

ВЕЧЕР КОНКУРСОВ

Учащиеся сидят за столиками в классе. Каждый столик — команда, представители которой участвуют в различных конкурсах. Победители конкурсов награждаются конфетами, шоколадками, вафлями, яблоками, бананами и т. д.

Конкурс «Визитная карточка»

Каждый столик-команда представляет название и свой девиз. После этого у каждого участника на груди появляется эмблема.

Разминка

(за правильные ответы вручаются конфеты)

1. Сколько будет: $2+2 \times 2$? (6)
2. Назовите местоимения, которые не шают водителям на дороге. (Я-мы)
3. Какие местоимения самые чистые? (Вы-мы-ты)
4. Какое животное всю жизнь прикреплено к одному месту? (Коралл)
5. У каких птиц крылья покрыты чешуей? (У пингинов)
6. С птицы начинается, зверьком кончается, как город называется? (Ворон-еж)
7. Что легче: пуд железа или пуд сена? (Весят одинаково)

Конкурс «Яблочное пюре»

(2 яблока, 2 терки, 2 тарелки)

На что похожа половина яблока? На вторую половину. Итак, конкурс: нужно приготовить яблочное пюре. Играющим выдается по два одинаковых по величине яблока, каждому — по терке и тарелке. Учитываются скорость и качество.

Победителю вручается приз, второму участнику — яблоко.

Конкурс «Достань яблоко»

(миска, вода, яблоко)

Перед каждым участником конкурса ставят миску с водой. Условие конкурса — без помощи рук достать плавающее яблоко.

Конкурс «Возьми приз!»

(стул, приз)

На стул кладется пакет с призом. Вокруг стула — участники конкурса. Ведущий читает стихотворение «Раз, два, три!». Те, кто пытается схватить приз несвоевременно, выбывают из конкурса.

Расскажу я вам рассказ

Полтора десятка раз.

Лишь скажу я слово «три» —

Приз немедленно бери!

Однажды шуку мы поймали,

Распотрошили, а внутри

Рыбешек мелких насчитали —

И не одну, а целых ДВЕ.

Мечтает мальчик закаленный

Стать олимпийским чемпионом,

Смотри, на старте не хитри,

А жди команду раз, два, СЕМЬ.

Когда стихи запомнить хочешь,

Их не зубри до поздней ночи,

А про себя их повтори

Разок, другой, а лучше ПЯТЬ!

Недавно поезд на вокзале

Мне ТРИ часа пришлось прождать.

Но что ж вы приз, друзья, не брали,

Когда была возможность брать?

Конкурс «Достань конфету»

(миска, мука, конфеты)

В миске горкой насыпана мука. В нее вставляется конфета так, чтобы торчал кончик, за который ее можно вытащить. Если нос, щеки не испачканы мукой, конфету можно взять себе в качестве приза.

В этом конкурсе могут принять участие не представители команд, а все желающие проверить свою ловкость.

Конкурс «Мозаика»

(конверты с открытками)

На каждый столик выдается конверт, в котором красивая открытка разрезана на различные геометрические фигуры. Задание — собрать открытку. (Можно «вос-

становить» картинку-пейзаж, портрет писателя).

Конкурс «Раз колечко, два колечко»

(предметы, кольца)

На расстоянии 2–3-х метров от участников конкурса находятся предметы, возвращаемые в бумагу. Каждому выдается по 3 кольца диаметром 10–15 сантиметров из плотного картона. Участники конкурса должны набросить кольца на эти предметы. Предмет, на который попало кольцо, переходит в собственность попавшего.

Конкурс «Веселая чепуха»

(наборы полосок бумаги с текстом)

Этот конкурс улучшает настроение присутствующих, придает празднику веселость.

У ведущего два набора полосок бумаги. В левой руке — вопросы, в правой — ответы. Ведущий обходит столики, играющие поочередно «вслепую» вытаскивают то вопрос (читают вслух), то ответ. Получается веселая чепуха.

Используйте свою фантазию при составлении вопросов и ответов. Чем больше перечень вопросов и ответов, тем больше получится вариантов забавных сочетаний.

Примерные вопросы:

- вы читаете чужие письма?
- вы спите спокойно?
- вы слушаете чужие разговоры?
- бьете ли вы со злости посуду?
- можете ли вы «подложить свинью» приятелю?
- пишете ли вы анонимно?
- вы распространяете сплетни?
- имеете ли вы привычку обещать больше ваших возможностей?
- хотели бы вы жениться по расчету?
- бываете ли вы в своих действиях навязчивы и грубы?

Примерные ответы:

- это мое любимое занятие;
- изредка, ради шутки;
- только в летние ночи;
- когда кошелек пустой;
- только без свидетелей;
- только в том случае, если это не связано с материальными затратами;
- особенно в чужом доме;
- это моя давняя мечта;
- нет, я очень стеснительный человек;
- я никогда не отказываюсь от такой возможности.

Конкурс «Прыг-скок»

Участники конкурса становятся в одну линию. При слове ведущего «суша» все прыгают вперед, при слове «вода» — назад. Конкурс проводится в быстром темпе.

Ведущий имеет право вместо слова «вода» произносить другие слова, например: море, река, залив, океан; вместо слова «суша» — берег, земля, остров. Прыгающие невольно выбывают, победителем становится последний игрок — самый внимательный.

Конкурс «Составь слово»

На доске написаны «странные» слова. В них надо переставить буквы таким образом, чтобы слово перестало быть «странным».

Опле — (поле)
Рвань — (январь)
Лауци — (улица)
Бадусь — (судьба)
Клероза — (зеркало)

Конкурс «Мыльный пузырь»

(воздушные шарики)

Желающие мальчики надувают шарики. Затем разбиваются на пары, каждая из которых пытается «раздавить» шарик животами. Уцелевший шарик — награда.

Источник: Праздники в школе: Сценарии, конкурсы, викторины. СПб.: Издательский Дом «Литера», 2002.

Мифологический КВН

Сценарий

Несколько пояснительных замечаний. Команды-участницы — дети и их родители, команд в строгом понимании этого слова нет, играют все. Ведущий — учитель или кто-то из родителей, хорошо знающих древнегреческую мифологию. Предварительная подготовка — минимальная, сводится к оформлению зала, подготовке атрибутов муз. Игра рассчитана на полтора часа, при необходимости некоторые конкурсы можно опустить, усовершенствовать или заменить.

В е д у щ и й. «Мифы Древней Греции» — тема сегодняшней игры. Юные участники ее только что изучили этот материал и знают о богах и героях древних греков почти все, взрослые, возможно, почти все забыли, и в их памяти лишь смутно всплывают имена Прометея и Геракла и выражения, ставшие крылатыми: «сизифов труд», «Авгиевы конюшни», «лететь в тартарары». Но пусть вас это не смущает, дорогие родители. КВН — клуб веселых и находчивых, смекалки и остроумия вам не занимать, значит, у вас есть все шансы на победу. Итак, мы начинаем.

Первый конкурс — «Нить Арахны».

— Любимой дочерью Зевса была Афина Паллада, защитница городов, богиня мудрости и знания. Девушки Греции особо почитали ее за покровительство во всех женских рукоделиях, включая кулинарное искусство.

Но особенно искусна была Афина в умении ткать и прясть, никто из смертных и богинь не мог превзойти ее в этом. Всем известно, как поплатилась Арахна, царская дочь из лидийского города Колофона, искусная ткачиха, захотевшая стать выше Афины: богиня обратила ее в паука, который висит на своей паутине и вечно тклет ее.

Наш конкурс мы назвали «Нить Арахны». От каждой команды приглашается по одной участнице (от родителей лучше пригласить бабушку), готовой соперничать с Афи-

ной Палладой в искусстве рукоделия. Вы получаете крючок и клубок ниток и должны до конца состязаний плести нить из воздушных петель. Побеждает та, чья нить окажется длиннее.

Второй конкурс — «Конкурс знатоков».

— Для этого конкурса потребуются знатоки, те, кто готов распознать мифологического бога, сколь бы ни были противоречивы или скудны сведения о нем. Итак, на сцену приглашаются по одному участнику.

Для начала вам необходимо определить уровень своей компетентности. Назовите число от 1 до 7, то есть число признаков, которое вам будет достаточно, чтобы назвать имя бога. Понятно, чем быстрее вы угадаете имя, тем большее количество очков вы получите. Итак, начинаем.

— Как характеризует его Гомер, он — бог-убийца, «ночи подобный», жестокий и безжалостный, «друг нечестивцев, всегда вероломный». Само его имя, негреческое по своему происхождению, ассоциировалось у древних греков с глаголом «губить».

— Он — бог, карающий и насылающий на человечество чуму и разные бедствия; страшен он в гневе, и не щадят тогда никого его золотые стрелы. Вместе с тем он — бог-целитель, врачеватель болезней, его сын — бог врачей и врачебного искусства Эскулап.

— Одно из главных его качеств — дар предсказания. Оракул, изрекавший смертным предсказания, находился в его храме в Дельфах.

— Его постоянные спутники — лира и колчан со стрелами.

— Он всегда изображается с длинными волнистыми волосами, разделенными пробором, выражение лица — открытое, гордое и вместе с тем нежное, тело — стройное, гибкое, свидетельствует о силе и здоровье. Его изображают безбородым и вечно юным.

— Он победитель тьмы и злых духов, бог света и солнца, почему его и называют Фебом — лучезарным.

— Он покровитель муз и бог вдохновения. (Аполлон)

— Он бог гимназий, древнегреческих школ борцов, поэтому один из его атрибутов — петух, его изображают в виде идеального юноши, посещающего школы борцов, — высоким, стройным, безбородым, с коротко остриженными волосами.

— Иногда его изображают с поднятой вверх правой рукой. Этим жестом он будто хочет что-то разъяснить, напоминает о том, что он — бог красноречия, одна из многочисленных обязанностей которого — обучение людей этому искусству.

— Он научил олимпийских богов получать огонь с помощью быстрого вращения специальной палочки, а людей он учит искусству передавать свои мысли посредством письма, ведь он — изобретатель азбуки. Кроме того, он изобрел цифры, меры и веса.

— Он посланник богов, посредник между ними и человечеством. Он же — проводник душ в царство Аида.

— Он изобретатель свирели и лиры, поэтому его изображение часто сопровождается черепаха, из панциря которой он сделал первую лиру.

— Его главные атрибуты — низкая крылатая шляпа и кадуцей (палка, которую обвивают две змеи). Когда его изображают с обнаженной головой — на голове непременно крылья.

— Он покровитель путешественников и мореплавателей, хранитель дорог и водных путей, бог торговли и бог воров, бог-переводчик со всех языков. (Гермес)

— Она олицетворяет влагу или, точнее, влажность воздуха, вот почему ей прислуживает Ирида — богиня радуги.

(Окончание на обороте вкладки)