

## **ИГРЫ НА АКТРЕСКОЕ МАСТЕРСТВО**

### **АЗБУКА**

Попробуйте пантомимой изобразить все буквы алфавита. А затем можно устроить командные соревнования. Команда говорит соперникам какое-либо слово, а соперники в свою очередь должны изобразить это слов пантомимой по буквам.

### **АЛФАВИТ**

Задача рассказать алфавит так, как будто вы:

- священник, читающий молитву
- судья, зачитывающий приговор
- Ромео, объясняющийся в любви Джульетте
- учитель, ведущий урок
- хороший знакомый, рассказывающий анекдот
- ребёнок, плачущий, жалующийся маме, который потерял игрушку
- больной, испуганно рассказывающий врачу о том, что у него болит зуб

### **АРТИСТИЧЕСКИЙ**

Инсценировать сказку "Курочка Ряба", если она:

1. комедия
2. мелодрама
3. фильм ужасов

### **БАЙКА**

Все слушают историю. Каждый получает задание рассказать её в определённой аудитории: детский сад, заседание педсовета, посиделки на завалинке, 11 класс, совет директоров банка.

### **БАЛ У МУХИ-ЦОКОТУХИ**

Группа делится на команды, которые по очереди превращаются в насекомых – бабочек, кузнечиков и т.д.- и представляют танец (30 сек.), который они станцевали бы на балу у Мухи-Цокотухи.

### **ДВА ДЕЛА**

Участники должны изобразить человека, который торопится, и поэтому делает два дела одновременно:

- гладит бельё и сушит феном волосы
- одной щёткой чистит брюки, а другой – ботинки
- застёгивает пуговицы на рубашке и чистит зубы
- качает коляску с ребёнком и чертит на ватмане проект дома

### **ДОСОЧИНИТЬ СТРОКИ**

Досочините еще строки, чтобы получилось смешное стихотворение:

- Шла собака по роялю, говоря примерно так...
- Вы слышали на базаре чудо-птицу продавали...
- В зоопарке плачет слон, увидел мышонка он...
- Удивляется народ, почему сердит Федот?...
- Царь издал такой указ: "Всем боярам тот же час"...

## **ДРУГИМИ СЛОВАМИ**

Любую фразу в русском языке можно сказать другими словами. Попробуйте сказать по-другому, не повторив ни одного слова, но сохраняя смысл, следующие предложения:

- Муха села на варенье
- На столе стоит стакан
- Бьют часы двенадцать раз
- Воробей влетел в окно
- Шел отряд по берегу

## **ДУБЛИРОВАНИЕ ФИЛЬМА**

Как много неожиданностей нас поджидает при переводе фильма с одного языка на другой! Хотя и само озвучивание не всегда соответствует происходящему на экране. Попробуем не исправлять эти ошибки, а преднамеренно совершить их, чтобы добиться намеченного эффекта. Если у вас есть камера, то снимите, а если ее нет, то просто условно покажите небольшой неозвученный фильм. Это может быть инсценировка известной сказки, пародия на известный фильм или же снятый вами процесс обучения. Итак, выберите сюжет для съемок и сделайте небольшой немой фильм. Пожалуйста! Теперь переходим к следующему этапу работы. Перед вами изображение. Необходимо его озвучить, но не только имитацией ударов по столу воспроизводить шум шагов, а переливанием воды из стакана в стакан - шум реки. Необходимо озвучить и немых актеров. Пусть даже если слова и не будут соответствовать действию, происходящему на экране. Очень удачными могут быть также слова от автора, произнесенные диктором за кадром. Пожалуйста, продумайте эту часть работы. Можете написать все в виде сценария. Пожалуйста, приступайте к первому этапу озвучивания. А теперь параллельно с уже имеющимся текстом, сочините перевод на иностранный язык. Если вы таковым не владеете, то всегда можно обойтись так называемым тарабарским языком, составленным из отдельных весьма узнаваемых слов в сочетании с набором непонятных звуков. Пусть этот текст будет не прямым переводом первоначального замысла, а неким своим взглядом на происходящие события, во многом даже спорящим с оригиналом. Итак, продумайте и подготовьте эту часть работы - перевод на иностранный язык со своим, особым взглядом на происходящие события. Пожалуйста! И вот последняя часть работы. Теперь постарайтесь соединить все в единое целое, составить этот "слоеный пирог" из изображения, озвучивания и перевода. Постарайтесь, чтобы одно не мешало другому. Надеемся, зрители оценят ваш юмор, оригинальность и находчивость. Приступаем к демонстрации фильма с озвучиванием и переводом.

## **ДУБЛЯЖ**

В общении, как известно, кроме слов, огромное значение имеет пластика. Пластический компонент образуется за счет внешней выразительности облика человека, его движений или статически принимаемой позы. Мы редко отдаем себе отчет в том, какую позу принимал человек, когда общался с нами, и как это влияло на ход и характер нашего общения. Между тем пластически может передаваться более 60% информации, с пластическим образом связана способность человека транслировать свое отношение не только к передаваемой информации, но и к собеседнику. Эта особенность пластической выразительности и послужила основой для игры под названием "Дубляж".

Условия игры просты. Один из участников получает карточку с заданием разыграть небольшой этюд (например: "Вы напряженно листаете книгу, пытаетесь отыскать необходимую фразу"). Пользоваться можно только пантомимическими средствами. Наблюдатели внимательно следят за его действиями и пытаются распознать состояние субъекта, ситуацию, в которой он оказался, а затем продублировать его действия. Для этого им предоставляется только три попытки. Если все они оказались неудачными, то "актер", представивший этюд, плохо справился со своим заданием и выбывает из игры.

Если кто-нибудь все-таки сумел распознать роль "актера", он занимает место "актера" и получает карточку с новым заданием, а "актер" выходит в полуфинал.

Когда полуфиналистов становится достаточно для того, чтобы из них методом жеребьевки можно было составить две команды, первый этап игры завершается, и начинается командное состязание.

Одна команда показывает этюд, другая его дублирует. Если дубляж оказался неверным, дублирующая команда не получает ни одного балла, а право повторного дубляжа предоставляется тем, кто не вошел в команду. В случае удачного дубляжа команда, представившая этюд, получает один балл. Это означает, что команда справилась со своим заданием. Но если и зрители не смогли продублировать действия этой команды, то она получает ноль баллов. Это означает, что команда не справилась с заданием.

Следующий этюд разыгрывает вторая команда, а первая его дублирует.

В командном первенстве побеждает та команда, которая смогла и доступно представить этюд, и удачно продублировать этюд другой команде.

Этюды могут быть на такие темы: "Я обеспокоен пропажей необходимой мне вещи", "Я расстроен, что парикмахер сделал мне совсем не ту прическу, о которой я просил", "Я разбил любимую мамину чашку и пришел в отчаяние", "Ах, как я устал, присяду-ка", "Я удивлен результатом моей работы", "Я разочарован невкусным обедом", "Проснувшись утром и увидев солнце, я обрадовался жизни", "Я опаздываю и тревожно вглядываюсь в номера подъезжающих автобусов", "Я безразличен к скандалу, разворачивающемуся рядом со мной", "Я внимательно изучаю расписание электричек", "Мне грубо ответили и я обиделся", "Мне нравится ехать в трамвае и смотреть на дома", "Пришел Дед Мороз и раздает нам всем подарки", "Мы наряжаем новогоднюю елку и радуемся, какая она красивая".

### **ЖИВЫЕ КАРТИНЫ**

Эта игра была очень любима еще нашими бабушками. Но не менее интересна она и теперь. «Оживление картин» не только повышают эрудицию в области изобразительных искусств, но и дает отличную возможность проявить свою фантазию, изобретательность и чувство юмора. Игра требует некоторой предварительной подготовки: надо выбрать сюжет известного произведения живописи или скульптуры и с помощью подручных средств попытаться представить его, замерев на несколько секунд. Остальные должны угадать, что за картину хотели изобразить, кто ее автор. Так и просятся «оживиться» такие шедевры, как «Богатыри», «Чаепитие в Мытищах», «Опять двойка», «Иван грозный и сын его Иван» и многие другие жанровые картины вплоть до «Утра в сосновом бору» и «Утра стрелецкой казни».

### **ЗАКОНЧИТЬ СТИХ**

Написать стих, заканчивающийся строками:

-...И это для дятла такая наука,  
Что он никогда не заходит без стука  
-...Вот так он узнал, что бывают на свете  
Такие плохие и грубые дети.  
-Ушел он в себя, и вполне вероятно,  
Что он не захочет вернуться обратно.  
-Пожалуйста, я откажусь от короны,  
А можно сначала доесть макароны?

### **ЗВЕРИНЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ**

Команды по очереди изображают и исполняют песню на мотив «Песенки крокодила гены», но так, как её исполняли бы на дне рождения сородичи – вороны, лягушки, и т.д.

## **ЗЕРКАЛО**

Эта игра взята из арсенала профессиональной подготовки актеров. Она очень проста. Два человека встают друг напротив друга, между ними воображаемое стекло. При этом один из участников производит какие-то движения, действия, а другой играет роль его отражения и старается воспроизвести, как можно лучше и подробнее, все оттенки изменений, производимых первым. Затем они меняются ролями. Постарайтесь, чтобы партнеры были максимально не похожи друг на друга: бывает очень забавно смотреть, как мужчина пытается быть отражением женщины.

Кстати, это не только очень весело, но и полезно, особенно партнерам по «Зазеркалью» - между ними потом устанавливается какое-то теплое взаимопонимание и солидарность...

## **ИЗОБРАЗИ БЕЗ ПРЕДМЕТА**

1. Вдеть нитку в иголку
2. Пришить пуговицу
3. Подбросить и поймать мяч
4. Перебрасываться с товарищем мячом
5. Наколоть дрова
6. Обстругать доску рубанком
7. Заточить карандаш
8. Остричь ногти ножницами
9. Перенести предмет с одного места на другое
10. Перелистать книгу с тонкими страницами и альбом с толстыми
11. Развернуть и сложить газету
12. Несколько раз перелить воду из одного стакана в другой
13. Плеснуть в кого-либо водой из стакана и суметь уклониться от того, что бы тебя облили
14. Поднять вещи весом в 1, 2, 3, 4, 5 и 10 кг
15. Брать поочередно в руки очень холодный, теплый и горячий предмет
16. Ощупывать бархат, шелк, шерсть
17. Поставить несколько тарелок одна в другую, не производя при этом ни малейшего шума
18. Понюхать яблоко, апельсин, розу, гвоздику, лук, нашатырный спирт
19. Разрезать на ломти арбуз и съесть один кусок...

## **ИЗОБРАЗИ ЖИВОТНОЕ**

Изобразить всей командой животное и показать его противнику: дикобраз, енот и т.п.

## **ИЗОБРАЗИТЬ ГЕРОЯ**

Изобразить героя любимого мультфильма.

## **ИНСЦЕНИРОВАНИЕ КОЛЫБЕЛЬНЫХ ПЕСЕН**

Отряд делится на команды. Каждой команде предлагается колыбельная песня, которую необходимо разучить и исполнить (спеть и инсценировать).

Колыбельные:

- Колыбельная Светланы
- За печкою сверчок
- Спят усталые игрушки
- Спи, моя радость, усни

## **ИНСЦЕНИРОВАНИЕ СТИХОТВОРЕНИЙ**

Г. Остер «Вредные советы»,  
К. Чуковский «Муха-цокотуха», «Мойдодыр»,  
«Дама сдавала в багаж...»,  
«Дом, который построил Джек»,  
«Жил человек рассеянный»,  
«Баллада о королевском бутерброде», и т.д.

### **ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОТЕЛЕФОН - 1**

Не многие в жизни пользовались этим чудом техники, но поиграть в него можно без труда. По цепочке передается не фраза, как в привычном «телефоне», а рисунок. Первый игрок рисует на бумаге нечто произвольное. Второй смотрит на рисунок, пока первый считает до 10, затем повторяет рисунок по памяти на своем листке и показывает его третьему и так далее. Самый последний рисунок сравнивается с первым. В этой забаве можно не только повеселиться, но и проверить свою зрительную память.

### **ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОТЕЛЕФОН - 2**

Другое название этой игры - «Закорючки». Первый игрок рисует произвольную закорючку, затем передает лист своему соседу. Задача второго слегка дополнить закорючку так, чтобы получилось что-нибудь законченное: предмет, животное, портрет и т.п. Далее игрок рисует новую закорючку. Так продолжается по кругу, пока все не попробуют свои творческие способности. Можно усложнить задачу: каждый следующий игрок должен дорисовать закорючку так, чтобы она объединилась в композицию с предыдущим рисунком.

### **ИСПОРЧЕННЫЙ РАДИОПРИЕМНИК - 1**

Начинающий игру говорит какое-то слово. Его сосед быстро говорит первое слово, которое пришло ему на ум, после того, как он услышал это слово. Третий дает ассоциацию на слово второго и т.д. В итоге громко произносят последнее слово. Потом для интереса можно прокрутить эту цепочку. Например: автобус - час-пик - толкучка - спекулянт - деньги - рубли - деревянный - Буратино - Папа Карло.

### **ИСПОРЧЕННЫЙ РАДИОПРИЕМНИК - 2**

Сидящий с краю произносит два случайных слова, например «сейф» и «апельсин». Следующий участник описывает образ, соединяющий эти слова, например: «Из открытого сейфа выкатился гигантский апельсин», и называет свое слово, например, «яйцо». Третий связывает второе слово с третьим какой-то фразой и задает новое слово. Следующий связывает это слово с предыдущим. Так игра идет по цепочке. В любой момент можно дать команду «стоп» и попросить того, на ком остановилась игра повторить всю цепочку слов. Не справившийся выбывает из игры или отдает фант.

### **ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР - 1**

Это очень несложная игра. Первый из игроков задумывает какой-нибудь образ, предмет, и говорит его на ухо второму. Тот, при помощи пантомимы (у телевизора звук пропал), изображает это. Третий думает, что бы это значило? - и говорит свою версию четвертому. Тот, в свою очередь, изображает. И так, чем дольше, тем лучше. Игра может даже не на один круг обойти игроков. Смеяться в этой игре можно дважды: когда смотрите пантомимы, и когда в обратном порядке называете, что же в самом деле показывал телевизор.

### **ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР - 2**

Играющие делятся на две команды, выбирается водящий, который становится лицом к своей команде. Команда противника поднимает над его головой картину с изображением какого-либо предмета, растения, животного и т.п. Члены команды жестами пытаются объяснить водящему, что нарисовано. Через минуту водящий отгадывает, что изображено и команды меняются ролями. В эту игру можно играть и, не делясь на команды.

### **ИСТОРИЯ**

Сочините историю про:

- Собаку, которая жила в холодильнике
- Ворону, которая любила кататься на велосипеде
- Шуку, которая играла на гитаре
- Березу, которая хотела научиться плавать
- Майского жука, который очень боялся высоты

### **КИНООПЕРАТОРЫ**

Можно снять «немое» кино. В качестве сюжета для съемок можно взять сказки: «Курочка ряба», «Колобок», «Три медведя», «Красная Шапочка»; басни Крылова; мультфильмы.

### **КОЛОБОК - 1**

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Старик: «Не вопрос!»

Старуха: «Не судьба!»

Амбар: «Напрягись!»

Сусеки: «Ага-ага!»

Колобок: «Чай, кофе, потанцуем!»

Заяц: «Который час?»

Волк: «Еду я домой...»

Медведь: «А чего вы тут делаете?»

Лиса: «Я не такая!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Колобок». Когда он называет кого-то из героев, соответствующая команда должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

### **КОЛОБОК - 2**

Участники садятся в несколько линий на стулья. Каждая линия получает роль: дед, бабка, волк и т. п., плюс каждый из участников - "колобок". Ведущий рассказывает сказку, а участники, услышав свою роль, должны оббежать вокруг стула. Все оббегают, услышав "колобок". Рассказывать нужно импровизированно, часто повторяя роли, например: "испекла бабка, хотя какая она бабка, не бабка, а молодая бабка, колобка, колобка...". Игра заканчивается, когда все устанут бегать.

### **КОЛЫБЕЛЬНАЯ**

Команды по очереди исполняют хором колыбельную песню на новый мотив.

### **КОНКУРС**

Из зала говорят слово, играющий должен быстро придумать рифму.

### **КОНКУРС БОЛЕЛЬЩИКОВ**

Конкурс актерского мастерства. Изобразить:

- болельщиков команды, которая проигрывает решающий матч.
- болельщиков команды, которые спорят между собой на трибунах.
- болельщиков команды, которая выигрывает.

### **КОНКУРС В ТЕАТРАЛЬНОЕ УЧИЛИЩЕ**

1 тур.

Прочсть начало стихотворения Н. Некрасова «Однажды в студеную зимнюю пору...»вопросительно, восклицательно, «с горячей картошкой во рту», как ребёнок, который только что научился говорить, на 50-ти градусном морозе.

2 тур.

«На вокзале»: Изобразить голосом, пластикой, мимикой: ребёнка, потерявшего родителей; пассажира, потерявшего ребёнка; пассажира, которому нужен билет, а касса не работает; уезжающего, у которого утащили чемодан; сыщика, ищущего жулика.

3 тур.

Изобразить человека, который ест арбуз, яблоко с червяком, лимон, мороженое, банан, непроваренное мясо.

4 тур.

Спеть песню под фонограмму, изображая известного певца.

5 тур.

Объясниться в любви: лягушка – комару, кошка – собаке, гусь – свинье, кролик – удаву.

6 тур.

Звукоподражание: часам с кукушкой, пассажирскому поезду, мотоциклу на скорости, кипящему чайнику, лопнувшему мячику.

7 тур.

рассказать о себе жестами без слов (характер, увлечения, способности, недостатки, и т.д.)

### **КОНКУРС ВИДЕОКЛЯПОВ**

Что такое видеоклип, сегодня знает, наверное, каждый воспитанник детского сада. Это короткий фильм, действие которого разворачивается на фоне звучащей песни. Можно сказать, что этот фильм - реклама песни. Сюжет фильма очень часто отражает или слова песни, или настроение, которое рождает музыка.

А что такое видеокляп? Это тоже самое, что и видеоклип, только очень несерьезный, дурашливый. Попробуйте "снять" несколько видеокляпов вместе с ребятами. Выберите для каждой группы одну очень популярную в последние месяцы песню. Несколько раз прослушайте ее, или, если ребята знают слова песни наизусть, просто вспомните их. А теперь начинайте придумывать смешные движения и действия к каждой строчке. Солист или группа будут пародировать настоящего исполнителя, а все остальные - весело инсценировать сюжет песни. Для конкурса видеокляпов вам обязательно потребуются магнитофон и записи всех песен, предлагаемых на конкурс. И, поскольку вы проводите конкурс, должна быть просмотровая комиссия. В нее можно пригласить "звезд эстрадной музыки" (как вы понимаете - не настоящих, а вымышленных), ваши звезды в перерывах между просмотром "фильмов" смогут поделиться со всеми своими "творческими планами". Конкурс начните с веселого представления комиссии, а закончите тем, что комиссия вручит веселые призы создателям лучших видеокляпов.

### **КОНКУРС ИНСЦЕНИРОВАННОЙ КОЛЫБЕЛЬНОЙ ПЕСНИ**

Задание: инсценировать одну из колыбельных песен. О том, что колыбельные песни поют маленьким детям, чтобы они скорее засыпали, об этом знают все. Каждый, если постарается, вспомнит 2-3 колыбельные ("Спят усталые игрушки", "Спи, моя радость, усни", "Баю-баюшки-баю"). Но о том, что колыбельные песни можно инсценировать, и при этом очень весело, знают очень немногие. А теперь знаете и вы.

Осталось только выбрать несколько "песен перед сном" и их показать в образах и в действии.

Лучше всего такой конкурс проводить, когда ребята буквально "спят на ходу". Он позволяет взбодриться и разогнать скуку. В этом конкурсе можно даже обойтись без наград, наградой всем будет приподнятое настроение, улыбки и смех.

### **КОНКУРС РЕКЛАМНЫХ ВИДЕОФИЛЬМОВ**

Что такое реклама, сегодня знает каждый малыш. Рекламные заставки между передачами телевидения стали привычными. Поэтому, если вы предложите ребятам сделать рекламный фильм, вам не придется долго объяснять, что это такое. И, пожалуй, ребята охотно откликнутся. Но они могут сразу же остыть, как только узнают тему фильма: "Лекарственные растения". Поэтому заранее подготовьте аргументы в доказательство важности будущих рекламных работ. И заранее подготовьте литературу, из которой ребята могли бы почерпнуть нужные сведения о растениях. Это могут быть и толстые книги, и наборы специальных открыток, и газетные вырезки. Та предварительная работа, которую предстоит сделать ребятам, будет для них чрезвычайно полезной - ведь они узнают о свойствах многих растений, о их влиянии на организм человека.

Не менее важный этап работы - написание сценария. Он кажется простым: всего 2-3 фразы и короткий сюжет. Но сколько творческих сил уходит у специалиста по рекламе, чтобы отыскать эти нужные короткие слова и интересные образы. Недаром говорят, что настоящая реклама - искусство. Не спешите на этом этапе. Первое, и самое простое, что может прийти в голову ребятам, это примерно такой сюжет: мальчик заболел, таблетки ему не помогают, ему становится все хуже, тут появляется друг, он предлагает принять настой или сок лекарственного растения, больной выпивает и тут же выздоравливает. Есть опасность, что такие сюжеты будут у большинства рекламных микроколлективов. Поэтому не советуйте детям ставить первые приходящие в голову идеи, предложите перебрать несколько вариантов, пока не появится самый оригинальный. Когда он будет найден - короткая репетиция и сразу просмотр. Не забывайте, что во всем мире за лучшие рекламные фильмы присуждают награды.

### **КОНКУРС РИСОВАННЫХ ФИЛЬМОВ**

Задание: нарисовать и озвучить фильм. Каждая группа превращается в киностудию. Киностудия выбирает тему и придумывает название будущего фильма. Тема может отражать некоторые эпизоды из жизни коллектива, а может быть посвящена событиям совсем нереальным, сказочным, фантастическим (например, "Наш отряд в столовой" или "Высадка марсианского десанта"). На киностудии, как известно, работают режиссеры, сценаристы, художники, звукооператоры. В каждой группе-киностудии также можно выбрать своих специалистов разных направлений, но можно работать и всем вместе, становясь то сценаристами, то художниками. После того, как определены темы фильмов, сценаристы придумывают сюжеты. Затем художники на длинных белых листах рисуют кадры (количество кадров у групп должно быть равным). Звукооператоры сочиняют текст и решают, как они будут рассказывать содержание фильма на худсовете. Режиссер осуществляет общее руководство, координирует действия всех. На подготовку дается примерно 30 минут. Просмотр фильмов и их оценка проходит на худсовете, в который могут входить ведущие, режиссеры, или специально приглашенные взрослые - "кинокритики". Лучшему фильму присуждается премия. Можно присудить и несколько премий: "За лучший сценарий", "За лучшее художественное воплощение идеи", "За лучшее звуковое решение сюжета" и др.

### **КОНКУРС ЧАСТУШЕК**

За одну минуту сочинить частушку со своим именем и пропеть ее.

### **КРОКОДИЛ**

Одна команда загадывает слово или фразу и на ухо называет его (её) игроку соперника. Тот пантомимой изображает данный предмет или фразу, а команда соперника пытается отгадать.

### **ЛАМПОЧКА**

Представить себя лампочкой, излучающей свет. Участнику необходимо «включиться», «выключиться» только с помощью мимики лица.

### **ЛЕСТНИЦА**

Отряд делится на группы. Ведущий читает предложение, а группа должна его изобразить (участие принимают все). Затем читается это же предложение и к нему добавляется еще одно (по принципу лестницы) и т.д.

### **ЛОВИ КАСТРЮЛЮ!**

Собравшиеся стоят в круге и перебрасываются воображаемыми предметами. Делая посыл, каждый вслух выкрикивает название предмета, например: кастрюля, стул, теннисный мяч и т.д. Получивший предмет, должен руками показать форму и размеры воображаемого предмета.

### **МАСКА**

Ведущий показывает маску и "перекидывает" ее кому-либо из сидящих в кругу. Маску надо принять, зафиксировать, показать свою и "перекинуть".

### **МАСТЕРА ПАНТОМИМЫ**

Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, изобразить заданное животное, так, чтобы все догадались, кто это.

### **МИМИКА И ДВИЖЕНИЯ**

Пофантазируйте и изобразите мимикой и движениями:

- Горячий утюг
- Будильник
- Чайник
- Телефон
- Кофемолку

### **МИМИКА И ЖЕСТЫ**

Изобразить мимикой и жестами:

- проколотый воздушный шарик
- часы с кукушкой
- мигающую лампочку
- яблоко с червяком
- попугая в клетке
- распускающуюся розу
- завядший цветок

### **МИМИКА, ПОХОДКА, ЗВУКИ**

Представьте и мимикой, походкой, звуками изобразите:

- Встревоженного кота
- Грустного пингвина
- Восторженного кролика

- Хмурого орла
- Разгневанного поросенка

### **НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЖИВОТНОЕ, РАСТЕНИЕ**

Нарисовать растение (или животное), которого никогда не было; придумать ему название, рассказать про него.

### **НОГИ**

С помощью ног продемонстрировать такие эмоциональные состояния, как:

- гнев
- страх
- восторг
- презрение

### **НУ, ВОТ И ВСЁ!**

Члены каждой команды по очереди произносят фразу: «Ну, вот и всё!» после того, как ведущий объявит ситуацию.

Ситуации:

- вы только что закончили писать заданное на дом сочинение
- вы победили в футбольном матче, который длился 4 часа
- вы дочистили третье ведро картошки
- вы опоздали на последнюю электричку
- вы досмотрели последнюю серию любимого сериала
- вы первый из класса справились с контрольной работой
- вы убили последнего в комнате комара
- будильник оборвал интересный сон
- в середине трансляции матча «Зенит» - «Спартак» в доме отключили электричество
- вы победили в финале общелагерного турнира по футболу

### **НУ-КА, СЯДЬ!**

Ребятам надо сесть так, как садится:

- обезьяна,
- пчела на цветок,
- космонавт в скафандре,
- наказанный Буратино,
- один из трёх толстяков,
- футбольный болельщик,
- очень усталый человек, и т.д.

### **ОБЪЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Написать объяснительную записку на имя начальника оздоровительного лагеря: «Почему я упал с дерева», «Почему я разобрал свою кровать».

### **ОЖИВШАЯ СКУЛЬПТУРА**

Задача участников – изобразить скульптуру. Скульптуры выбираются по жребию.

Варианты скульптур:

- штангист, который не успел отпрыгнуть от штанги
- вратарь, который поймал шайбу зубами
- парашютист, который забыл, за что нужно дёргать
- горнолыжник, не успевший убежать от снежной лавины

## **ПАНТОМИМА - 1**

Используя пантомиму, изобразить:

- как вас облили супом в столовой
- на вас в лесу напала стая комаров
- вы входите в узкую дверь вдвоем

## **ПАНТОМИМА - 2**

Выбирается любая известная считалка. Например, "Наша Таня громко плачет..." Ведущий вместе с залом рассказывает эту считалку, а затем предлагает заменить первое слово жестом (и показывает, каким). Считалка рассказывается еще раз, но уже с измененным первым словом. Потом второе слово заменяется жестом, и так до конца считалки. В конце получается, что всю считалку дети показывают жестами, то есть, изображают пантомиму.

## **ПЕРЕВОД С РУССКОГО НА РУССКИЙ**

Когда западные кинематографисты снимают фильм по произведению русского писателя и этот фильм переводится на русский язык, часто получается текст, весьма отдаленно напоминающий оригинал. Похожий перевод нужно сделать командам. Они должны передать смысл предлагаемой фразы, не повторяя при этом ни одного слова из самой фразы.

Муха села на варенье.

На столе стоит стакан.

Воробей влетел в окно.

Дети пошли в столовую.

Магазин закрылся на ремонт.

Поезд подошёл к станции.

Муха села на потолок.

На опушке стоит избушка.

## **ПОВЕШЕНЬЕ**

Назначаются два добровольца - парень и девушка. Они разводятся в разные комнаты и им объясняются их роли. Парню говорят, что он должен будет войти в комнату, взять стул, и делать вид, что собирается вкрутить лампочку. Ему также сообщается, что его напарница будет ему всячески мешать, но он должен убедить ее, что так надо. Девушке говорить, что ее партнер сейчас будет вешаться, она должна отговорить его от этого. Все это, естественно, должно происходить без слов. Участники запускаются в комнату, где аудитория уже знает оба задания.

## **ПОДАРКИ**

Эта игра сочетает прекраснейшую возможность продемонстрировать ваш артистический талант и широту души. В зависимости от числа присутствующих играют все вместе или делятся на две команды. Сидящие с краю игроки придумывают, какой бы презент они подарили своему соседу, и показывают его с помощью мимики и жестов. Как только второй игрок угадал подарок, он может дарить свой презент следующему игроку. Подарки передаются по цепочке и, если играли две команды, то побеждает та, в которой все игроки раньше получили по подарку.

## **ПОКАЖИ**

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;

- крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;
- Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;
- букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;
- картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

### **ПОПУЛЯРНАЯ ПЕСНЯ**

Озвучивание популярной песни (одновременно слушая ее через наушники).

### **ПОХОДКА**

- Человека, который только что хорошо пообедал.
- Человека, у которого жмут ботинки.
- Человека, который неудачно пнул кирпич.
- Человека, оказавшегося ночью в лесу.

### **ПРИЗНАНИЕ В ЛЮБВИ**

Это очень веселая игра. Ведущий вызывает из зала двух желающих ребят, причем одного мальчика и одну девочку. Ведущий объясняет, что им необходимо признаться друг другу в любви, но это нужно сделать без слов, мимикой, жестами. Побеждает тот, кто наиболее пылок, артистичен, изобретателен. Так же могут вызваться несколько пар по желанию.

### **РАДИОТЕАТР. ОЗВУЧИВАНИЕ.**

Озвучить текст не словами, а звуками, спрятавшись за ширму. Всем остальным нужно угадать, что за текст.

- У зубного врача последний пациент. От страха у него разболелись зубы. Врач включает бормашину. Пациент вскрикивает. Врач увеличивает обороты бормашины, тогда пациент бьет врача коленом в живот. Врач падает, пациент выбегает, хлопая дверью.
- Опушка леса. В тишине раздается посвист косы. Неожиданно из-под ног косаря выпархивает с криком ворона. Косарь со злостью выхватывает из-за пазухи пистолет и стреляет. Пасущаяся рядом корова удивленно мычит. Восходит солнце.
- Ночь. В деревне Кантемировка тихо. Завывает ветер. Прокукарекал петух, тут же залаяли дворовые собаки. Им в ответ закудахтали куры в курятнике. Послышался звук шагов. Из-за горизонта появилось солнце.
- Ранее утро. Доктор Айболит сидит в комнате. Ласково похрюкивая, в комнате появляется свинья. Айболит нежно почесывает ее брюхо. Свинья повизгивает от удовольствия. Мерно постукивают дятлы. Шипящим шепотом попугай Карузо выпрашивает сахар. Восходит солнце.

### **РАССКАЖИ ЖЕСТАМИ**

Группам детей даются небольшие тексты, которые необходимо «пересказать» с помощью мимимики, жестов. Соперники должны догадаться, о чём идёт речь, перевести жесты на язык слов.

### **РЕПКА - 1**

Наиболее артистичные гости получают роли персонажей сказки «Репка». Каждый участник в соответствии со своей ролью выполняет действия. «Репка» разводит руками в стороны и произносит: «Оба-на!». «Дед» потирает ладони или чешет в затылке и говорит: «Ух ты!». «Бабка», как бы замахиваясь, поднимает руку и грозит: «Убила бы!». «Внучка», делая реверанс, восклицает: «Я готова!». «Жучка» лает, «Кошка» мяукает, «Мышка» -

«Пи-пи-пи». Всякий раз, как исполнители ролей слышат о своем персонаже, они произносят свою фразу.  
Начинаем играть сказку:  
Жили - были бабка с дедкой,  
Жили дружно, дрались редко.  
Говорила бабка дедке:  
"Ты бы, дед, посеял репку!  
Если б репка удалась,  
Мы б с тобой поели всласть!"  
Дедка репку посадил,  
Дедка бабке угодил.  
Лето красное прошло,  
Репка выросла давно.  
Вышел дедка поутру,  
Взял дед репку за ботву.  
Тянет, тянет - бесполезно.  
Репка держится железно.  
Вызывает дедка бабку:  
"Бабка, одному не сладко  
Репку дергать в две руки !  
Ты мне, бабка, помоги!"  
Вышла бабка, взялись вместе:  
Бабка за дедку, Дедка за репку...  
Ну не лезет, хоть ты тресни!  
Подзывает бабка внучку:  
"Потруди-ка белы ручки,  
Внучка, брось свои помады,  
Помогать нам с дедкой надо  
Взялись снова - дерг да дерг:  
Внучка за бабку,  
Бабка за дедку,  
Дедка за репку...  
Тянут, но не вышел толк.  
Побежала внучка к Жучке,  
Дескать, Жучка, выручай,  
Брось свои собачьи штучки,  
Нам поможешь - и гуляй!  
Ухватились друг за друга:  
Жучка за внучку,  
Внучка за бабку,  
Бабка за дедку,  
Дедка за репку...  
Но не вытянули - туго.  
Прибегает Жучка к кошке:  
"Кошка, помоги немножко.  
Да оставь в покое мышку,  
Ведь у мышки есть детишки!"  
Кошке с репкой лень возиться,  
Но боится - бабка злится.  
Кошка за Жучку,  
Жучка за внучку,  
Внучка за бабку,

Бабка за дедку,  
Дедка за репку.  
Снова рвения полны,  
Только репке - хоть бы хны!  
И пошла за мышкой кошка:  
"Помоги нам, мышка-крошка,  
Поведешь себя достойно,  
Ночью, мышка, спи спокойно!"  
Мышка в страхе аж дрожит,  
Ну да внучка защитит.  
Потянули все натужно:  
Мышка за кошку,  
Кошка за Жучку,  
Жучка за внучку,  
Внучка за бабку,  
Бабка за дедку,  
Дедка за репку.  
И упали в кучу дружно:  
Дедка на бабку,  
Бабка на внучку,  
Внучка на Жучку,  
Жучка на кошку,  
Кошка на мышку –  
Чуть не кончили малышку.  
Поднялись и взялись крепко –  
Бац - и вытянули репку!  
Мышка, кошка,  
Жучка, внучка,  
Бабка и, конечно, дед  
Репку съели на обед!

Можно включить в игру не семерых участников, а сразу всех гостей, если их разделить на семь групп. Каждая группа должна подняться (или трижды хлопнуть или произвести другое действие, одинаковое или разное для всех групп) всякий раз, услышав о своем персонаже.

### **РЕПКА - 2**

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая команда — «репка», вторая — «дедка», третья — «бабка», четвертая — «внучка», пятая — «Жучка», шестая — «кошка», седьмая — «мышка». Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро встать и сесть. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

### **РЕПКА - 3**

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Репка: «О, махина!»

Дед: «Тыкс-с!»

Бабка: «Убила бы!»

Внучка: «Я готова!»

Жучка: «Лай-лай-лай!»

Кошка: «Ну, полай на меня, ну полай!»

Мышка: «От винта!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

### **РОДДОМ**

Играют два человека. Один - только что родившая жена, а другой - верный ее муж. Задача мужа - как можно подробнее расспросить все о ребенке, а задача жены объяснить все это мужу знаками, т.к. толстые двойные стекла больничной палаты не пропускают звуки наружу. Увидите, какие жесты будет делать жена! Главное - неожиданные и разнообразные вопросы.

### **СКАЗОЧНЫЙ ТЕАТР**

В театр можно сходить не выходя из комнаты. Для этого заранее подготовьте текст сказки, детали костюмов героев, карточки с названиями ролей. Если вдруг в вашей сказке ролей окажется больше, чем актеров, не отчаивайтесь. Даже интересно, когда роли играют «по совместительству».

Роли женские: Королева, Принцесса, Бабочка и Цветочек (их может быть и по 2), Солнышко, Птичка, Занавес.

Роли мужские: Король, Принц, Соловей-Разбойник, Дуб, Конь, Ветерок, Кабанчик (может быть и не один), Занавес.

Ведущий читает текст. Актеры выполняют то, что о них говорится, проявляя максимум артистизма.

#### **Действие I.**

Занавес открывается. Дворец короля. Жили были Король с Королевой. Они очень любили друг друга, смотрели друг на друга влюбленными глазами и играли в ладушки. И была у них дочь-шалунья и резвунья Принцесса. Родители обожали ее, целовали, баловали и играли с ней в «козу-козу» и в «классики». Занавес закрывается.

#### **Действие II.**

Занавес открывается. Дворцовый парк. Погода была прекрасная. Ярко светило Солнышко. Шелестел ветвями старый Дуб. В его ветвях весело щебетала какая-то Птичка. Цвели и благоухали Цветочки, над ними порхали Бабочки. Над поляной пролетал нежный Ветерок, под Дубом резвились дикие Кабанчики. Принцесса отправилась в парк погулять. Она послушала пение Птички, понюхала Цветочки, побегала за Бабочками, почесала за ушком у Кабанчиков и присела под Дубом погреться на Солнышке. Вдруг откуда ни возьмись налетел Соловей-Разбойник. Он схватил Принцессу и куда-то поволок. С полянки тут же убежали Кабанчики, упорхнули Бабочки, Цветочки завяли, Птичка улетела. И даже Солнышко светило уже не так ярко. Занавес закрывается.

#### **Действие III.**

Занавес открывается. Темный лес. Над мрачной поляной в лесу ярко светило Солнышко. Посреди поляны стоял и шелестел ветвями старый Дуб. В его ветвях щебетала какая-то Птичка. Цвели и благоухали Цветочки, над ними порхали Бабочки. Над поляной пролетал легкий Ветерок. Соловей-Разбойник приволок Принцессу, крепко-накрепко привязал ее к Дубу и стал предлагать ей руку и сердце. Принцесса гордо отвергла его. Он стал предлагать ей в придачу все свои богатства. Но это не соблазнило Принцессу. Занавес закрывается.

#### **Действие IV.**

Занавес открывается. Дворец Короля. Узнав об исчезновении Принцессы Король и Королева впали в безутешное горе. Король предлагал королеве нюхательные соли, а Королева заботливо выжимала Королю мокрые от слез носовые платки. Так они рыдали друг у друга на плече, пока не услышали цокот копыт. Это на добром Коне проезжал мимо прекрасный Принц. Услыхав безутешные рыдания несчастных Короля и Королевы,

Принц заехал во дворец. Король и Королева благословили его на подвиг и стали с надеждой ожидать. Занавес закрывается.

#### Действие V.

Занавес открывается. Темный лес. Над мрачной поляной в лесу ярко светило Солнышко. Посреди поляны стоял и шелестел ветвями старый Дуб. В его ветвях щебетала какая-то Птичка. Цвели и благоухали Цветочки, над ними порхали Бабочки. Над поляной пролетал легкий Ветерок. Принцесса по прежнему томится, привязанная к Дубу. Соловей-Разбойник, в отчаянии думает: «Что же мне с ней делать?» В это время раздался конский топот. Это приехал Принц, чтобы освободить Принцессу. Он сказал: (произносит любую примитивную фразу на иностранном языке), что в переводе означает: «Отдавай живо Принцессу, а то тебе не поздоровится!» На это Соловей-Разбойник ответил: (примитивная фраза на иностранном языке), что означает: «Да бери ты ее, бери. Видишь, сам не знаю, что с ней делать!» Принц посадил Принцессу на доброго Коня и повез ее во дворец. Над мрачной поляной в лесу ярко светило Солнышко. Посреди поляны стоял и шелестел ветвями старый Дуб. В его ветвях щебетала какая-то Птичка. Цвели и благоухали Цветочки, над ними порхали Бабочки. Над поляной пролетал легкий Ветерок. Занавес закрывается.

#### Действие VI.

Занавес открывается. Дворец Короля. Узнав об исчезновении Принцессы Король и Королева впали в безутешное горе. Король предлагал Королеве нюхательные соли, а Королева заботливо выжимала Королю мокрые от слез носовые платки. Так они рыдали друг у друга на плече, пока не услышали цокот копыт. Это Принц привез Принцессу. Король и Королева от радости захлопали в ладоши, а Принцесса запрыгала на одной ножке. Принц попросил руки Принцессы. Родители их с радостью благословили. Вечером состоялась свадьба. Зал был украшен цветами, над ними порхали Бабочки, Соловей-Разбойник, приглашенный на свадьбу, высвистывал «Ламбаду», а все танцевали. К столу подали жареных Кабанчиков. Все веселились и кричали «Горько». Занавес закрывается. Конец.

Если вы считаете, что столь длинная сказка утомит ваших друзей, сыграйте по тому же принципу сказку покороче, которую сочините сами.

### **СЛАЖЕННЫЙ ХОР**

Спеть хорошо известную песню по хлопку, стоя в кругу, лицом наружу. По хлопку поют про себя, потом по хлопку поют вслух, должен получиться слаженный хор.

### **СОЧИНИТЬ СТИХ**

Сочинить стих, используя следующие рифмы: кирпич – не хнычь, начальник – паяльник, кастрюля – пилуля, шина – машина

### **СЮРПРИЗ - ШОУ**

В отличие от «сказочного театра», где заданы форма и содержание, «сюрприз - шоу» это действительно сюрприз.

Все присутствующие делятся на 3-4 группы. В группах должно быть по 3-4 человека. Каждая группа получает листок бумаги, на котором пишет сначала форму представления, его жанр, стиль (например: рок-опера, фильм ужасов, кинокомедия и т.п.) Затем край листка загибают, так, чтоб не было видно надписи, и передают его следующей группе. Теперь группы пишут название представления. Можно использовать названия известных книг, кинофильмов и т.п. Если групп 4, то после очередного загибания листка, пишется имя какого-нибудь литературного персонажа, который обязательно должен быть героем представления. Затем листки передаются по кругу к последней из групп, которая воплощает в жизнь то, что написано на них. В итоге, через 10-15 минут все наслаждаются веселым зрелищем в различных стилях и жанрах.

## **ТАНЕЦ КОМАНДОЙ**

Станцевать всей командой танец разгневанных поросят, восторженных кроликов и т.п.

## **ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ**

Предлагаемые варианты творческих заданий вы можете использовать по своему усмотрению в игре в «фанты», в импровизированных концертах или в таких играх, которые пока еще никто не придумал.

Пофантазируйте и изобразите:

- горячий утюг;
- будильник;
- чайник;
- телефон;
- кофемолку,

или другие предметы, окружающие вас в квартирах.

2. Попробуйте изобразить походку:

- человека, который только что хорошо пообедал;
- человека, у которого жмут ботинки;
- человека, который неудачно пнул кирпич;
- человека, у которого начался острый приступ радикулита;
- человека, оказавшегося ночью в лесу.

3. Представьте и изобразите (мимикой, походкой, звуками):

- встревоженного кота;
- грустного пингвина;
- восторженного кролика.

## **ТЕАТРАЛЬНЫЕ РЕЖИССЁРЫ**

За 5-10 минут необходимо поставить спектакль по известному четверостишию.

Например:

- Однажды в студеную зимнюю пору....
- Наша Таня громко плачет
- В лесу родилась елочка.

## **ТЕАТР-ЭКСПРОМТ**

Театральные спектакли, в которых принимают участие абсолютно все дети группы и делают все легко, весело, успешно, - это, разумеется, представления-экспромты. Экспромт освобождает от страха перед неудачей, экспромт позволяет не быть актером, экспромт предполагает сиюминутное соиздание, а следовательно, несовершенное, неочищенной формы, с ошибками, казусами, смешными ситуациями. Все неудачи участников импровизированной сцены оправданы заранее экспромтом: никто не готовился к игре; никто не знал, какая у него роль; никто из актеров и не является актером, поэтому его поведение свободно, он лишь очерчивает действие персонажа и от него не требуется актерское мастерство.

Театр-экспромт имеет в качестве ведущей психологическую задачу, в то время как школьный театр (этический театр, драматическая студия и пр.), занятый театрализованными постановками литературных произведений, создается во имя эстетической и нравственной задач. И задача психологическая состоит в психологическом раскрепощении школьника, в формировании у него чувства достоинства.

Методика организации театра-экспромта предельно проста. Составляется текст для "Голоса за кадром", обычно сказочный, фантастический, детективный, так чтобы на сцене развертывались занимательные события. Потом фиксируются все персонажи представления, они обозначаются на карточках. Эти карточки распределяются среди

пришедших на спектакль детей, и они тут же приглашаются за кулисы. По ходу звучания текста, несущего в себе информацию о действиях героев, актеры появляются из-за кулис и исполняют все, о чем сообщает "Голос за кадром".

Надо, чтобы в пьесе было много действий, сменяющихся одно другим, чтобы разворот событий был неожиданным и в итоге веселым и чуть смешным. Действующими лицами являются и люди, и звери, и растения, и вещи, и природные явления, такие, как ветер, светила, облака.

Сюжет не должен быть известен ни детям, ни зрителям, ни актерам. Поэтому, сыграв один спектакль, необходимо заново создавать текст для другого представления. Не следует забывать об эффекте новизны для детей: сюжеты должны быть непохожи, касаться разных сфер жизни человека, каждый раз удивлять детей неожиданными поворотами в ходе действий.

Добавим следующее. Ведущий спектакль ("Голос за кадром") по окончании представления должен сделать все возможное, чтобы у каждого участника вызвать чувство удовлетворения своей актерской работой, а у всех зрителей - желание выйти на сцену.

### *«Деревня»*

Действующие лица: Деревья, Ветер, Житель деревни, Забор, Кот, Дерево, Сова, Дом, Призрак, Хозяйка, Полотенце, Угол, Петух.

"... Деревня, лето, ночь... Шумит и завывает, раскачивая Деревья, Ветер... По дороге идет Житель деревни. Справа стоит Забор... Вдруг из-за Забора выбегает черный Кот, перебегает дорогу Жителю деревни, громко мяучит. Житель деревни, испугавшись, вскрикивает... Кот бросается к одному из деревьев и стремительно влезает на Дерево, сидит там, наблюдая за Жителем. Житель деревни тоже напуган. Он поворачивает в другую сторону, чтобы подойти к своему дому другой дорогой. Из-за дерева вылетает Сова, она кричит, пугает и Жителя, и Кота. Оба вновь вскрикивают - как могут. Незадачливый Житель деревни теперь отправляется по третьей дороге к своему дому. Он опасливо идет, оглядывается, вздрагивает поминутно... Наконец виден его Дом. Наш герой протягивает руку, чтобы открыть дверь. Возникает Призрак... "Ах, когда это все кончится?!" - вопит наш герой. А Призрак кружит вокруг него. Житель деревни в отчаянии, он обхватил голову руками и уже не ищет выхода из положения... Из Дома выбегает Хозяйка, жена нашего героя. В руках у нее Полотенце. Она размахивает Полотенцем, прогоняет Призрака. Тот прячется за угол Дома. Наш герой рассказывает Хозяйке, своей жене, почему он так напуган... Призрак за Углом повторяет его слова, как эхо, потихоньку подбирается снова к нашему герою. Хозяйка замечает его движение, машет Полотенцем и грозно приказывает Призраку исчезнуть... Тот собирается возражать. Но вдруг где-то вдали, за Домом, закричал Петух... Призрак исчезает навсегда. Хозяйка утешает своего мужа, приглашает его в Дом. Обещает хорошее угощение. Оба уходят... Занавес".

### *«Котенок»*

Сегодня Котенок впервые вышел из Дому. Было теплое летнее Утро, Солнце раскидывало свои Лучи во все стороны. Котенок уселся на Крылечко и стал шуриться на Солнце. Вдруг его внимание привлекли две Сороки, которые прилетели и сели на Забор. Котенок медленно сполз с Крылечка и стал подкрадываться к птицам. Сороки стрекотали не умолкая. Котенок высоко подпрыгнул, но Сороки улетели. Ничего не вышло. Котенок стал оглядываться по сторонам в поисках новых приключений. Дул легкий Ветерок и гнал по земле Бумажку. Бумажка громко шуршала. Котенок схватил ее, поцарапал немного, покусал и, не найдя в ней ничего интересного, отпустил. Бумажка улетела, подгоняемая Ветром. И тут Котенок увидел Петуха. Высоко поднимая ноги, тот важно шел по двору. Затем остановился, захлопал крыльями и пропел свою звонкую песню. Со всех сторон к

Петуху бросились Куры. Недолго думая, Котенок бросился в стаю и схватил одну Курицу за хвост. Но та так больно клюнула Котенка, что он заорал истошным криком и побежал обратно на Крыльцо. Тут его поджидала новая Опасность. Соседский Щенок, припадая на передние лапы, громко залаял на Котенка, а потом попытался его укусить. Котенок в ответ громко зашипел, выпустил когти и ударил собаку по носу. Щенок убежал, жалобно поскуливая. Котенок почувствовал себя победителем. Он начал зализывать рану, нанесенную Курицей. Потом он почесал задней лапой за ухом, растянулся на крыльчке во весь свой рост и заснул. Что ему снилось, мы не знаем, но он почему-то все время дергал лапой и шевелил усами во сне. Так закончилось первое знакомство Котенка с улицей. (Аплодисменты.)

#### *«Путь домой»*

Лето, Деревня, Ночь. Шумит и завывает, раскачивая Деревья, Ветер. По Дороге идёт Житель деревни. Справа стоит забор. Вдруг из-за Забора выбегает черный Кот, перебегает Жителю Дорогу, громко мяукает.

Житель деревни, испугавшись, вскрикивает. Кот бросается к одному из Деревьев, стремительно влезает на него, наблюдая за Жителем.

Житель тоже напуган. Он поворачивает в другую сторону, чтобы пойти Другой Дорогой. Из-за Дерева вылетает Сова, кричит, пугает Жителя и Кота. Они оба вскрикивают как могут.

Житель отправляется теперь по Третьей Дороге. Идёт с опаской. Наконец, виден его Дом. Житель подходит к нему и протягивает руку, чтобы открыть Дверь. Вдруг где-то за Домом кричит Петух. Житель резко открывает дверь и забегает в Дом. Занавес.

#### *«Торговец и Философ»*

Море. Море волнуется. У Берега на Камне сидит Философ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает Волн, набегающих на Берег.

Не замечает, как подплыла Акула и разинула хищную пасть, собираясь съесть Философа. Не замечает, как стайка весёлых Дельфинов прогнала акулу в Море.

Философ сидит, ничего не замечая. Прилетевшая Чайка спокойно села ему на голову.

На берегу появляется Торговец с Корзиной. Усталый, волочит Корзину по песку. Торговец видит одинокого человека и направляется к нему.

Заметив человека, чайка с криком улетает.

Подойдя к Философу, Торговец просит его присмотреть за Корзиной. Раздевается и идёт окунуться в Море.

В это время появляются два Шутника. Они видят погруженного в мысли Философа, крадучись подбираются к Корзине с одеждой, забирают её и убегают.

Торговец видит, как похищают его Корзину, быстро плывёт к берегу и кричит: «Спасите!». Философ пробуждается и бросается на помощь.

Торговец отбивается от Философа.

Торговец мечется по берегу, умоляет Философа дать ему на время одежду догнать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, и вновь впадает в задумчивость.

Торговец прыгает вокруг Философа, бьёт его по спине, становится на колени...

Торговец раздевает Философа, бежит спасать своё добро.

На камне одинокий Философ, погружённый в мысли о смысле жизни.

Занавес...

#### *«Философ»*

Море. Море волнуется. Находится в постоянном движении. У берега на камне сидит философ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает волн, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла акула, разинув хищную пасть, собираясь съесть философа. Не замечает он, как стайка веселых дельфинов прогоняет злую акулу в море. Философ сидит, погруженный в мысли. Ничего не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что прилетевшая чайка принимает его за камень и садится ему на голову. На берегу появляется торговец с корзиной. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на камне, и направляется к нему. Заметив человека, чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость. Подойдя к философу, торговец просит присмотреть за корзиной. Раздевается и идет окунуться в море. В это время на берегу появляются два шутника. Они видят погруженного в мысли философа, крадучись подбираются к корзине с одеждой. Забирают и пускаются наутек. Торговец видит, как похищают его корзину с деньгами и одеждой, быстро плывет к берегу и кричит: "Спасите!" От крика философ пробуждается и бросается на помощь. Конечно, спасти человека для философа - это все равно, что спасти высшую ценность. Торговец отбивается от философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше. Торговец мечется по берегу, умоляя дать философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель... И вновь впадает в глубокую задумчивость. Торговец прыгает вокруг, бьет философа по спине, пытаясь вывести его из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде. Приплывают дельфины, обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает советы голому торговцу, философ невозмутим, дельфины уплывают, чайка улетает. Торговец раздевает философа, бежит спасать свое добро. На камне одинокий философ, погруженный в мысли о смысле жизни... ЗАНАВЕС.

#### *«Цыган-вор»*

Ночь. Завывает ветер. Раскачиваются деревья. Между ними пробирается Цыган-вор. Он ищет конюшню, где спит конь... Вот и конюшня. Спит конь ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке воробей. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то второй. На улице на привязи спит пес. Деревья шумят, из-за шума не слышно как Цыган вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес отчаянно залаял... Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках хозяин. Цыган убегает. Хозяин ведет коня в стоило. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и ветер продолжает завывать. Хозяин гладит коня и бросает ему сена. Хозяин зовет хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте, стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет... Занавес

#### *«Ясный день»*

Действующие лица: Солнышко, Щенок, Косточка, Туча, Гром, Скамейка.

Был ясный день. На небе ярко светило СОЛНЫШКО. На улице выбежал ЩЕНОК, весело виляя хвостом. СОЛНЫШКО, увидев щенка, широко ему улыбнулось. ЩЕНКУ понравилось и он звонко залаял. Недалеко валялась аппетитная КОСТОЧКА. ЩЕНОК подбежал к ней, и всю ее облизал. Вдруг, большая ТУЧА закрыла СОЛНЫШКО. Страшно загремел ГРОМ. ЩЕНОК испугался, схватил КОСТОЧКУ и спрятался под СКАМЕЙКУ. Без солнышка ЩЕНКУ стало холодно и он сам решил напугать тучу. ЩЕНОК запрыгнул на СКАМЕЙКУ и громко залаял на тучу. ТУЧА обиделась и улетела. ЩЕНОК обрадовался, весело завилял хвостом и снова облизал КОСТОЧКУ.

### **ТРИ ФИЛЬМА**

На мини-фестиваль "Сказочный лес" различные кинофильмы представляют свои версии фильмов, снятых по известному мотиву. Например, по мотиву сказки "Красная шапочка". Итак, все участники фестиваля делятся на три киностудии. Первая - американская кинофирма, поставившая "Красную шапочку" в стиле фильмов ужасов. Не стоит описывать все кошмары этого фильма, вы их скоро увидите сам. Следующая кинофирма - французская. Она представляет "Красную шапочку" как мелодраму, нежную, романтическую историю, хотя и с драматическими событиями, но все же со счастливым финалом. И третья фирма, фирма из Италии, предлагает детективный вариант "Красной шапочки", в котором не обошлось без мафии, стрельбы и неутомимой журналистки в красном берете. Итак, ведущий, необходимо распределить между тремя киностудиями следующие жанры: фильм ужасов американской студии, французская мелодрама, детектив итальянского производства. Пожалуйста! Жанры распределены. У каждой студии есть 20 минут для подготовки к демонстрации своей киноленты. Три "Красных шапочки" на фестивале "Сказочный лес". Не трудно догадаться о призе. Главный приз - это, конечно, красная шапочка режиссеру наиболее успешного фильма. Итак, за 20 минут распределите роли, постройте динамичный сюжет фильма и подготовьте основные декорации. А теперь, ведущий, назовите, чья картина первая, чья - вторая и чья - третья предстанет на общий суд. Пожалуйста! Теперь приступаем к поочередной демонстрации фильмов, которая закончится общим обсуждением и присуждением первого места путем общего голосования. Всем спасибо, заканчиваем.

### **ХОР ЖИВОТНЫХ**

Представьте, что вы животные, которые любят музыку, но не могут говорить по-человечески; представили – и теперь песню “Солнечный круг” хором:

- Прогавкайте
- Промякайте
- Промычите
- Прокрякайте
- Прокудахтайте,
- Прокукарекайте.

### **ЧТО ТАКОЕ?**

Командам раздаются карточки с названиями 3—4-х предметов. Задача для каждой команды:

После краткого обсуждения задать присутствующим *вопрос о предмете, не называя* его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

- Удобное сиденье с подставками для рук? (*Кресло.*)
- Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (*Клей.*)
- Молоко, телефон, дождь.
- Хлеб, ножницы, луна.
- Жираф, ложка, снег.
- Машина, ночь, сахар.

### **Я ОХРИП**

Произнести скороговорку шепотом так, чтобы все её услышали. Ту же скороговорку после этого произнести с различными интонациями (как пушечная стрельба, выражение восторга, признание в любви, с разочарованием, со злостью, агрессивно, и т.д.)