сердечек.
2. Вывесить «забор» для надписей, афоризмов, стихов, любовных надписей.
3. Подготовить большие ромашки для гадания, на лепестках с обратной стороны написаны по одному слову из изречения или выражения, стиха; на лепестках могут быть написаны «предвиденья судьбы».

4. Можно вывесить большие сердечки для анкеты: ...что юноши и девушки более всего ценят друг в друге, веруют ли они в любовь, встречали ли в жизни примеры в любви, поразившие их воображение?

- Любовь это... (допиши).
- Есть ли у вас идеал возлюбленного, возлюбленной? Можно называть конкретных людей...
- Что бы вы подарили своей Валентине, своему Валентину, если бы у вас были все возможности?
- Что бы вы сделали, чтобы обратить на себя внимание избранного человека?

- Что написали бы на своей фотографии, которая предназначается в подарок Валентине, Валентину?

- Что бы хотели получить в подарок в День святого Валентина от Нее, от Него?

5. Назначить заведующих музея. Подготовить экспонаты. (Это может быть портрет самого Валентина-врачевателя, выполненный из маленьких сердечек, он был высоким, худощавым, с обрамлённым густыми волосами лицом, красивыми тёмными глазами, у него был прямой нос и высокий лоб. Носил он длинный плащ. В качестве экспонатов можно представить портреты юношей в изображении художников или фотографии юношей и девушек с весёлыми подписями. В музее можно представить необычные подарки, плакаты, открытки...)

6. Определить ответственных за почту, потому что именно на этом празднике почта просто необходима. Непременным атрибутом являются письменные поздравления участников праздника. В этот день все становятся Валентином и Валентиной, все пишут друг другу «валентинки». Когда-то эти письма и открытки обрамлялись орнаментами, рисунками, бумажными и настоящими кружевами. Почтамт может объявить конкурс на самый красочный оригинальный конверт и подготовить приз. Можно подготовить открытые послания (открытки, телеграммы, письма, бандероли...) всем Валентинам и Валентиновичам. Послания вручать публично и некоторые, с разрешения автора, зачитывать. Почтамт может объявить и провести конкурс на шуточное любовное послание в стихах или прозе.

7. Подготовить номерки для почты.

8. Назначить ответственных за работу кафе «Сюрприз».

9. Подготовить репродукции к выставке в картинной галерее. Можно устроить выставку женских портретов, ликов Мадонны.

10. Внешний вид участников праздника должен быть особенным. Все должны быть в необычайно праздничных костюмах и платьях. На этот вечер можно прийти в самом ярком, необычном, даже карнавальном или бальном платье, надеть украшения. Костюм в этот день – пространство для творчества.

11. На этом вечере очень уместны подарки. Это один из обычаев. В английских деревнях молодые люди дарили друг другу в этот день сплетённые из соломы банты – символ любовного союза. Бант надо было хранить весь год. Можно подарить большую конфету в ярком фантике и придумать начинку или сделать цветок. Подарки – самые разные, но неперенный атрибут – сердечко.

12. Подготовить призовые жетоны. Кто больше наберёт жетонов, участвуя в конкурсах, тот награждается призами, сувенирами.

13. Подготовить фонограмму вечера и танцевальную программу.

14. Определить, кто будет ведущими вечера. Ведущих может быть одна пара или несколько пар: каждая пара будет готовить и вести свой сектор вечера, чередуясь с другими парами.

15. На самом вечере можно ознакомить всех с историей возникновения праздника.

Ход праздника.

Все участники праздника проходят в зал по «пропуску». Пропуск – листок бумаги с афоризмом о любви, на другой стороне листочка – вымышленное имя или девиз. Специальное жюри установит 10 лучших афоризмов и наградит авторов.

Гостей встречают ведущие вечера, забирают пропуск и вручают номерки почты – чётные номера для девушек, нечётные – для юношей. В зале звучит музыка, песни. Гости могут познакомиться с экспозицией, сделать надписи на «заборе», обменяться любезностями... подписать «валентинки».

Вечер открывается исполнением песни о любви.

Ведущий 1: Вначале была любовь. Музыканты и поэты, художники и писатели из года в год, из столетия в столетие обращаются к вечной теме любви, потому что это чувство связывает всё живое на земле, помогает в трудные минуты, согревает душу. Романтическая и нежная, робкая и страстная, преданная и безответная... – какой разной бывает любовь. Она может дарить радость и причинять боль. А ещё наполняет нашу жизнь смыслом. Без неё пусто даже самому благополучному и преуспевающему человеку. Любовь – это то, с чего начинается человек.

Ведущая 1: В числе «аргументов и фактов» действительности по проблеме любви есть и событие, отмечаемое 14 февраля, – День святого Валентина, международный день влюблённых и любящих. Имя Валентина пришло в Россию из Древнего Рима, оно стало символом влюблённых. На уроках английского языка 14 февраля по европейским традициям и традициям США стали праздновать Сент-Валентайнз Дэй, Этот волшебный праздник пришёл к нам из Англии и первым о нём упомянул Джеффри Чосер, автор «Кентерберийских рассказов».

Ведущий 1: В Европе, куда обычай перенёсся на шекспировских крыльях, и потом во всех англоговорящих странах в этот день принято называть любимую Валентиной, а любимого Валентином. Праздник известен давно, с 14 века. Правда, его в разных странах называли по-разному. Например, в Швеции – День всех сердец, в Норвегии – День романтика.

К нам этот праздник постучался в 80-е годы, с опозданием на сотни лет. И всё-таки постучался.

Праздник святого Валентина – это праздник влюблённых, праздник ожидания любви, праздник подвига Любви.

Ведущий: На сегодняшнем вечере мы приглашаем всех принять участие в конкурсах, розыгрышах, можно танцевать, писать письма. У нас не будет специально выбранных пар. Участниками конкурсов могут быть все желающие. Победителю конкурса мы будем дарить «сердечко» и в конце вечера узнаем, кто больше собрал выигрышей, и вручим приз.

Ведущий: А ещё вы познакомитесь на этом вечере с историей этого праздника.

Ведущая 2: Я попрошу подойти ко мне 10 девушек.

Ведущий 2: А ко мне должны подойти 10 юношей. Возьмите половинки «сердец» и соедините их, кто это сделает первым, тот получит призовое «сердечко».

Каждому раздают по половинке «сердечка». По команде все сходятся в центре зала и стараются быстро найти свою пару.

А сейчас для вас звучит музыка. Приглашаем пары на танец.

Танцевальная программа.

Ведущая: Известно, католическая церковь – русская, немецкая, польская, прибалтийская – не связывает имя святого Валентина с праздником влюблённых. А сколько же вообще было святых Валентинов, умерших в Древнем Риме в 269 году и почитаемых в один и тот же день? Два! Два благочестивых римлянина по имени Валентин погибли в вечном городе Риме во время правления императора Клавдия, тирана, гонителя христиан. Обоих церковь после смерти назвала святыми. Деяния этих Валентинов с давних пор стали легендой, и никто не помнит точно, кому посвящён столь популярный праздник.

Ведущий: Но об этом потом, а сейчас мы попробуем сделать портреты своих друзей и подруг. Для этого я приглашаю 4 пары. Вы знаете, что в одном швейцарском городе открыт музей «профильных портретов», вырезанных из чёрной бумаги. Я сейчас дам вам бумагу, попробуйте сходу вырезать профили друг друга. У кого будет самый похожий, тот завоюет приз.

Ведущая: А я попрошу подойти ко мне две пары. Вам надо нарисовать счастливое лицо Валентина. На лист ватмана надо наклеить маленькие сердечки так, чтобы создать «сердечное лицо» сидящего на стуле «натурщика». У кого портрет будет похож на оригинал, тот и выигрывает.

По итогам конкурса победители получают кулон «сердечко».

Ведущий 1: Не забывайте, что сегодня особая почта. Вы можете послать своей Валентине или Валентину письмо в прозе или стихах, сувенир, цветок или просто телеграмму.

Ведущий: А я предлагаю принять участие в написании акростиха. Выбирается имя влюблённого человека и пишется вертикально. Каждая буква имени – первая буква стихотворной строки. Вы можете сочинить стихотворение, загадку или головоломку... За лучшие стихи автор награждается.

Пример: Оксана несравненная моя,
 Каким тебя воспринимаю взглядом!
 С тобой готов шагать по жизни я.
 А ты со мной плечом к плечу и рядом.
 Надеюсь, ты всегда теперь со мной.
 А если «нет», уйду я в мир иной.

Во время работы участников конкурса исполняется художественный номер. Участники конкурса приглашают на танец своих дам и кавалеров. Танцуют все. Танцевальная программа.

Ведущий 2: Я продолжаю знакомить вас с историей праздника. Один Валентин был почтенным пожилым человеком, епископом Тернийским. Жил в 60 км от Рима, в провинции, и погиб смертью мученика от рук язычников. Другой Валентин был молодым лекарем и проповедником. Он бродил по римским кварталам с нехитрыми медицинскими инструментами, лечил людей, и не все знали, что на самом деле он лечил молитвой. Кто же из них ближе и милее влюблённым всего мира определить невозможно. 14 февраля – день памяти епископа и врачевателя.

Ведущая 2: На празднике дарят сердца-амулеты. Их делают из картона, бумаги или материи. На амулете должен быть интересный афоризм, изречение, поэтические строки о любви. Они могут быть серьёзными, лирическими, шуточными («без любви человек, как покойник в отпуске» (Ремарк)). А сейчас мы приглашаем всех на нашу площадь любви, вручите свои амулеты избранникам.

Ведущий: А у меня в руках «разбитые сердца». Они разрезаны на две части. На одной части сердца написан вопрос о святом Валентине, на другой – ответ. Юноша отвечает на вопрос и от девушки получает другую половинку сердца, если ответ совпадает с вопросом. В этом случае «разбитые» половинки соединяются, и пара получает приз. Для них танец Любви.

Ведущая: Для всех соединённых сердец наш подарок.

Художественный номер.

Танцевальная программа.

Ведущая 1: А я продолжаю свою историю. Первая версия. 14 февраля – это день птиц и... влюблённых, день Весны. Существует поверье, существуют приметы, что 14 февраля природа делает резкий поворот к весне, а птицы выбирают себе пару, попарно летают в небе и как бы открывают весенний «сезон любви». Именно поэтому и молодые люди 14 февраля выбирают сердечных друзей. В шекспировском «Сне в летнюю ночь» Тезей упоминает Сент-Валентайнз Дэй как день птиц.

Ведущий 1: А у меня вторая версия. На середину февраля выпадает по римскому календарю Новый год. Можно предположить, что в Древнем Риме, как в Древней Руси, во время новогодних праздников были приняты святочные гадания на суженых. Возможно, потому, что гадания падали на 14 февраля, т. е. на день почитания святого Валентина, этот день стал праздником влюблённых.

Ведущая: А ещё принято на этом празднике гадать. А как гадали раньше и гадают теперь девушки разных стран? В Италии, например, незадолго до рассвета девушка стоит у окна в ожидании первого прохожего. Если девушка увидит какого-нибудь мужчину, то, значит, в этом году она выйдет замуж. Её мужем будет этот человек или кто-то похожий на него.

А вот в Германии в этот день девушки сажают луковицы, загадывая на каждую луковичу имена своих знакомых мужчин. Суженым девушки является тот, с чьим именем луковича прорастёт быстрее.

В Англии накануне Дня святого Валентина молодая девушка прикрепляет лавровые листья к углам своей подушки, а один лист – в центре. Ложась спать, задумывает имя своего любимого. Есть поверье, что лавр обладает необыкновенной силой притяжения. Эти гадания чем-то похожи на гадания русских девиц на святках.

Ведущий: Попробуем погадать и мы. Всем участникам предлагаю написать свои имена на сердечках. Девушки на розовых, юноши на красных. Сердечки бросаем в кувшины или в корзины. Девушки в одни, юноши в другие. Затем в ходе вечера можно достать сердечки и узнать имя суженого и суженой. В Англии такой обычай устанавливал право считаться Валентиной на весь год.

Пишут имена и бросают в корзины сердечки.

Ведущий 2: О любви сложено много песен, написаны романы, мы с детства читали сказки о влюблённых героях. А сейчас мы приглашаем юношей попытать счастья. Стрелы Амура.

Амуров изображают юноши, им завязывают глаза, потом поворачивают вокруг себя, и они стреляют из луков стрелами под потолок. Стрелы ловят девушки. Так соединяются в пары Иванушки и Царевны-лягушки, амуры и объекты их любви. Они могут потанцевать один танец, быть вместе весь вечер или подарить друг другу поцелуй.

Ведущая 2: Прежде чем пригласить вас на танец, я расскажу ещё об одной традиции: самый-самый интересный обычай на празднике – это поцелуй в темноте. Через определённые промежутки времени в зале гаснет свет на 10 секунд. В эти секунды разрешается целоваться с кем хочешь, точнее, с тем и с той, кто это позволит.

Танцевальная программа. Звучит медленная музыка, на фоне которой звучат фрагменты писем великих людей.

Дж. Байрон – Терезе Гвиччиоли: «Сокровище моё... в течение нескольких лет я сознательно избегал сильных страстей, ибо слишком много страдал от тирании Любви... Я не хотел больше любить и не надеялся быть любимым. Ты обратила в бегство все эти решения; я теперь весь твой; я буду тем, чем пожелаешь... не надо было будить моё сердце – ведь до сих пор... моя любовь была несчастьем для тех, кого я любил, и для меня самого...»

О. Бальзак – г-же Ганской: «Я люблю вас, как ребёнок, со всеми радостями, всем суеверием, всеми иллюзиями первой любви».

Наполеон – Жозефине Богерне: «Я больше тебя не люблю... Наоборот, – я ненавижу тебя. Ты – гадкая, глупая, нелепая женщина. Ты мне совсем не пишешь, ты не любишь своего мужа. Ты знаешь, сколько радости доставляют ему твои письма и не можешь написать даже шести беглых строк... Надеюсь скоро заключить тебя в свои объятия и осыпать миллионом поцелуев, жгущих меня словно лучи экватора».

Ведущий 1: Версия третья. Обычай проводить 14 февраля праздник влюблённых развился из языческих обрядов, связанных с римским праздником плодородия, весны, который восходит к так называемым люперкалиям (луперкалиям). Установлено, что в день казни святых Валентинов проходил традиционный римский языческий праздник «Люперкалия» – праздник молодых, во время которого юноши и девушки выбирали себе женихов и невест и объявляли о предполагаемой помолвке. Или можно было найти себе друга или подружку. В этот праздник в средние века поэты слагали, а барды исполняли специальные, любовные стихи и песни.

Ведущая 1: Версия четвертая. Считается, что святой Валентин – это епископ Тернийский. Он, как священник, венчал молодые пары вопреки приказам Клавдия второго, который в каждом одиноком, неженатом мужчине видел толь-

ко своего солдата. За что епископ и был сожжён на костре по одной версии 14 февраля 270 г. в Риме, по другой – в 360 в Терни. Итак, наша история приближается к концу.

Ведущий: Мы для вас приготовили ещё один конкурс – «спрятанные сердца». В зале в самых неожиданных местах спрятаны одинаковые по размеру и цвету картонные сердца. Я предлагаю их найти. Тот, кто найдёт большее количество сердец, становится победителем.

Исполняется песня.

Ведущий: На празднике влюблённых, конечно же, и юноши и девушки будут читать стихи известных поэтов (и свои) о любви. В средние века наиболее эффективным способом уверить возлюбленную в искренности чувств считалось исполнение серенады. Серенада – буквально «ясная, открытая песня позднего часа, песня в честь дамы, песня – любовный призыв». Её исполняли трубадуры вечером или ночью под окном или балконом под аккомпанемент струнного инструмента, чаще всего гитары. Правда, существовала ещё и альборада – утренняя серенада.

Ведущий: Мы предлагаем конкурс исполнителей серенад и стихов.

Ты ответишь на вопросы,
Беатрис из Сарагосы?
Я целую твои руки,
Твои губы, словно мёд.
Беатрис из Сарагосы,
Я целую твои косы,
Мы над пропастью разлуки.
Промолчишь, шагну вперёд...

Исполнение серенад и стихов на импровизированном балконе.

Танцевальная программа.

Ведущий: Версия пятая и последняя. Она связана с именем молодого христианина-врача Валентина, который по доносу попал в тюрьму, когда в Риме бушевала весна и птицы открывали «сезон любви». А вот далее начинаются легенды. По одной из них дети – поклонники молодого врачевателя – бегали к окнам тюрьмы и бросали своему старшему другу, который их лечил, был всегда добр, учил жизни, играл с ними, записочки с поздравлениями, признаниями в любви, приветами и пожеланиями. Дети стремились помочь другу, поддержать и ободрить его. Тюремный надзиратель – человек суровый, ненавидевший христиан, поклонник императора Клавдия – прогнал детей. Но когда он про-

читал наивные записки детей (первые «валентинки»), то узнал о необычных лекарственных способностях узника.

И тут возникает вторая легенда.

У надзирателя любимая дочь была слепой от рождения. В дни праздников она как обычно сидела дома. Ей не суждено было найти себе любимого – кому нужна слепая невеста. И тогда нарушив закон, надзиратель привёл свою дочь к заключённому врачу.

Ведущий: ...Произошло чудо: Валентин вернул зрение девушке, и она полюбила его. Но короткой и несчастливой была её любовь. Вскоре Валентина казнили. От их любви осталось одно свидетельство, о котором не забыло предание, – небольшое письмо, почти записочка, «валентинка», как скажем мы теперь, которую сочинил молодой человек для неё, скромно подписав в конце: «Ваш Валентин». И неизвестно, которому богу молилась впоследствии воспитанная в язычестве дочь надзирателя, но именно она впервые воскликнула «Он святой». Если верить этой версии, то в ней есть и такая деталь: перед казнью Валентин также написал всем знакомым и последователям множество записок. Так родилась традиция валентинок. Именно этот святой Валентин считается покровителем всех, кто юн, влюблён, обручён, он защищает путешественников, больных детей, молодожёнов; и по сей день, те, кто несчастен в любви, возносят молитвы именно ему.

Ведущий: Вот теперь мы знаем, почему 14 февраля считается Днём святого Валентина. Валентины приглашайте Валентин, для вас романтическая мелодия.

Танцевальная программа.

Ведущий: Валентины, посмотрите сколько у вас сердечек, у кого их больше, поднимитесь на сцену. На память о нашем вечере мы дарим вам эти сувениры. А наш вечер продолжается. Для вас звучит музыка танца.

Конкурсный вечер «Я бы выбрал тебя»

Ход вечера.

Сцена оформлена колоннами из тканей, гирляндами цветов.

Звучит музыка Моцарта. Трио девушек в бальных платьях танцуют менуэт. И затем остаются на сцене в обрамлении рам из тканей, живой портрет.

Звучат стихи о любви (исполнитель выбирает по желанию).

Исполняется романс Б. Окуджавы «К чему нам быть на ты».

Ведущий: Вначале была любовь. Музыканты и поэты, художники и писатели из года в год, из столетия в столетие обращаются к вечной теме – любви,

потому что это чувство связывает всё живое на земле, помогает в трудные минуты, согревает душу. Романтическая и нежная, робкая и страстная, преданная и безответная... – какой разной бывает любовь. Она может дарить радость и причинять боль. А ещё наполняет нашу жизнь смыслом. Без неё пусто даже самому благополучному и преуспевающему человеку. Любовь – это то, с чего начинается человек.

Сценическая заставка – фрагмент из к/ф «Благочестивая Марта».

Ведущий: Когда мы представляем какого-либо человека, мы понимаем, что каждый имеет своё лицо, свои особенности. Мы как бы заново чувствуем запах его волос, видим блеск глаз, улыбку, его стиль одеваться: «Как прекрасно она выглядит в этом платье! Как великолепен он в этом костюме!» Все мы понимаем, как важно выбрать стиль одежды для определённой ситуации.

Ведущий: Мы приглашаем на сцену четырех девушек.

Под музыку девушки выполняют предложенное задание.

Девушкам мы предлагаем выбрать в зале юношей, подходящих к их стилю.

Пары поднимаются на сцену.

Ведущий: А сейчас вы попробуете дать нам рецепт знакомства юноши с девушкой и девушки с юношей. Вам можно подумать, как это сделать.

Ведущий: Любовь ведёт через пустыни

И через горные хребты,

И на ветру она не стынет,

И не боится высоты.

Порою с поворота глянет

И вдаль с улыбкою зовёт,

И, обнадёживая, ранит,

И жаловаться не даёт.

Ведущий: Но о любви написано мало! Мало! Потому что чувство это – любовь – неисчерпаемо, как сама жизнь. И сколько бы ни было написано о любви: её новизна, драматизм, многообразие, прелесть обаяния не могут быть исчерпаны, пока живёт на земле человек и пока бьётся его сердце.

Ведущий: О любви написано много! Много, потому что перед нами тысячи, десятки тысяч строк, продиктованных и сильным влечением, и глубоким раздумьем.

Куда б ни ехал, где б ни шёл ты,

Всегда с тобой она в пути.

Не та, которую нашёл ты,

А та, которой не найти.

Дуэт Пастраны и Инес из к/ф «Благочестивая Марта» – под фонограмму.

Ведущий: Итак – первое знакомство. Мы приглашаем вас.

Представление первого задания. Лучшей паре можно вручить сувенир.

Исполняется песня.

Ведущий: Я попрошу четверых юношей выйти на сцену. Вам надо сочинить стихи. Ведь какое признание в любви без стихов может быть? Я вам помогу и дам вот эти рифмы, а вам останется лишь соединить их в четверостишие. *(Раздаём карточки с рифмами юношам.)* Но имейте ввиду, что не всегда знакомство может состояться.

Сцена из произведения В. Шекспира «Укрощение строптивой».

Ведущий: А теперь *(к юношам)* вам предстоит выбрать в зале девушку и посвятить ей свой стих. Не забудьте цветы, их вы вручите вместе со стихами.

В зале юноши читают стихи, дарят цветы выбранным девушкам.

Ведущий: Проходит время, и вы понимаете, что хотели бы встретиться с этой девушкой. Я надеюсь, вы не забыли спросить номер телефона? Прекрасно! Вы можете позвонить.

Ведущий: В наше время телефон – это всё. Мы ждём звонка от друга, любимого человека. Переживаем часами, смотрим на телефон. И наконец, когда он зазвонит, то к нему подходит совсем не тот человек, с которым бы тебе хотелось поговорить, чей голос услышать, – это мамы, папы, бабушки, младшие любопытные сестрёнки и...

Ведущий: Юношам предлагается поговорить по телефону и договориться о встрече с девушкой.

Юношам предлагаются карточки, на которых сказано, кто первым возьмёт трубку – глухой дедушка, тётя из Одессы, попугай. *(За самый интересный разговор можно вручить сувенир участникам конкурса.)*

Исполняются песни, стихи о любви.

Ведущий: Я приглашаю трёх девушек выйти на сцену. Возьмите половинки сердечек. Вторую половинку вы найдёте в зале у юношей и попросите их подняться на сцену с вами.

Ведущий: Каждая втайне мечтает, что когда-нибудь ей посвятят стихи или, как в средние века, в её честь будет исполнена серенада. Ваш избранник сейчас и исполнит её. Да. В прошлые века не всегда кавалеры это делали сами, за них могли петь приглашённые трубадуры. Мы можем так же поступить.

Юноша: Лишь ночь наступит на земле
И в доме свечи все погаснут,
Я у балкона до утра,
У ваших окон до утра, синьора, петь согласен.
Пока не видел и не знал,
Пока не слышал ваше имя,
Любви от женщин не искал,
Влюблённых ревность презирал
И вот наказан я отныне.
Я уступаю место под балконом вам.

Исполняются серенады. Девушки на имитированных балконах, оформленных свечами, слушают серенады и песни о любви.

Исполняется шуточная песня «О несостоявшейся любви» из к/ф «Соломенная шляпка».

Ведущий: Но, представим, что прошло много лет и вы хотите вспомнить, какими вы были. Тогда вам поможет наш фотоальбом: «Посмотрите-ка, это мы были на Гавайях, а это наше путешествие по тундре...» Сейчас мы попробуем заполнить фотоальбом фотографиями наших пар.

Ведущий: Желающие могут оставить своё фото в нашем альбоме. Настоящую фотографию можно приобрести в нашем фотоателье в конце вечера.

Желающим раздаются карточки всевозможными ситуациями для фото.

Во время подготовки исполняется песня.

Ведущий: Открываем наш альбом. На первой странице... о, это мы на корабле во время шторма и т. д.

На последней странице нашего альбома такая надпись...

Стихи о любви читает кто-нибудь из зала.

Исполняется песня и танец «Запомни этот миг».

В программу вечера включаются творческие заготовки старшеклассников: песни, стихи, фрагменты спектаклей. Ведущие на протяжении вечера могут меняться, а призами могут быть стихи, цветы, конфеты и фотографии вечера.

Вечер-конкурс для юношей и девушек «Имидж»

Участники конкурса – в конкурсе могут принять участие юноши и девушки.

План вечера.

1. Театральная часть.
2. Конкурсная программа:

1 и 2 этапы конкурса – демонстрация костюма,

3 этап – танцевальный конкурс,

4 этап – хобби,

5 этап – актерское мастерство.

3. Итоги конкурса. Награждение.

В зале гаснет свет. Голубая подсветка. Звучит фонограмма шума морского прибоя.

Открывается занавес. На сцене три танцующие богини.

Ведущий: Через века и тысячелетия дошла до нас чудесная легенда про Афродиту, рождённую из морской пены, окрашенной кровью раненого Урана. Богиня красоты Афродита, или Венера, была вынесена волнами на берег. По преданию, всюду, где бы она не появлялась, под её ногами вырастали прекрасные цветы, и обаянию её красоты покорялись все – боги, люди и даже звери.

Ведущий: Ещё одна древняя легенда была сложена про Геру. Гордая Гера долго не соглашалась стать супругой Юпитера. Тогда повелитель богов принял вид кукушки, прилетел к ногам богини, ища приюта. Сострадательная Гера, тронутая несчастьем птицы, подняла её и отогрела на груди. Бог принял свой обычный вид, а Гера согласилась стать его женой. С тех пор она покровительница семьи.

Ведущий: А эта легенда рассказывает о рождении богини разума и войны: Афина была дочерью Юпитера и Метиды. Мать сама предсказала, что у неё родится дочь. Спустя некоторое время Юпитер почувствовал сильную головную боль. Он попросил Вулкана раздвоить ему голову. Из головы Юпитера вышла прекрасная и вооружённая Афина, «могучая дочь могучего отца». Она стала покровительницей и защитницей городов.

Включается свет. Богини садятся на место.

Афродита: Коллеги богини, Афина и Гера. И в нашу и в новую спорим мы эру. Смутила Ирида у женщин покой, как подбросила приз нам такой (показывает на корзину с яблоками).

Гера: О яблоке хитрой богини раздора легенды и мифы придумали скоро. Их род человеческий слушал с охотой.

Афродита: На яблоках этих начертано ясно: «Его назначение самой прекрасной». Не зря же любезнейший друг мой Парис вручил, как вы помните, мне этот приз.

Афина и Гера: А мы возражаем!!!

Гера: Как раньше негоже!!!

Афина: Тут гласность нужна, демократия тоже. Решать попривыкли все в высшем кругу, я так не согласна!!!

Гера: И я не могу!!!

Афина: На выборах будет другая картина и скажут, что всех распрекрасней Афина!

Гера: Ну, это, скорее, ты так – для примера. Ведь ясно как день – всех прекраснее Гера!

Афродита: Постойте! Подумаем лучше о том, что можем все трое мы быть за бортом! Эпоха любая, тут нету изытья, свои о красивом имеет понятия.

Афина: Меняют их люди, как будто бы платья.

Гера: Лишь древние греки не знали уклona. И слыли для них только мы эталоном.

Афродита: Затем появились иные суждения. Был древний застой, а потом Возрождение. Монашеский образ царствовал в моде, а позже ценилась лишь близость к природе – румяные щёки, пышные формы...

Гера: И впрямь. Только вновь пересмотрены нормы.

Афина: Мы видим красавиц жеманного вида, нам вряд ли тогда б улыбнулась Планида.

Афродита: Есть западный вкус и манера Востока, прекрасные дамы Толстого и Блока.

Гера: Мадонн, балерин незнакомых портреты...

Афина: А где идеал?

Афродита: А его-то и нету!

Афина: Сменяются быстро тысячелетья – так кто ж на вопрос нам заветный ответит, кто ж нас красотой современной порадует?

Афродита: А вы знаете, что есть на свете конкурсы красоты?

Гера: Что? С богинями спорить? Какое нахальство! Ведь есть кандидaтки – Афина и Гера, а всем остальным знать положено меру!

Афина: И кто же выдумал конкурсы эти?

Афродита: Уж больше столетья они на планете.

Гера: Я вижу, работа здесь шла постепенная.

Афродита: Талант красоты – это радость земная, и здешних красавиц пусть тоже узнают. Ну, что? Коллеги-богини? Проведём конкурс красоты?

Гера: Но только, чтоб наши учли притязанья.

Афродита: Итак, начинаем! Слушайте все!

Выходят все участники конкурса.

Афина: Внимание! Внимание! На сцене обаяние плюс юность, привлекательность, веселье и оптимизм.

Ведущий: Место жюри у нас занимают:

Председатель жюри:

Члены жюри:

Дорогие зрители, у вас сегодня есть возможность выбрать конкурсанта на приз зрительских симпатий. В ваших билетах есть жетоны, которыми вы в конце конкурса проголосуете за самую симпатичную участницу или участника.

Ведущий уходит за сцену.

Участники делают проходку по сцене и также уходят за кулисы.

Ведущий представляет участника и его костюм.

Ведущий: Начинаем I и II этапы конкурса: Демонстрация костюма.

Голос: Перед вами оригинальный стиль. Необычный костюм изготовила...

Ведущая: Объявляем призёров первого конкурса. Слово жюри.

Жюри объявляет фамилии участников конкурса, занявших первые три места на I и II этапе.

Ведущая: В ходе следующего этапа – танцевального – будет проводиться викторина на знание греческой мифологии. Условия её просты: называется вопрос, знающие ответ выходят и поочередно называют свои варианты. Приз достаётся тому, кто первым назовет правильный ответ.

Ведущая: Назовите волшебницу, которая помогла Ясону завладеть золотым руном? (Медя)

Ведущая: А сейчас свое танцевальное искусство демонстрируют участники конкурса.

Ведущая: Как звали дочь критского царя Миноса, которая помогла Тесею найти выход из лабиринта Минотавра? (Ариадна)

Ведущая: А наш конкурс продолжается. Назовите имя богини домашнего очага, покровительницы неугасимого огня – начала, объединяющего мир богов, человеческое общество и каждую семью, – старшую дочь Хроноса и Реи. (Гестия)

Ведущая: Завершаем танцевальный конкурс.

Номер от болельщиков.

Ведущая: Наш спор за приз и звание «Имидж» продолжается. Мы начинаем III этап, который называется «Хобби». А сейчас зрители познакомятся с увлечениями конкурсантов.

Зачитываются результаты.

Ведущая: Участницы идут готовиться к заключительному этапу.

Художественный номер.

После номера выносятся столики, барабаны и призы лотереи.

Ведущая: Ну а сейчас для вас, дорогие друзья, есть еще один шанс испытать свою судьбу. Проводится лотерея. Разыгрывается ... призов. Выигрыш выпадает на ряд и место, указанные в вашем пригласительном билете.

Зрители поднимаются на сцену. Идет розыгрыш призов.

Ведущая: Поздравляем выигравших. Жюри готово объявить итоги этапа.

Выступление жюри.

Ведущая: А участницы конкурса, уже готовы проявить свое актерское мастерство.

Идет этап «Актерское мастерство».

Ведущая: Жюри удаляется на подведение окончательных итогов. А мы с вами проводим голосование за приз зрительских симпатий.

Дорогие друзья, в ваших билетах есть голубые жетончики для голосования. Процедура будет происходить так: называется номер участника, те, кто считает его лучшим, передают свои жетоны по ряду счётной комиссии.

Сейчас голосуем за первую и вторую участницу. Кто поддерживает первую – передаёт свои жетоны направо, кто за вторую – налево.

Участники конкурса проходят по сцене.

Выходят богини.

Афродита: Талант красоты – это радость земная. И наших красавиц сейчас мы узнаем.

Афина: И яблоко той я отдам как награду, что нас красотой современной порадовала.

Гера: Но каждая дева – достойна награды, что в конкурсе нашем преодолела преграды.

На сцену выходят участники конкурса.

Жюри награждает всех по итогам I этапа, II этапа, III этапа, IV этапа.

Председатель счётной комиссии вместе с наблюдателем из зрителей поднимаются на сцену, объявляют итоги и вручают приз «Симпатия».

Выходят богини.

Ведущая: Призы хороши, участницы рады,
Но яблоко – высшая наша награда.
На яблоках этих начертано ясно,
Их назначение самой прекрасной.

Корзина с яблоками вручается девушке, набравшей наибольшее количество баллов.

Афина: А в заключение нашей шоу-программы мы хотим поблагодарить всех тех, кто принимал участие в конкурсе, подготовке этого праздника, поблагодарить всех зрителей за внимание и пожелать всем...

Гера: Чтоб женщин любить вновь по-рыцарски стали,
В их пользу в троллейбусе с места вставали.

Афродита: Забрали б у них все тяжёлые ноши...
Почаще давайте мечтать о хорошем!

Конкурсная программа «Ты+Я»

В конкурсе принимают участие все желающие юноши и девушки в паре. Каждая пара выбирает свой стиль, который будет представлять на сцене во всех конкурсах.

Домашнее задание для каждой пары:

1. Движение на сцене под музыку.
2. Визитная карточка пары.
3. Танец в стиле своей пары.

Перед началом конкурса каждая пара вытаскивает по жребию номер, определяется состав жюри, оформляется сцена, готовятся музыкальные клипы, световое освещение, свечи.

Вечер-конкурс начинается с танца «Встреча», который исполняют три пары ведущих вечера. Затем юноши уходят со сцены, а девушки остаются и ведут вечер.

Стихотворный пролог:

– Какое счастье: и ночь, и мы одни!
Река как зеркало и вся блестит звездами;
А там-то... голову закинь-ка да взгляни:
Какая глубина и чистота над нами!
О, называй меня безумным! Назови чем хочешь:
В этот миг я разумом слабею
И в сердце чувствую такой прилив любви,
Что не могу молчать, не стану, не умею!

– О любви написано много! Много, потому что перед нами тысячи, десятки тысяч строк, продиктованных и сильным влечением, и глубоким раздумьем.

– Любовь ведёт через пустыни
И через горные хребты,
И на ветру она не стынет
И не боится высоты.

– Порою с поворота глянет
И вдаль с улыбкою зовёт.
И, обнадёживая, ранит,
И жаловаться не даёт.
Куда б ни ехал, где б ни шёл ты.
Всегда с тобой она в пути.
Не та, которую нашёл ты,
А та, которой не найти.

– Но о любви написано мало! Мало! Потому что чувство это – любовь неисчерпаемо, как сама жизнь. И сколько бы ни было написано о любви, её новизна, драматизм, многообразие, прелесть обаяния не могут быть исчерпаны, пока живёт на земле человек и пока бьётся его сердце.

– И сейчас мы увидим множество пар, обаяние и красота которых достигает Олимпа. Представляем членов жюри.

(Хорошо, если ведущие подберут стихотворную заставку перед каждым конкурсом)

– Итак, первый тур конкурса.

1 тур. Представление конкурсов.

– Когда мы представляем какого-либо человека, мы понимаем, что каждый имеет своё лицо, свои особенности. Мы как бы заново чувствуем его запах волос, видим блеск глаз, улыбку, его стиль одеваться. Как прекрасно она выглядит в этом платье! Как великолепен он в этом костюме! Все мы понимаем, как важно выбрать стиль одежды для определённой ситуации.

И сейчас пары представят свой стиль!

Движение пар на заданную музыку в заранее определённой композиции.

Визитка имиджа пары в творческой форме.

– Для выражения своих чувств люди придумали слова, затем сложили стихи, сочинили песни, затем изобразили свои чувства на картинах и, конечно, в танце. И сейчас наши пары попробуют выразить себя в танце.

Исполнение танца. (Сцена обозначается горящими свечами.)

Пока жюри подводит итоги первого тура, ведущие работают с залом.

– Я к вам пишу – чего же боле?
Что я могу ещё сказать?
Теперь я знаю, в вашей воле
Меня презреньем наказать...»

Сколько чувств вложено в эти строки, как точно подобраны слова... Каждому приятно слышать красивые слова, и я предлагаю вам написать любой понравившейся паре стихи, можно написать прозой. Ваше послание будет оценено по достоинству.

Все желающие получают карточку с рифмой и сочиняют стихи (буриме), посвящая их той паре, за которую болеют. Можно писать письма, стихи и посвящать выступающим. Письма отправляют в жюри и затем адресату, лучшие можно зачитать и автора наградить.

В это время можно исполнить какой-либо номер: танец, стихи, песню, можно поиграть с залом в игру «ДА-НЕТ-ДА».

Жюри объявляет итоги 1 тура: отсеиваются $\frac{1}{3}$ выступающих пар (зависит от количества пар, участников конкурса).

Выбывшие пары награждаются сувенирами на память об участии в конкурсе.

2 тур.

– Мы переходим к конкурсам 2 тура.

С женскими именами связано множество песен. Юношам мы предлагаем принять участие в аукционе песен.

– В наше время телефон – это всё. Мы ждём звонка от друга, любимого человека. Переживаем часами. Смотрим на телефон. И наконец, когда он звонит, то к нему подходит совсем не тот человек, с которым тебе хотелось бы поговорить, чей голос услышать, – это мамы, папы, бабушки, младшие любопытные сестрёнки и...

Юношам предлагается поговорить по телефону со своей девушкой и договориться о встрече. На карточках предлагаются ситуации: трубку берёт глухой дедушка, сосед, тётя из Одессы, попугай...

После конкурсов 2 тура жюри подводит итоги.

В это время исполняется номер или игра «Статуя влюблённым».

Предоставляется слово жюри по итогам 2 тура.

Выбывшим парам вручают сувениры. Оставшиеся пары готовятся к 3 туру. Группа ведущих исполняет танго. После танца девушки уходят со сцены, а юноши продолжают вести конкурсы.

3 тур.

– Вот бывает же так: сидишь иногда и грустишь, когда нет друзей рядом. Тогда нам помогает наш фотоальбом: «Посмотри-ка, это мы были в Жигулёвских горах, а это мы прекрасно проводили летние каникулы на берегу дикой Амазонки». Сейчас мы попробуем заполнить альбом фотографиями наших пар.

Фотография на память о путешествии. Пара выбирает карточку с маршрутом путешествия и через минуту представляет «фотографию».

– Наша жизнь полна неожиданностей. На каждом шагу нас подстерегают разные ситуации. Например, мы спешим в театр, и вдруг мимо нас с необычной скоростью проносится автомобиль и, надо же такому случиться, именно нас с ног до головы окатывает грязью...

– Сейчас мы всем парам предложим ситуации, из которых вам необходимо выбраться.

Жизненная ситуация. Выбирается карточка с заданием и через минуту в форме мини-атюры представляется решение.

Жюри подводит итоги. В паузе исполняется серенада.

Жюри объявляет итоги 3 тура, Награждаются выбывшие пары.

4 тур.

– Лишь ночь наступит на земле
И в доме свечи все погаснут.
Я у балкона до утра,
У ваших окон до утра, синьора, петь согласен.
Пока не видел и не знал,
Пока не слышал ваше имя
Любви от женщин не искал,
Влюблённых ревность презирал
И вот наказан я отныне.

– Я уступаю место под балконом вам.

Импровизированный балкон, свечи в канделябрах, дамы в пышных нарядах. Юноша исполняет серенаду своей девушке. (Подсказка – не обязательно петь самому, можно воспользоваться услугами друга, ансамбля или камерного оркестра.)

– И в заключение конкурсов предлагается подарить девушкам подарки. Эти предметы мы вам сейчас представим. Их необходимо преподнести как самый необходимый подарок.

Жюри подводит итоги конкурсов, вручает призы всем, лучшей паре вручается гранд приз.

Вечер в стиле кантри для старшеклассников

Сценарий № 1

Вечер носит развлекательный характер. В нём используется музыка стиля кантри, фокстроты, чарльстоны, танго, вальсы... (музыка, танцы начала прошлого века).

Вечер проходит в салуне «Заваруха».

Зал оформляется в духе 30-х годов. Расставлены столики для посетителей. Свет настольных ламп создаёт уютную обстановку. У входа в зал барная стойка, которая отделена от зала шторой из лент. Задник сцены задрапирован тёмной тканью и на ней контурная надпись белого цвета «Ура! Синема!». На переднем плане дополнением основного занавеса служит рельефный занавес из «дождя», который уменьшает сцену и украшает её.

Перед залом салуна название – «Заваруха», изображённое на обрывке киноплёнки. На киноплёнке можно представить фотографии участников вечера. В оформление можно включить изображение киноплёнок с кадрами фильмов.

Под вывеской «Касса» стоит девушка, одетая в костюм стиля 30-х годов. Она ставит на билеты номера и выдаёт их тем, кто не успел приобрести. Номера на билетах помогут занять место за столиком и принять участие в розыгрыше «Синема».

В дверях встречает всех гостей и приглашает пройти в зал «человек с бульвара капуцинов». В зале звучит музыка начала века или в стиле кантри. Посетители заходят в салун, садятся за столики. Несколько пар танцуют (из числа организаторов), как бы приглашая в этом принять участие прибывших.

Хозяйка проходит по залу, смахивая со столов невидимые пылинки, улыбается посетителями, беседует со знакомыми... Начинает волноваться, так как скоро открытие, а хозяин отсутствует.

Звучит музыка чарльстона.

Она посматривает на часы. Хозяин запаздывает. Наконец он появился. Оправдывается – небольшая ссора и примирение.

В итоге он исполняет песню для неё.

Звучит фонограмма «Бессаме мучо»

Она: Дорогие гости, располагайтесь поудобнее, я надеюсь – этот вечер принесёт вам удовольствие.

Он: Только для вас выступят самые известные артисты.

Она: Вы прекрасно проведёте время в кругу друзей.

Он: В вашем распоряжении наш бар.

Она: На ваших столиках меню. Любой номер меню по вашему желанию будет исполнен.

Звучит танцевальная музыка – кантри, танец «Турнидос».

Посетители пользуются услугами бара, танцуют, смотрят концерт.

Сцена рок оперы А. Рыбникова «Звезда и смерть Хоакина Мурьетты»

Таверна «Заваруха».

Хозяйка: Ни один вечер спокойно не проходит.

Разнимает дерущихся.

Он: Ты знаешь, наша жизнь мне напоминает кадры кино.

Она: Кафе «СИНЕМА» – в этом есть что-то ностальгическое. Сразу вспоминаешь: Мери Пикфорд, Чарли Чаплин, Дуглас Фернберкс, Вера Холодная... Разве сейчас кино?

Он: В чём же дело. Ты забыла, что мы, пусть и на короткое время, в волшебном мире кино, и нам ничего не стоит прокрутить кадры назад.

Она: С удовольствием. Мечтаю увидеть, как снимается фильм. А легко ли это?

Он: Пустяки. Сценарист пишет сценарий, он обсуждается, согласуется, утверждается. Режиссёр подбирает команду актёров, они утверждаются на роль и...

Она: Фильм снимается?

Он: Нет, ещё одна совсем маленькая деталь – найти деньги. А фильм снимается так: дубль первый, дубль второй и так далее. У нас есть сейчас возможность не только посмотреть, но и принять участие в съёмках мультфильма «Девочка с цветком».

Съёмки мультипликационного фильма.

Танцевальная программа «Бит рок».

Он: Ах, если бы наша жизнь была похожа на послушную кинематографическую ленту, повернул назад и – пошло, поехало...

Она: Значит, мы в этом кафе сможем посмотреть фильмы любых жанров? Комедия, детектив, мюзикл. Обожаю мюзикл!

Он: А что, собственно говоря, ты имеешь против документальных фильмов. Ведь это один из главных жанров, без которого мы бы не знали нашей истории.

Она: Что же, документальные фильмы – это сила. Но иногда хочется расслабиться, отдохнуть, посмеяться, погрустить.

Он: Как раз, кстати, привезли новый фильм.

Показ теневого кино.

Песня «Легковерная».

«Дорога».

Танцевальная программа.

Он: А ты в каком жанре мечтаешь сняться?

Она: Ну конечно в мюзикле, где много песен и танцев.

Танцуют «Кан-кан».

Он: У нас у всех есть шанс попробовать себя в какой-либо роли.

Вальс в исполнении Эдит Пиаф – исполняется танец.

Он: Как хорошо, что у нас можно посмотреть кадры любимых фильмов, но я пригласил известных актёров, представляю их вам.

Исполняется песня «Маручелло».

Песня Лолиты Торрес.

Он: Да, извини, я забыл предупредить, что у нас в гостях известный режиссёр.

Кинопробы. Немое кино.

Она: Дамы и господа! Мы проводим благотворительную лотерею. Сегодня и только сегодня разыгрываются интереснейшие вещи, которые принадлежали звёздам кино.

Розыгрыш.

Мы благодарим почтеннейшую публику за участие в лотерее.

Песня «Парк Ривьера».

Приглашение танцевать.

Врывается Неукротимый Джо, и после того, как он спел песню для красотки Мери, он её похищает. Фрагмент из мюзикла «Старик Хоттабыч».

Хозяин: Ну вот, никакого спокойствия, ну ни один вечер не пройдёт, если что-то не случится. (*Машет рукой.*) Всё, всё закрываемся. (*Одевает шляпу, кашне, берёт плащ и уходит. Оборачиваясь...*) Да, я чуть не забыл, приходите в следующий раз. Обещали привезти новую ленту.

Уходит под песню «За камнем».

Свет постепенно гаснет. Гости расходятся.

(Необходимо иметь подборку музыки и песен в стиле вечера или самим исполнять, как делаем мы.)

Сценарий № 2

(автор – Т. Абрамянц)

Вечер проводится в зале, оформленном под салун. Сцена оформляется как маленький театр варьете.

В зале, на заднем плане, барная стойка. Зал и сцена задрапированы грубой тканью. Перед залом у входа штора из колокольчиков и вывеска «САЛУН».

У входа шериф пропускает всех посетителей в зал.

У барной стойки билеты обмениваются на местную валюту – «баттерфляй-чики».

Посетители проходят в зал, занимают столик (на столике номерок), можно познакомиться с меню вечера.

Играет музыка в стиле кантри. Можно танцевать.

В салуне работают официанты, можно сделать заказ.

Расплачиваются баттерфляйчиками.

Встречает посетителей хозяин салуна. Он предлагает программу вечера.

Шериф предупреждает посетителей о правилах поведения.

На протяжении вечера звучит танцевальная музыка. Посетители чувствуют себя свободно, они могут танцевать, выступать и слушать другие выступления.

Программа концерта.

1. Песня «Звёздочка».
2. Танец в зале «Турнидос».
3. Эстрадный танец.
4. Танец в зале «Кантри».
5. Инсценировка песни «Маручелло».
6. Танец в зале «Верёвочка».
7. Теневой фильм.
8. Танец в зале «Бит-рок».
9. Кан-кан.
10. Танго-шутка.
11. Немое кино.
12. Цыганский танец.

Роли.

1. Хозяин салуна.
2. Шериф.
3. Бармен.
4. Режиссёр.
5. Аделаида Францевна (его помощница).
6. Официанты.

Подготовка.

1. Оформление сцены по эскизу.
2. Оформление зала, столиков, барной стойки.
3. Одноразовая посуда.
4. Меню на барной стойке и на столиках.

5. Вывеска «САЛУН».
6. Колокольчики на двери.
7. Билеты и валюта в баттерфляях.
8. Световая гирлянда, мишура и подсветки для сцены.
9. Фонограмма концерта.
10. Музыка для танцев.

Ход вечера.

В зале приглушенный свет. Звучит country-музыка. У двери висит вывеска «Saloon». Посетители проходят в зал. У двери их встречают два ковбоя или шериф.

За стойкой бара стоит хозяин салуна, хозяйка сидит рядом со стойкой. Музыка потихоньку стихает и звучит как фон.

Хозяйка: Нет! Дальше так жить невозможно! Мне всё надоело: и эти занавески, и наш репертуар, и, наконец, наш шериф, который уже три года подряд берёт бренди в долг и ни разу не расплатился.

Хозяин: Не кипятись! Занавески поменяем, над репертуаром поработаем, а на счёт шерифа, заметь: за эти три года мы ни разу не заплатили налогов в казну нашего городка.

Хозяйка: Ты меня не понял. Я говорю о том, что уже ХХI век, а мы живем как в каменном. Нужно догонять эпоху, пока есть время.

Хозяин: Да ладно тебе. Посетителей много, выручка изрядная. Что ещё нужно?

Хозяйка: А наш репертуар? Ни одного нового номера за последние полгода.

Хозяин: Ну, это ты зря! Именно сегодня я приготовил для тебя новый номер.

Исполняется «Танец ковбоев».

В салун входит шериф.

Шериф (*к хозяину кафе*): Привет, Джеймс! Как дела. Я мимо проезжал, дай, думаю, зайду к старому приятелю, а он нальет мне стаканчик бренди.

Хозяин: Вы как раз вовремя, шериф. Тут к нам танцоры приехали.

Шериф: Танцоры – это хорошо! Только почему посетители не танцуют – не порядок. А ну, музыканты, заводи свою шарманку!

Танцевальная пауза.

Немое кино.

Девушка из варьете (*к хозяину и хозяйке*): Вы здесь кино смотрите, развлекаетесь, отдыхаете, а мы (*показывая на других девушек*) работаем. Ну, ниче-

го, у нас своё кино будет. (*К посетителям.*) Дамы и господа, смелые ковбои и прекрасные дамы, кто хочет прославиться и стать знаменитым, прошу ко мне сюда.

Конкурс инсценировок.

Песня.

Хозяин (*к хозяйке*): По-моему наш салун меняется в самую лучшую сторону, которая только возможна. А ты как думаешь?

Хозяйка: Ты прав, но всё-таки, что такое новый салун без нового танца? Итак, дамы и господа, на сцене звёзды, упавшие на нас прямо с неба. Я хочу сказать, что самолёт, на котором они летели сломался, и поэтому они здесь. Итак, встречаем их.

Танцевальная пауза. Эстрадный танец.

Девушка из варьете (*обращается к стоящему рядом ковбою*): Знаешь, мне кажется, в наше время нет настоящих ковбоев – смелых, сильных...

Ковбой: Почему ты так решила? У меня другое мнение, я знаю многих ковбоев, которые могут совершить самые отчаянные поступки.

Девушка: Ну да, встретился один смелый. Сбежала я с ним, говорил, что любит, а у самого ни одного цента в кармане. Да вот портрет его лошади.

Ковбой: Это просто тебе не повезло. Ты не встретила такого, как я!

Девушка: А ты то чем отличаешься от других?

Ковбой: А вот сейчас посмотришь.

Миниатюра «Весёлый дилижанс»

(Группа ребят под весёлую музыку кантри садятся в дилижанс и рассказывают различные смешные истории в духе ковбоев.)

1. Джон небрежно, но постоянно стряхивает пепел на Билла. «Эй, Джон, а тебе не кажется, что ты смахиваешь на идиота?» – «Хорошо, я буду смахивать в другую сторону».

2. – Ты понимаешь, я как-то был в роскошном пятизвёздочном отеле. Везде зеркала, позолота, а Билл на полном скаку, сшибая двери, не сбавляя скорости, мчится на своей лошади вверх по главной лестнице. Я ему: «Билл, как ты мог?! На лошади, по лестнице, по коврам...» – «Ну извини, понимаешь, в лифте её укачивает».

3. Едут мимо салуна.

Внутренний голос: Зайдём?

Ковбой: Нет.

Голос: Ну, зайдём.

Ковбой: Нет!! Едем мимо.

Голос: Ты как хочешь, а я пошёл.

4. Техасец рассказывает: «У меня такое ранчо, что уходит два дня, чтобы проехать из конца в конец на машине». – «Раньше у меня тоже была дрянная машина», – говорит его собеседник.

5. Два ковбоя. «Видишь вон того, что скачет за нами?» – «Да там целый отряд на конях». – «Ну, вот тот, в джинсах». – «Да они все в джинсах». – «Ну, вот тот, в сомбреро». – «Они все в сомбреро». – Ковбой стреляет, всадник падает. – «Ну, видишь теперь? Он вчера мне жизнь спас».

И так далее...

Ковбой (*хозяину*): Вот уж действительно, чего только не бывает в дороге. Вот как сейчас помню, еду я по прериям... (*рассказывает свою историю*).

Хозяйка: А со мной была история! Сидят в салуне ковбои и сочиняют истории о своих подвигах... Лучше посмотрите, что подготовили наши девушки.

Кан-кан.

Шериф: Да, чуть не забыл. К нам в городок заехал цыганский табор. Лет сорок их не видел. Может пригласить? Да вот и они сами.

Заходят поющие и танцующие цыгане.

Хозяйка (*мужу*): И что ты всё приглашаешь и приглашаешь всех подряд, уверен, что все заплатят?

Хозяин: Зато смотри, как много посетителей. Наш салун стал пользоваться популярностью, значит, и дела наши наладятся, а то думал, что придётся прикрыть салун.

Звучит музыка, посетители танцуют, беседуют, звучат песни...

Хозяин: Уже светает, пора закрываться. Приходите в следующий раз, не забывайте нас, и мы придумаем ещё что-нибудь новенькое.

Вечер «Камертон»

Коллективное творческое дело проводится для старшеклассников. Вечер представляет собой комбинированную конкурсную программу, которая носит творческий и развлекательный характер.

В основу вечера взяты элементы КВН и конкурса «Стартин».

Для конкурсной программы необходим зал, по периметру которого располагаются команды. Все выступления проходят в центре.

В конкурсах могут принять участие 4-5 команд одновременно.

Программу ведут двое ведущих, в зале работают члены жюри, которые наблюдают за участниками конкурса непосредственно в зале.

Все результаты отражаются на табло.

(Члены жюри после конкурса оставляют свои оценки напротив номера команды, выводится средняя оценка и отмечается на табло под наименованием конкурса. И по окончании конкурсной программы подводятся итоги по каждой команде. Определяются места и проходит награждения.)

Ход вечера.

На сцене устанавливается телевизор. Ведущий подходит к нему.

Ведущий 1 (*включая и настраивая телевизор*): Вы пока смотрите телевизор, а я познакомлюсь с вами.

Ходит по залу и знакомится.

Ведущий 2 (*с экрана телевизора*): Чем это ты занимаешься?

Ведущий 1: Как это чем? Ты разве не видишь? Знакомлюсь со всеми.

Ведущий 2: У меня есть способ получше. Идём ко мне, и ты сможешь познакомиться со всеми гораздо быстрее.

Первый ведущий оборачивается и спрашивает.

Ведущий 1: Ты как туда попал?

Ведущий 2 (*пожимая плечами*): Нравится мне тут. Иди сюда!

Первый ведущий на экране телевизора.

Вместе: Добрый вечер. Мы рады начать наш вечер «Камертон».

Ведущий 1: Слушай, как ты тут уместаешься? Тебе не тесно? (*Пытается раздвинуть экран.*) Что тебе здесь понравилось, не понимаю. Тебя видят все, а ты никого. Давай лучше выбираться отсюда.

Свет гаснет, включается – и ведущие на сцене, оглядываются.

Ведущий 1: Вот так то лучше. Здравствуй! Мы начинаем наш вечер и надеемся, что вы все познакомитесь не только с нами, но и друг с другом.

Ведущий 2: На нашем вечере мы приглашаем вас принять участие в конкурсах, а жюри (*представление*) будет оценивать и подводить итоги. На протяжении вечера все итоги будут отмечаться на табло, мы определим – какая команда самая весёлая, творческая и оригинальная.

Ведущий 1: На протяжении всего вечера вам предлагается написать стихи в честь вечера и в конце его – зачитать.

Бумага, ручки.

Ведущий 2: Нам необходимо познакомиться с группами, которые примут участие в программе вечера «Камертон». Поэтому всем группам надо представить свою визитную карточку.

Очередность выступления определить по жребью.

Ведущий 1: Время истекло, приглашаем группу ____.

Ведущий 2: Мы продолжаем наш вечер конкурсом «Разминка». Каждой группе необходимо придумать по 2 вопроса за 2 минуты. На вопросы предлагается оригинально ответить другим группам. Итак, время пошло...

...Внимание! Первый вопрос задаёт группа ____ своим соседям. Если у других будут свои варианты ответов, то самые интересные будут оценены. Время на обдумывание – 30 сек.

Вопросы задаются по часовой стрелке – 1 круг.

Ведущий 1: Сейчас мы немного разомнёмся, потанцуем, но так как вечер наш состоит из конкурсов, то музыка будет не совсем обычной: один ритм будет сменять другой, одна мелодия переходить в другую. При этом будет оцениваться не только оригинальность танца, но и синхронность исполнения. Итак: конкурс «Перетанцовка».

Фонограмма.

Ведущий 1: Предлагаю конкурс на лучшего ведущего предложенной программы.

Группа должна решить, кто примет участие в этом конкурсе. И ещё одно условие: ведущий должен предстать в соответствующем костюме. Участники конкурса сейчас пройдут в другую комнату и после подготовки, через 10 минут, предстанут перед нами. Будущие ведущие подходят к организаторам вечера и выбирают карточку с заданием на ведение: бала, концерта в театре оперы и балета, молодёжной программы, спортивного репортажа, передач «Вокруг света» и «Ба, знакомые всё лица». Выбрав задание, ведущие идут готовиться, а затем сниматься на видеокамеру в отдельной комнате.

Ведущий 2: А сейчас мы отправимся в музей восковых фигур. Каждой группе такое задание: придумать фигуру, которую вы хотели бы представить в этом музее. Имейте в виду, фигуры должны быть сказочных героев. Но так как вечер называется «Камертон», то через 2 минуты зазвучит музыка и у вас будет несколько минут для того, чтобы вы потанцевали, а по взмаху волшебной палочки музыка прекратится и группа изобразит свою версию фигуры для музея. Внимание, музыка!

Фонограмма.

Ведущий 2: Мы с вами много танцевали и вместе и по группам. А сейчас мне нужен лишь один представитель от каждой команды, так как я объявляю конкурс на лучшего танцора!

Фонограмма.

Ведущий 1: Вернулась группа с выездного задания. Ребятам предстоит выступить в роли ведущих различных программ.

Включается телевизор и на экране ведущий 1... Показывается клип с выступлением, а затем ведущий сам появляется на сцене.

Ведущий 1: И наконец, мы подошли или подъехали к заключительному и самому приятному для нас конкурсу: стихи в честь нас и нашего знакомства.

Читают сочинённые стихи.

Ведущий 2: Слово жюри.

Жюри: Мы подвели итоги нашей первой встречи и приняли решение: знакомство состоялось!

Ведущий 1: День подходит к концу. Конечно, жаль, но завтра – новый день и новые встречи.

Уходит за кулисы. Включается телевизор. На экране Ведущий 1.

Ведущий 2: На сегодня наша программа закончена.

Ведущий 1: Спасибо за внимание. Хочу напомнить. Вас ждут ваши друзья, ваши родители. До скорой встречи.

Подготовка.

- Роли:

Ведущий 1.

Ведущий 2.

Члены жюри.

Работа с табло.

Судья времени.

Работа с фонограммой.

- Для конкурса необходимо подготовить:

Фонограмму всего вечера.

Табло оценок.

Бумагу, ручки, фломастеры.

Жетоны с оценками.

Призы, сувениры, медали.

Аппаратуру, микрофон.

Расставить стулья по группам, центр зала оставить свободным.

Танцевальный вечер «Весна»

Танцевальный вечер состоит из трёх частей:

1. Бал. Историко-бытовые танцы.

- Басс данс.
- Па-зефир.
- Па-д-эспань.
- Шарады.
- Капкан.
- Па-де-катр.
- Экосез.
- Танец с колокольчиками.
- Полька с переходом.
- Ручеёк.

Музыкальная пауза – вальсы.

2. Вальсы.

- Венский вальс.
- Вальс Мазурка.
- Испанский вальс.
- Фигурный вальс с цветами.
- Медленный вальс.
- Вальс с хлопками.
- Вальс с переходом.
- Большой вальс.

Музыкальная пауза – Блю Спинг.

3. Танцы 20 века.

- Блю Спинг.
- Чарльстон.
- Танго.
- Рок-н-ролл.
- Кантри.
- Мамбо Лео.
- Современные танцы.

Во время пауз музыка служит переходом из одной части вечера в другую. Так как меняется характер танца, то меняются и костюмы. Поменять костюм можно во время музыкальных пауз.

На вечере организуется фуршетный стол (напитки, фрукты, коктейли, печенье).

Смене танцев сопутствует и смена декораций, оформления зала, или можно переходить из зала в зал.

Во время вечера работает почта.

Каждую часть вечера ведёт пара ведущих.

Для вечера готовятся сюрпризы, художественные номера.

План подготовки вечера:

1. Написание сценарного плана.

2. Оформление зала.

3. Фонограмма танцев.

4. Почта.

5. Подготовка костюмов.

6. Подготовка ведущих.

7. Художественные номера.

8. Стихи и песни о весне.

9. Букеты цветов для танца.

10. Сувенир для танца.

11. Фуршетный стол.

12. Пригласительные билеты.

Перед началом вечера звучит бальная музыка.

1 тур

Ведущий: Весёлый месяц апрель,
Поддай скорее весть,
Что в мире, как всегда,
Есть место для удачи.
Восходит сок земли,
Чтоб зеленью расцвести.
И по щеке скользит
Весенний сок горячий.

Ведущий: Дамы и господа, мы открываем весенний бал.

Басс данс.

Ведущий: Приятно видеть радостные лица
Друзей, с которыми уже не в первый раз
Мы на балу, чтоб вместе веселиться...
Мы приглашаем вас на Па-зефир.

Ведущий: Кто откажется проститься с холодом душевным
И поприветствовать весну игривым танцем?

Ну, нежней улыбки и искристей взор!

По парам! И... приятный разговор.

Па-д-эспань.

Ведущий: Сейчас мы приглашаем вас сыграть в шарады.

Ведущий: Приглашаем милых дам

И галантных кавалеров

Почудить игрой в капкан,

Пошалить, но только в меру.

Я попрошу всех юношей встать парами по кругу, взяться за руки и поднять их.

Пока звучит музыка девушки взявшись за руки пробегают под руками. Когда музыка остановится, девушки, попавшие в капкан, встают за спину юноши. Музыка звучит, игра продолжается. Пары танцуют следующий танец вместе.

Ведущий: Па-д-катр.

Ведущий: Экосез.

Внимание! Внимание! В зале обаяние, плюс юность, привлекательность, веселье, оптимизм. И мы объявляем, что на этом балу вас ждёт сюрприз. Наш маленький сувенир для вас.

Ведущий: Привет, синьоры! Дамам нежным

У нас работы хватит до утра.

Что скажете, красавицы? Какая,

Какая не станет после этого плясать?

Вот видите, у нас вы и в руках.

Привет, синьоры! Дамам, было время,

И я признанья на ухо шептал....

Танец с колокольчиками.

Ведущий: Весна, мы веселимся и ликуем – сейчас мы полечку танцуем.

Полька.

Ведущий: А сейчас весенний ручеек.

Звучат вальсы – пауза. Дамы и кавалеры могут подготовиться ко второй части вечера или продолжать танцевать.

2 тур

Звучат позывные – куплет песни «Не покидай меня весна».

Исполняется художественный вальс творческой группой.

Ведущий: Весна всему свой голос дарит
Воде, листве, земле – всему:
Кострам в лесу и птичьей паре,
Глазам и сердцу моему.
Несётся плеск с лесных излучин,
В овраге ветер струны рвёт,
Весь мир разбужен и озвучен
И дирижёру смотрит в рот.

Мы открываем второй тур бала Венским вальсом.

Венский вальс.

Ведущий: Позвольте объявить мне вальс «Миньон».
Не правда ли, великолепен и желанен он!

Вальс «Миньон».

Ведущий: Толпа мазуркой занята...
Бренчат кавалергарда шпоры,
Летают ножки милых дам...
По их пленительным следам...
Летают пламенные взоры.
И вас мы тоже приглашаем на мазурку.

Вальс Мазурка.

Дамы и господа, мы приготовили для вас ещё один сувенир.

Исполняется художественный номер (танец, романс, сонет).

Ведущий: Испанский вальс.

Мы продолжаем конкурс для молодых людей. Вам предстоит сейчас рассказать светский анекдот или завести светский разговор с дамой.

Ведущий: Скользят, кружатся в лёгком танце
По залу пары-мотыльки...
Ищите даму, кавалеры!
«Фигурный вальс»!
И дамы вашей ждут руки.

Ведущий: Внимание! Мы сейчас расскажем вам несколько легенд о цветах, и вам необходимо отгадать, что это за цветы.

Ведущий: Танец прекрасный – «Медленный вальс»
Я объявляю только для вас!

Дамы, внимание! Я объявляю белый танец!

Ведущий: Чуть крылатая весна радостью повеет.
Оживает старина, сердце молодеет.
Присмирелые мечты, рвут долой оковы,
Словно юные цветы, рядятся в обновы.
И любви златые сны, осеняя вежды,
Вновь и вновь озарены радугой надежды.

Ведущий: О! Этот вальс! Волшебный вальс!
Вот он опять пленяет нас!

Приглашаем на вальс.

Вальс с хлопками.

Ведущий: Кавалеры и дамы! Приглашаем вас на Вальс с переходом...

Мы продолжаем конкурсы для кавалеров. Предлагаем конкурс на лучшее посвящение в стихах для дам. Представьте, что это альбом, который вы подарили даме.

Долго сих листов заветных
не касался я пером,
Виноват, в столе моём
уж давно без строк приветных
Залежался твой альбом.

Вручает кавалерам альбомы.

Ведущий: Однообразный и безумный,
Как вихорь жизни молодой,
Кружится вальса вихорь шумный,
Чета мелькает за четой.
Большой вальс

Звучит музыкальная пауза. Музыка к танцу Блю Спинг.

3 тур

Звучат позывные бала.

Ведущий: Блю Спинг!
Любимый танец многих пар.
Сударыни и судари, прошу вас!
Блю Спингом продолжаем бал!

Ведущий: Чарльстон!

Ведущий: Магнолий сладкий аромат,
Закат малиновый пылает...

Горячий ветер-озорник
На танец страсти приглашает.
Попробуйте открыть завесу тайны!
Какой же танец назову я вам?
Да! Это Танго! Кавалеры приглашайте
На танец страстный распрекрасных дам!

В третьей части вечера звучит музыка современных танцев с начала 20 века до настоящего времени (рок-н-ролл, кантри, мамбо лео, современные танцы).

Танцы сопровождают рассказ и показательные выступления.

В заключение вечера – медленная музыка и свечи. На этом фоне на сцену поднимаются лучшие танцоры, и их награждают весенними цветами.

Импровизация

Вступление ведущих: что такое импровизация?

В заданиях по импровизации принимают участие все группы. Чтобы у нас с вами получились настоящие импровизации, мы проведём разминку.

– Я задам вам несколько каверзных загадок, а вы попробуйте их разгадать.

Каверзные загадки задаются всем, кто отвечает первым, получает жетон. Тот, кто наберёт большее количество жетонов за вечер получит приз.

– А сейчас всем группам такие задания:

1. *Натюрморт.* Сейчас мы будем рисовать натюрморт на заданную тему. Например: бабочка на распустившемся цветке, фрукты на фарфоровом блюде, вода в прозрачном стакане, цветок в хрустальной вазе, осенние листья на мёрзлой земле. Обычно художники рисуют натюрморты с натуры. В нашем случае мы создадим натуру в своём воображении. Пожалуйста, рисуйте.

2. *Сказка.* Первая группа начинает представлять выбранную сказку. Через 2 минуты представление этой же сказки продолжает другая группа и так далее.

3. *Ожившая картина.* Вы, конечно, были в картинных галереях, на выставках, в музеях и знаете всё о картинах великих художников, о картинах наших современников. Вот и мы попробуем создать свою передвижную галерею. Каждая группа выберет себе картину и попробует её «нарисовать», а краски... вместо них используйте себя в качестве персонажей картин или фрагментов природы.

4. *Преобразования.* В руках артиста каждый предмет может преобразиться и стать не тем, чем он был вначале. Для этого не надо слов, достаточно жестов, мимики, движения. Сейчас каждая группа с моей помощью выберет себе предмет и изобразит его, а остальные отгадают, что это такое.

5. *Домашнее сочинение.* Я давала вам на дом задание – написать сочинение, вы можете их зачитать. (Сочинение на одну страницу по теме: например, «По реке плыла кастрюля», «Подари мне рубль на память», «Один ум хорошо, полтора лучше»...)

6. Изобразить любыми средствами: паутину на стене, коврик на полу, кактус, вешалку, летящее пёрышко, треснутое зеркало...

7. Музыка. Под предложенную музыку можно подвигаться, предлагая свой рисунок движений.

Спасибо!

(Для проведения вечера необходимо подготовить импровизированную сцену из полотен ткани, несколько костюмов, бумагу, фломастеры, аудиокассету с музыкой для сопровождения выступлений.)

Вечер юмора

Ведущий: Да здравствует юмор и улыбка!

Цена улыбки – она ничего не стоит, но много даёт.

Она обогащает тех, кто её получает, не обедняя при этом тех, кто ею одаривает.

Она длится мгновение, а в памяти остаётся навсегда.

Она отдохновение для уставших, дневной свет для тех, кто пал духом, солнечный луч для опечаленных, а также противоядие, созданное природой от неприятностей.

И тем не менее её нельзя купить, нельзя выпросить, нельзя ни одолжить, ни украсть, поскольку она сама по себе ни на что не годится, пока её не отдали!

А если в суматохе, вызванной наплывом разных скучных дел и обязанностей, вы так устанете, что не будете в состоянии одарить улыбкой друзей, то разрешите попросить оставить одну из ваших улыбок на память.

Ведь никто не нуждается так в улыбке, как те, у кого уже не осталось ничего, что можно было бы отдать.

Дейл Корнеги (с лирическими отступлениями).

Ведущий: И мы тоже попробуем подарить друг другу улыбку. Начинаем наш вечер с весёлой песенки.

«Весёлый дождик».

Во время вечера можно включать шутки великих музыкантов, художников, философов...

Ведущий: Итак, наш весёлый дилижанс отправляется в путь.

Звучит весёлая музыка. Посадка в дилижанс. Истории из жизни ковбоев рассказанные в дилижансе во время поездки. Остановка в городе юмористов. По пути дилижанс

останавливают бандиты (фрагмент мультфильма «Мы бандито...»). Поездка в форме театрального представления.

Ведущий: И только юмор может спасти наш дилижанс от скуки в пути. Сейчас пройдет самый трудный, самый веселый и самый серьезный (ведь смех – дело серьезное, вы это знаете) экзамен. На этом экзамене будет не до слез, так как высшая оценка – это смех!

Представителям групп предлагаю выбрать свой билетик и надеюсь, что все они счастливые. Время на подготовку – 10 минут.

В билетах содержится задание – изобразить:

- клоунов;
- скоморохов;
- слабо;
- скрытая камера;
- музыкальное попурри;
- дрессированных собачек;
- пародии;
- анекдоты.

Ведущий: А сейчас – контрольная для всех. И она состоит из двух частей:

1. Пантомима. Изобразить мимикой и движениями: проколотый воздушный шарик, мигающую лампочку, яблоко с червяком, попугая в клетке, распускающую розу, завядший цветок...

2. Миманс. Изобразить человека, который: ест огромную дольку арбуза; девушку, у которой сломался каблук; юношу, несущего сетку, из которой всё время выпадают яблоки...

Ведущий: У нас в гостях известный кутюрье ____, и он привёз с собой коллекцию изумительных нарядов, после показа возможна распродажа моделей.

Демонстрация моделей, подготовленных заранее с представлением их.

Ведущий: Вашему вниманию мы представляем модель вечернего платья, получившую гран при на фестивале в Ганолулу. Автор и исполнитель модели _____. И так далее...

Ведущий: Выбираем самого веселого человека на нашем острове. И венчаем его в короли юмора со всеми полномочиями сегодняшнего вечера.

Наряжают короля и венчают короной. Король вручит награды победителям. И в честь короля каждая делегация исполнит свой национальный танец или гимн. Ура!

В качестве приза можно каждому вручить по банану.

Продолжить вечер можно веселыми танцами.

Кабачок

Ребята группы должны друг друга хорошо знать и ценить: уметь оценить умения и знания, способности и талант членов своей группы.

Заранее группа обдумывает, кого в качестве знаменитости они будут представлять.

В кабачке главные действующие лица – ведущие, официантки, журналисты. Звучит весёлая музыка, все рассаживаются за столиками. Перед входом в кабачок висят колокольчики.

Появляются ведущие в экзотической одежде и с гитарой – поют.

Ведущий: К концу смены мы узнали друг друга и с приятным удивлением обнаружили, что у нас много знаменитостей. Но где же они? А... вот появилась первая звезда. Ба, какая знаменитость! Представьтесь, пожалуйста.

Группы представляют своих претендентов на роль знаменитостей – можно с юмором или серьёзно, можно творчески. Входящая знаменитость обязательно обращается ко всем с какой-либо фразой. Знаменитость может рассказать о курьёзном случае, произошедшем с ней. Ведущие ведут диалог. Знаменитости дают журналистам интервью, отвечают на блиц-анкету.

На них можно изобразить дружеский шарж или пародию.

Официантки накрывают на столы, рассказывают какие-либо истории о бывших знаменитостях, обсуждают, осуждают.

От каждой группы для концертной программы кабачка подготовить любой художественный номер.

Можно приготовить портрет знаменитости для картинной галереи кабачка (нарисовать в шутку или всерьёз).

Знаменитостям вручают грамоты кабачка в память о посещении его.

В концерте можно использовать пародии, инсценировки настоящих знаменитостей, миниатюры, сценки, джаз негритянский...

Костёр

Ведущий: Здравствуйте. Добрый вечер! Хорошо провести его в кругу друзей, особенно у костра. А какой костёр без песни. Здесь рядом, на поляне Грушина, каждый год встречаются любители гитарной песни.

Ведущий: Я думаю, что песни бардов и нам близки. И поэтому предлагаю начать наш вечер с песен.

Исполнение нескольких песен.

Ведущий: Чтобы было веселей, мы немного подвигаемся.

Игра «Коленочки».

Ведущий: У каждой группы есть своя песня, и я предлагаю вам сейчас по кругу их спеть, а кто знает их, тот может подпеть.

По кругу исполняются бардовские песни.

Ведущий проводит игру «Класс».

Ведущий: У нашего костра прозвучало много песен, но мне хотелось бы предложить нашу импровизированную сцену для маленького концерта, на котором могут выступить все желающие. И на память об этом костре – наши сувениры.

Вдруг на поляне появляется маленький человек. Он очень сердит.

Мастрюня: Ну, здравствуйте, я – Мастрюня, так меня называли местные жители в честь Мастрюковских озёр. Эти леса, поляны и озёра мои. А вы пришли без спроса и жжёте костры. У меня от этого дыма птички чихают и трава чахнет.

Ведущий: Мы ничего плохого не делаем. А костёр... так это традиция всех туристов. Только здесь звучат самые красивые песни и собираются в кругу друзья. Мы приглашаем и вас послушать наши песни, поиграть в смешные игры. Мы можем угостить вас картошкой, испечённой в этом костре. А вам я предлагаю приготовить походное блюдо из картошки и подать его хозяину этих мест.

Каждая группа готовит из одной картошки своё блюдо и дарит Мастрюне – тот оценивает лучшее и преподносит свой амулет. Каждый может попробовать запечённую картошку.

Шуточная игра: «Школа огородных пугал».

Мастрюня: Люблю я эти места. Красота... А не могли бы вы сочинить оду или гимн природе, окружающей нас?

Ведущий: Можно попробовать. У нас это должно получиться. Я думаю 10 минут хватит.

Задания группам.

Исполнение посвящений.

Мастрюня: Я тоже хочу провести игру. Вот у меня мешок, а там КОТ. И кто отгадает, что там, тот и получит моего КОТА.

Игра «Кот в мешке».

Ведущий: Вот догорает наш костёр. Напоследок мы все вместе споём песню.

Мастрюня: А я хочу вам оставить эти грамоты, которые пригласят вас в дальнейшее путешествие.

Исполняется заключительная песня, и мы расходимся на малые огоньки.

При подготовке вечера необходимо познакомиться и выучить песни, собрать хворост для костра, выбрать место, где можно свободно расположиться всем участникам. Хорошо, если на «Костре» пройдёт конкурс исполнителей и авторов песен. Для вечера можно подготовить несколько игр, которые помогут ребятам подвигаться и сохранить весёлое настроение до конца встречи. Но костре можно выучить новые песни, можно рассказать истории, связанные с песней, с туризмом. Если пройдёт конкурс, то необходимо подготовить дипломы с изображением костра или гитары.

Карнавал

Чтобы было весело и интересно всем, необходимо каждому иметь свою роль на этом празднике и хорошо подготовиться к нему.

Подготовительная работа:

- Участникам подготовить импровизированные карнавальные костюмы.
- Подготовить и оформить площадку для карнавала
- Подготовить игровые площадки и подборку игр.
- Приготовить флажки, свечи, фейерверк, бенгальские огни, фонарики.
- Помост или концертные площадки.
- Группам приготовить, эмблему, номер концертной программы.
- Выбрать свой цвет.
- Ребята могут взять роли: бродячих актёров, героев произведений, скоморохов, клоунов.
- Организовать свои балаганы.
- Подготовить фонограмму используемой музыки.
- Творческой группе подготовить шествие со свечами.
- Разучить всем песню «Карнавал».

Ход карнавала.

Перед публикой появляются три героя итальянского театра масок Дель Арте: Пьеро, Коломбина, Арлекино – во главе шествия со свечами и располагаются на карнавальной поляне. Эти герои будут вести карнавал и рассказывать его историю.

Пьеро: Эй, все, кто нас видит! Эй, все кто нас слышит! Спешите к нам на карнавал!

Коломбина: Шутки, танцы, игры, смех обязательны для всех! Пойте вместе с нами! Смейтесь вместе с нами! Танцуйте вместе с нами!

Песню «Карнавал» исполняют все.

Арлекино: Знаете ли вы, что говорит нам история? Она свидетельствует о том, что карнавалы пошли от древних ритуальных шествий, посвящённых языческим богам.

Пьеро: Длинные вереницы людей под звуки бубнов, барабанов с криками и пением, танцую и потешаясь, весело гуляли по кривым улочкам древнего города, собирая по дороге всё больше и больше жителей, идущих встречать своё божество – кто Солнце, кто Весну, кто Осень.

Коломбина: С годами карнавалы становились всё более шумными и весёлыми. Самые любимые карнавальные забавы перешли в традицию. Например, одной из любимых традиционных потех итальянского карнавала является перестрелка так называемыми конфетти в виде гипсовых или мелованных шариков.

Арлекино: В Португалии бросают друг в друга бобами и горохом. Неосторожных обсыпают мукой.

Пьеро: В Перу главное удовольствие карнавального времени – обливать прохожих водой, притом не всегда чистой.

Коломбина: В Риме во время карнавала устраиваются лошадиные скачки, а с наступлением сумерек начинается праздник огней. Огни появляются на всех окнах, машинах, в руках у каждого человека должна быть зажжена восковая свечка. Эти свечи беспрестанно друг у друга гасятся и вновь зажигаются.

Арлекино: И вы зажгите свои свечи и присоединяйтесь к нам. Я приглашаю вас на сегодняшний день превратиться в язычников. Сегодня я буду у вас шаманом, глашатаем, скоморохом, короче, главным карнавальщиком. Наш карнавал – это танцы, конкурсы, фейерверк и прочие развлечения. Итак, я объявляю карнавал!

На поляне образуются весёлые площадки, где можно увидеть странствующих актёров, жонглёров, певцов, Группы предлагают свою концертную программу и заывают зрителя.

Пьеро: Карнавал – это море огней и музыки; это веселье и яркие краски, костюмы. Я объявляю конкурс. У кого самый яркий и оригинальный костюм, я подарю эту весёлую игрушку.

Конкурс проходит с помощью всех участников.

Пьеро: Карнавалы любят и в Латинской Америке. Карнавалы в Бразилии – любимое развлечение жителей, В них принимает участие практически всё население. Представление начинается с приветственного гимна в честь короля и королевы, которых избирают на карнавале, и заканчивается карнавальным шествием всех участников праздника. Каждая группа на карнавале имеет свой

символ – эмблему, на которой обычно изображено животное или растение, – и строго определённый цвет одежды.

Исполняется латиноамериканский танец «Мамбо Лео», в который вовлекается всё шествие.

Арлекино: Вообще, американцы, темпераментные, горячие люди. Они свободно чувствуют себя везде, любят петь, танцевать.

Звучит сельская американская музыка в стиле кантри. Все танцуют. Танцы чередуются с песней.

Пьеро: А сейчас перенесёмся с вами на несколько минут в Грецию. Это горная морская страна. Греки – удивительный народ, самолюбивый, гордый и свободолюбивый. Любимый их танец – сиртаки.

Звучит музыка «Сиртаки», все встают в несколько кругов на поляне и танцуют.

Коломбаина: Ни для кого не секрет, что мы, русский, не можем на карнавале обойтись без зажигательного, радужного, дружеского русского танца. И какой русские не пойдёт в пляс, услышав мелодию настоящего русского танца.

Танцуют русский танец и приглашают всех гостей карнавала.

Арлекино: А закончим мы наш карнавал как и в Риме, праздником огней.

Все зажигают свечи, фонарики и танцуют. Начинает шествие творческая группа. Фейерверк. Все подсоединяются к шествию, и держа в руках горящие свечи, продолжают танцевать.

Методические советы, рекомендации и подсказки организаторам праздника

Что такое праздник?

Толковый словарь дает несколько объяснений этого слова.

1. День торжества, установленным в честь какого-либо выдающегося события.

2. День, особо отмечаемый обычаем или церковью.

3. Просто выходной, нерабочий день (от слова «праздность» – ничегонеделание).

4. А есть такое: день радости и торжества по поводу чего-нибудь. Вероятно, многим это определение понравится больше всего.

Действительно – рядом со словом «праздник» в нашем сознании чаще всего стоит слово «радость».

Без праздников немыслима жизнь. Чем сложнее и противоречивее окружающая жизнь, чем она труднее и, порою, безперспективнее, тем необходимее праздники как потребность в положительных эмоциях, потребность быть вместе, как повод встретиться и даже помириться, если вдруг нарушились дружеские связи и отношения. Праздник нужен как тот понедельник, с которого мы обязательно начинаем жить по-новому.

Праздник – неосознанная надежда на новое, светлое, счастливое. Для детей и школьников праздник – тот допинг, который позволяет расслабиться, встряхнуться, забыться, отдохнуть от одинаковости будних дней.

Праздник – душа народа. И он нужен зрителям как вид их удивительного творчества, как одна из форм духовного и национального самовыражения.

Праздник хранит историю Времени и Народа.

Народность праздника в том, что он, развлекая, поучает. Праздник важен потому, что он всегда «наш», а значит, «мой».

У каждого праздника – своя прелесть, свой кураж, свой нрав, свои краски и звуки и даже свой запах.

У каждого праздника – свои приметы и черты общечеловеческой культуры, своя полифония выражения.

У каждого праздника свое время, свое «лицо», своя идея.

Праздник есть своеобразная форма духовного самовыражения и духовного обогащения зрителя, без праздника его жизнь была бы немыслима.

Поистине, делу – время, и... празднику – время.

Культура праздника складывается из культуры игры, культуры слова, культуры движения, культуры музыкального звука, культуры моды, костюма, этикета, обычая, ритуала, словом, из совокупности разных культур.

Праздник, как человек, интересен непохожестью.

Поэтому сочинять и проводить праздники надо по правилам детской игры. А еще праздники любят за необычность личного самовыражения, установку на творчество, образность, обрядность, карнавальность, сказочность, костюмированность, сюрпризность, импровизацию, народный колорит, эмоциональность и т. д. А главное, за возможность «себя показать и на других посмотреть».

Праздник – сочетание идеального и реального, художественный текст и его язык, музыка, пластические образы относятся, с одной стороны, к воображаемому миру, с другой – к конкретным объектам.

Значимость праздников, особенно детских, невозможно переоценить, ибо они, во-первых, часть духовного наследия народа, его чистейших родников творчества – обрядов, ритуалов, традиций и т. п.

Во-вторых, праздники – сфера разностороннего творческого сотрудничества детей между собой, детей и взрослых в процессе подготовки и проведения праздника.

В-третьих, праздничные дни – ярчайшие события жизни, некие социальные рубежи, вехи, перспективы, на которые ориентируются, которые ждут. Событийность – феномен праздника.

В-четвертых, праздники – пространство «роскоши человеческого общения» (Антуан де Сент-Экзюпери).

В-пятых, праздники – своеобразная форма духовного самовыражения и духовного обогащения ребенка и т. д.

Сценарий и сюжет праздника

Методика

Сейчас мы рассмотрим общеметодические подходы к организации праздников. Методика буквально – процесс осуществления задуманной деятельности, совокупность способов и приемов упорядоченных действий по организации чего-либо. Методика – это алгоритм конструирования и организации деятельности. Сценарий «Сцена», кроме обычного смысла этого понятия, в латыни означает «явление» и «происшествие в лицах». Согласно Ф. Перзлу, каждая личность имеет две сцены: личная сцена – это скрытые мысли, в глубине которых человек непрерывно репетирует свою личную жизнь, все, что произойдет через минуту, час, день и т. д.; вторая сцена – это события, в которых мы участвуем, наши поступки, проявления, чувства. В первой «сцене» придумывается сценарий, во второй он воплощается на практике. В обыденной жизни все личные драматические события и принимаемые роли определяются замыслом-сценарием. В них есть темы, сюжеты, исполнители, воображаемые действия, диалоги, монологи и даже ремарки.

Сценарий, как план праздничного события, может быть литературно-драматическим произведением с подробным описанием действия, например, на новогоднем празднике.

Сценарий может быть заранее подготовленным детальным планом осуществления, скажем, в летнем лагере.

Сценарием имеет право называться краткое изложение сюжетной схемы, по которой мы проводим какое-то массовое, праздничное действо с пространством импровизации его участников.

Есть сценарии как заранее задуманная канва, по которой потом, как по клеткам сетчатой ткани, можно импровизированно «вышивать» сюжет праздника, уже по его ходу.

Есть также такие сценарии, где необходимо выучить свои роли, произнести их по канве задуманных сценарных действий и всех авторских ремарок.

Тема

У каждого праздничного сценария есть тема (или совокупность тем).

Тема праздника – это то событие, которое разыгрывается, это предмет театрализованного изложения какого-то жизненного материала.

Тему праздника можно выразить одной фразой, например: приход на землю нового года.

Сюжет (от франц. *sujet* – предмет) – предмет, предметы праздничного творчества, последовательность и связь описания событий в сценарии, совокупность и разнообразие событий во всей их противоречивой сложности, лежащих в основе праздника, всех его составляющих.

Источник сюжета праздника – процесс, происходящий в реальном мире, поэтому сюжет оказывает существенное влияние на его форму.

Сюжет любого праздника предполагает завязку, основное развитие хода действий, включая кульминацию и концовку – завершение, финал праздника.

Сюжет – как бы сквозная тема праздника. Выпускной бал, к примеру, можно оформить как сказочный сюжет: морской, космический.

Роли сценария

Роль – образ, воплощаемый участником праздника по сценарию. Праздник предполагает несколько, а по возможности, много ролей. Сценарий тогда успешен, когда он многоролевой, когда для участников праздника придумано много разных ролей. Причем это могут быть роли для конкретных людей. Итак, на любом празднике не должно быть слушателей, инертных безучастных. В любом празднике всегда присутствуют актеры, танцовщики, музыканты, игровики, ведущие. Но необходимо придумать (если позволяет сценарий) Скептика, Клоуна, Шута, Ангела и т. п.

Ролевой праздник – это и есть праздник. В нем нет гостей, все хозяева, все активные участники. Роль – тогда роль, когда угодила участнику.

Театрально-литературные герои праздника. Присутствие исторических, литературных, сказочных, мифологических персонажей на празднике оправдано либо идеей и обращением к прошлому, либо задачами настоящего.

Праздник должен хорошо «смотреться», быть визуальным. Придумать себе и сделать соответствующий костюм, головной убор, эмблему, визитку – дело творческое, а уж оформление сцены, зала, всех помещений, задействованных на празднике – тем более. Хозяева праздника обязаны продумать и придумать, наглядно оформить главное место проведения праздника – сцену, зал. Декорации должны быть легкими, аппликативными.

Торжество развлечения. Праздник длительно рассматривался как серьезное дело. Практически любой праздник, тем более детский, есть важное и целесобразное развлечение. Праздник не должен быть перегруженным, непраздничным.

Праздник как феномен игры. Игры включаются в контекст практически любого праздника. Игры как таковые могут присутствовать во всех частях сценария праздника: подготовительной, вступительной, основной, массовой и финальной.

И служить они могут разным задачам – диагностическим, воодушевительным, познавательным, развлекательным, реабилитационным, коррекционным и т. п.

В программе праздников правомерно включать все виды и «жанры» игр: спортивные и подвижные, двигательные забавы и аттракционы, дидактические и познавательные игры, строительные, технические и трудовые игры, музыкальные и хороводные игры, игры-упражнения.

Реклама праздника

Реклама – двигатель не только торговли, но и праздника. Реклама – завязка праздника, ее задача – воодушевить ребят на участие в нем, привлечь внимание, вызвать интерес.

Реклама праздника (афиша, объявление) может быть обычной (плоскостной) и объемной (тумба, шар, дом). Но и плоскостная делается по конфигурации необычной и зависит от сюжета, идеи праздника. Если праздник новогодний, реклама может быть сделана в виде елки, головы Деда Мороза с бородой, которая тянется по всей школе. Если это праздник Масленицы, то реклама будет в виде блина, солнца и т. п.

Словом, пусть будет необычной, интересной детям. А по тексту – доброй и завлекательной. По школе накануне праздника могут дефилировать «ходячие рекламы» – ребята, у которых рекламные тексты в руках.

Реклама может быть театрализованной. Представьте себе: по школе ходят живые шахматы и вербуют желающих на шахматный турнир или скоморохи

на ходулях, которые зазывают на русские народные игрища. Реклама – распространение сведений о празднике с целью создания ему популярности, реклама – это интересные рекомендации. Придумайте их!

Рекламщик – это тоже праздничная роль, в которой можно развернуться.

Приглашение на праздник. Приглашение – процесс деликатный и с выдумкой. Рекомендую сделать необычные красочные билеты (билет-игрушка, билет-шапочка, билет-программа и т. п.), создать группу костюмированных курьеров – пусть персонально разносят билеты.

Организационный момент

Он существует везде и на празднике тоже. До официального начала праздника необходима организационная пауза, чтобы раздеться в гардеробе; привести себя в порядок; сориентироваться во времени, выполнить поручение (выверить, доделать), повторить роль, подготовить аксессуары и т. д. Время организационного момента – адаптация ребят на празднике; как говорится, им надо остановиться и оглянуться. В структуру организационного момента входит также осмотр выставочного материала.

Если есть шанс подготовить к празднику тематическую выставку, ее надо делать руками детей. В организационный момент в школе, на празднике могут действовать «Справочное бюро», «Почтамт», «Студия звукозаписи», «Радио-центр», «Салон печати», «Шахматный салон», «Магазин-лотерея», игротека, костюмерная, буфет и т. д. Организационный момент нужен, но пусть он будет коротким.

Композиция праздника

Каждый праздник отличает фантазия. Сценарий любого праздника выстраивается по канве его традиционного сюжета. Но есть нечто общее для любых детских праздников, общие тематические элементы. О них кратко речь ниже.

Зачин

Роль начала праздника необычайно важна. Начало возбуждает внимание, отсекает старые связи, порождает интерес, включает школьников в интригу праздника. Зачин – начало – есть действие краткое, необычайное, ярко эмоциональное. Существуют такие методические приемы зачина.

- *Вербальный.* Яркое вступительное слово ведущего или ведущих. Эпиграф в прозе или стихах о празднике, о его идее. Устная композиция, агитпролог, даже театрализованное начало.

- *Дискуссионное начало.* Обращение к сенсации, необычной информации (стихи, письмо, документ), парадоксу. Выступление интересного гостя, представление гостей и участников.

- *Ритуальный.* Элемент линейки. Подъем флагов, эмблем, вынос знамени, возложение цветов, вынос венков и гирлянд, церемониал хлеба-соли, вручение вымпелов, писем, зажжение огня (костер, военная гильза, факелы), минута молчания, клятва, посвящение, передача эстафеты.

- *Музыкальный.* Оркестровое вступление, тематическая увертюра, общая песня, кольцовка песен, калейдоскоп песен, фанфарное вступление, колокола.

- *Кинопролог.* Кино клип. Фрагмент художественного или документального фильма на тему праздника.

- *Технические и иные эффекты.* Запуск шаров, птиц. Цветные, световые гирлянды, панно, эмблемы, зеркальные шары, панорама цветных слайдов.

Основная часть

Она реализуется через слово, деятельность, демонстрацию. Словесные праздничные формы: рассказ-сообщение очевидцев, пресс-конференция, защита идей, рефератов, проектов; ответы на вопросы; диалог, викторина, агитбригада, напутствие, литературный монтаж, устный журнал. Словесные компоненты вписываются в любой сценарий, они обращены к сознанию и чувствам, потому необходимо, чтобы форма слова была яркой, эмоциональной.

Концертная часть.

Нужен ли в нашем празднике обязательный концерт? В широком понимании этого слова – нет. Дело в том, что весь праздник – это своеобразный концерт, который начинается от входа. Вместе с тем концерт на праздничном балу может быть тематическим и лирическим, целостным и рассыпанным по всей программе. Он может идти при свечах, может быть подарком, может быть конкурсным. Главное, чтобы не было скучных номеров. Рекомендую включить в программу праздничного концерта следующие детские жанры: ревю (синтез всех жанров), веселый «капустник», живую газету на местные темы, театр веселой пантомимы, кукольный театр (концерт на местные темы), театр теней, шумовой оркестр, цирк, эстрадный концерт, шуточную оперу или оперетту на местные темы, концерт иллюзионистов, звуковой фотоальбом, ансамбль бальных танцев, тантамореску (сочетание рисунка и актера); и еще: пусть этот концерт будет коротким. В любом концерте, кроме школьников, должны участвовать и учителя, и родители, и гости. Это очень сближает.

Массовая часть

Массовая часть праздника – это творческое общение, это условия для самореализации, самопроявления, простор для полета фантазии. В массовую часть, как правило, включаются следующие виды творчества детей:

- *Танцы* индивидуальные и коллективные, медленные и ритмические, обычные и игровые, с сюрпризами и без. Издавна сложилось такое понятие, как «тур танцев». В нем не может быть более трех танцев. Подбор танцев на празднике делается по заявкам ребят. Танцы должен вести танцмейстер (диск-жокей), заводи́ла, ведущий. Есть танцы, которые помогают познакомиться. Есть конкурсные, в которых можно показать свое искусство, изобретательность. Есть танцы переходные, сценические, камерные и т. п. Танец – это высокая праздничная педагогика.

- *Игры*. Без детских игр немыслим детский праздник. В праздник обычно включают коллективные игры на общение, знакомство, юмор.

- *Конкурсы*. Краткое (как правило) соревнование, состязание, игровое соперничество, которое имеет целью выделить наилучший результат, наилучшего участника. Конкурс на празднике – желанный «гость». Можно рискнуть дать краткий «разворот» конкурсов на празднике. Часть из них проводится на первом, подготовительном этапе. Для конкурса необходимы простейшие условия, которые разрабатывают, сочиняют сами школьники. В любом конкурсе проявляются яркие индивидуальности.

- Конкурсы исполнителей:

- песен, танцев, стихов, музыкальных пьес, драматических отрывков, других жанров актерского мастерства;
- театрализованных анекдотов, авторской песни, драматизированной басни, загадок в стихах, речевок, считалок, страшилок, частушек;
- пантомимы, удивительного рассказа;
- спортивных танцев и др.

- Конкурсы:

- сочинителей любовного письма, письма-ультиматума, буриме, поздравления, сказки, связанного рассказа из названий художественных кинофильмов;
- придумщиков подписей к рисунку, фотографии;
- авторов перевода, сурдоперевода, репортажа, интервью, «научного» реферата, кроссворда;
- авторов литературной дискуссии, музыкальной пародии, эпиграммы, досье, шуточной анкеты, автобиографии, детектива, легенды, рекламы.

- Конкурсы рукотворчества:
 - визитной карточки, эмблемы, значка;
 - банта, галстука, бабочки.

Концовка праздника

Концовка – финал праздника, в определенной степени его апогей (второй апогей). Концовка праздника должна быть краткой, четкой, яркой. Что может быть концовкой праздника?

- Награждение всех отличившихся участников.
- Раскрытие секретов и сюрпризов.
- Общая песня в кругу.
- Эффекты: фейерверк, зажжение прощального костра.
- Линейка прощания.

В конце праздника могут быть проведены праздничный ужин; маленький, но очень яркий концерт; красочный ритуал; приняты какие-то обращения, письма, правила; вручены подарки и сувениры и т. п.

Включение аудитории в активное действие

Спектакль праздника нуждается в том, чтобы его участники были не пассивными зрителями, а активными участниками. Детская «публика» технологически должна быть встроена в контекст праздника как зритель, слушатель и непременно как активный участник.

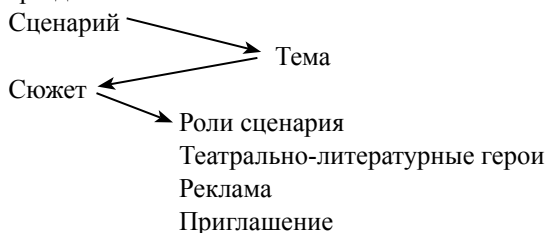
Организатор праздника ищет пути взаимодействия участников «спектакля» и зрителей, которое делает зрителей актерами, исполнителями разнообразных ролей праздника.

Драматическое действие праздника обязательно предполагает наличие в сценарии приемов, активизирующих аудиторию, включающих детей в его творческий процесс.

Есть и такой прием: вывешивается афиша, плакат с фамилиями участников или групп участников, а рядом приклеен конверт, куда необходимо опустить свой жетон. Бумажных жетонов может быть несколько. К примеру, жетон красного цвета – первое место, синего – второе, зеленого – третье и т. д. Жетоны раздаются всем участникам праздника. После конкурса зрители, слушатели подходят к плакату и опускают в конверт (бумажный ящик) свои жетоны. Побеждает тот, кто получил большее количество соответствующих жетонов. Наверное, можно придумать и другие приемы.

Для наглядности можно подготовить два плаката, по которым и объяснять организацию праздников.

- Плакат № 1. Праздник.



- Плакат № 2. Организация праздника.

Организационные моменты Композиция

-
- Зачин.
 - Основная часть.
 - Концертная.
 - Массовая.
 - Концовка праздника.
 - Включение аудитории в активные действия.
 - Итоги.

Рекомендации по методической разработке

1. Название разработки.
2. Название и форма проводимого дела.
3. Объяснительная записка:
 - задачи дела;
 - возраст детей;
 - условия для осуществления дела.
4. Оборудование, оформление (техсредства, варианты текстов, плакатов, музыкальное сопровождение).
5. Методические советы по подготовке дела (распределение поручений, работа советов дел, роль педагога).
6. Сценарий, план, ход проведения дела.
7. Сценарий дела по всем направлениям.
8. Методические советы организатору дела. (Варианты.)
9. Список литературы.
10. Автор. Дата

(Тематическая подборка материала – стихи, песни, игры, цитаты, рисунки...)

Прикладной методический материал

Сценарий является практическим материалом. Сценарий – конспективная, подробная запись праздника. Записываются слова ведущего и героев, сценические оформление, тексты песен, указания, световая партитура, движения по сцене.

Схема сценария:

1. Название дела.
2. Для кого дело.
3. Цель. Воспитательные задачи.
4. Действующие лица.
5. Текст сценария.
6. Использованная литература.
7. Автор. Дата.
8. Методические советы.

Для лёгкости работы со сценарием можно сделать такую запись:

Сценическая ремарка	Текстовый материал

Для разработки дела можно использовать инструмент достижения цели:

1. Мозговой штурм. Пояснение идей.
2. Объединение сходных идей. Голосование за 1/3
3. Отбор идей.

Действия организаторов:

- Детальная разработка дела.
- Распределение поручений.
- Дата выполнения.
- Само дело.
- Анализ (Дополнения, исключения, советы).

Продуктивная игра «Фирма»

Игра может служить методом контроля, корректировки, координации усилий участников определённого дела на различных участках, этапах его организации. Деловая игра поможет избежать ошибок при подготовке и проведении больших мероприятий.

Слово «ФИРМА» – объединение однородных, смежных производств. Мы создаём разные творческие группы, направленные на выполнение какого-либо дела. Например, молодёжный праздник:

Методом «мозгового штурма» выдвигаются общие идеи, можно использовать «инструмент достижения цели».

Создаются рабочие группы:

1. Сценаристы – план или сценарий дела.
2. Оформители – объявления, приглашительные билеты, оформление зала.
3. Снабженцы – обеспечение необходимым материалом.
4. Рабочая группа – подготовка реквизита, установка.
5. Исполнители – участники театрализованного представления.
6. Музыканты – музыкальные заставки, танцевальная программа.
7. Дежурные – порядок на вечере.
8. Управление – обеспечивает связь между группами, согласовывает различные вопросы, осуществляет контроль.

Суть игры заключается в проведении заседания «ФИРМЫ». На котором состоит представление всех деловых групп. На заседание приглашается группа будущих организаторов мероприятия.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
КОЛЛАЖ ЛИДЕРА	6
Кто такой Лидер?	6
Виды лидерства	6
Стили руководства	14
Узелки на память	16
Построение модели идеального лидера	17
Словарь лидера	23
Анатомия успеха	24
Список рекомендуемой литературы	26
ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ	27
Игры на знакомство. Игры в кругу	27
Игры на знакомство с бумагой	31
Игры на взаимодействие и сплочение коллектива	34
Игры на взаимодействие	38
Веревочный курс	43
Список рекомендуемой литературы	47
КОНФЛИКТ	48
Что такое Большая сессия?	48
Большая сессия. Конфликт	49
Большая сессия. Амортизация в конфликтах	61
Большая сессия. Общение без конфликта	69
Список использованной литературы	79
КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО	80
Что такое коллективно-творческое дело (КТД)?	80
Как строится КТД?	81

Продуктивная игра	82
Внимание! Игра!	83
«Шахматы»	83
Интеллектуальная игра «Лабиринт»	84
«Тропа приключений»	86
Программа фестиваля приключений «Параллельные миры»	87
Легенда	90
Тропа приключений	93
Висячие сады	94
Лабиринт	94
Клад	95
Легенда американца Гордона	95
Операция «Золото муисков»	96
«По следам Индианы Джонса»	102
Интеллектуальный марафон	104
«Станция «Фантодром»	104
Буриме	105
Волшебный квадрат	105
Весёлые буквы	106
Морской бой	106
Играем в детектив	106
Кроссворд	107
Шифровальщики	107
Поле чудес	107
«Тир»	108
Клуб знатоков «Что? Где? Когда?»	111
Аквапарк	112
Интеллектуальная игра «Пирамида»	114
Ринг-позиция	117
Весёлая компания	118
Интеллектуальная игра «Азимут»	120
Интеллектуальная игра «Детектив»	122
Шуточная спортивная эстафета	127
Ночное ориентирование- Экологическая игра «Барлы»	129
Интеллектуальная игра «Галактика»	130
Итальянская «Комедия дель Арте», или «Комедия масок»	135
Вечер импровизаций	137

Игра на творческое воображение «Радуга»	142
Вечер импровизаций «Спектр»	143
Вечер «Овация»	144
Вечер ко Дню святого Валентина «Я выбираю тебя»	149
Сценарий праздника «День святого Валентина»	155
Конкурсный вечер «Я бы выбрал тебя»	163
Вечер-конкурс для юношей и девушек «Имидж»	166
Конкурсная программа «Ты+Я»	171
Вечер в стиле кантри для старшеклассников	174
Вечер «Камертон»	181
Танцевальный вечер «Весна»	185
Импровизация	190
Вечер юмора	191
Кабачок	193
Костёр	193
Карнавал	195
Методические советы, рекомендации и подсказки организаторам праздника	197
Сценарий и сюжет праздника	199
Продуктивная игра «Фирма»	207

Каледа Г.В.
НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ЛИДЕРА

Компьютерная верстка – *С.А. Немцев*
Редактор – *О.Ю. Дьяченко*

Подписано в печать 25.12.2008 г.

Формат 60х84 $\frac{1}{16}$. Бумага осетная. Печать офсетная.

Усл. печ. л. 12,26. Заказ № 7183. Тираж 500 экз.

Издательство ООО «Офорт».

443080, г. Самара, ул. Революционная, 70 П.

Тел.: (846) 372-00-56, 372-00-57.

Отпечатано в АНО «Типография ГУВД Самарской области».

443080, г. Самара, ул. Санфировой, 95.

Тел.: (846) 373-65-04, 373-65-05.

Государственное учреждение Самарской области

Агентство по реализации молодежной политики

при Министерстве культуры и молодёжной политики Самарской области



Об агентстве Наши программы Библиотека План мероприятий Фотогалерея Гостевая книга



Вовлечение молодежи в социальную практику

Конкурс студенческих общежитий

2008

Протокол смотра-конкурса общежитий
средних специальных и высших учебных заведений
Самарской области 2008 года

График выездов для смотра-конкурса общежитий
средних специальных и высших учебных заведений
Самарской области 2008 года

Положение о проведении смотра-конкурса общежитий
средних специальных и высших учебных заведений
Самарской области 2008 года

Ярмарки профессий для молодежи

Пресс-релиз «Ярмарки профессий» 2008 года

Участники «Ярмарки профессий» 2008 года

Программа «Ярмарки профессий» 2008 года

Конкурс профмастерства молодых специалистов предприятий и организаций Самарской области

Положение о проведении областного конкурса
профессионального мастерства молодых работников
промышленных предприятий, сельскохозяйственного производства
и профессиональных учебных заведений Самарской области.

Положение о проведении областного конкурса поощрению
молодых специалистов предприятий и организаций Самарской области
«Лучший молодой специалист Самарской области».

Победители областного конкурса поощрению
молодых специалистов предприятий и организаций Самарской области
«Лучший молодой специалист Самарской области».