



**Методическое пособие
по технологии разработки
конкурсно-игровой программы
в национальной тематике**

**Государственное бюджетное учреждение
Республики Крым «Дом дружбы народов»**

**Рассмотрено на заседании
Художественного совета
протокол № 3
от «28» января 2021г.**

**Методическое пособие
по технологии разработки
конкурсно-игровой программы
в национальной тематике**

**Исп. методист 2 категории
отдела МОиВОО
Плоскинная М. Ю.**

г. Симферополь

Логотип «Коды Капитана»

Приложение
к Конкурсу
«Я - гражданин России!»

Методическое пособие
наглядно-визуального определения
иммажинации и языка-образа в
концепции познавательной деятельности

Н.Н. Морозова
ООО «Медиа-М»
Псковская область

© Симеонова

Содержание

Введение	2
1. Виды игровых программ.....	3
2. Различия конкурсных программ.....	6
3. Алгоритм составления конкурсной программы.....	7
4. Работа над созданием образа.....	10
5. Функции ведущего в конкурсно - игровой программе...	12
6. Требования для ведущего.....	14
7. Правила игры или условия задания.....	15
8. Методика разработки конкурсных заданий.....	16
9. Источники информации.....	17
10. Сценарий познавательной игровой программы «Я - гражданин России!».....	18

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире все большую популярность и широкое распространение получают игровые и конкурсные программы как один из видов досуговой деятельности. Важно, чтобы в процессе организации конкурсно – игровой программы воспитывались коллективизм, смелость, ловкость и другие ценностные моральные качества личности. Организатор должен прогнозировать результат игры, так как бывает, что некоторые игры вызывают у участников излишний азарт и нездоровое соперничество. В таких случаях, простой запрет желаемого результата не достигает, гораздо важнее суметь своевременно переключить интерес и внимание игроков на другие игры, увлечь их новой перспективой. Организатор обязан сделать анализ из сложившейся ситуации. Профессиональная подготовка к подобного рода деятельности - необходимое условие для практической реализации творческого замысла специалиста.

Игровая программа - это совокупность и определенная последовательность игры. Но тут же возникает вопрос: а что есть игра? Игра - вид деятельности в условных ситуациях, воссоздающих те или иные области действительности, тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами).

Конкурсная программа — это соревнование в каком-либо виде человеческой деятельности, и практически любой ее вид может лечь в основу конкурса.

Конкурсно-игровая программа – это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши. Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.

1. ВИДЫ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

1. Разовая игровая программа.

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Участники включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротеке, подвижные игры в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников. Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана. Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

2. Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

3. Театрализованная игра. Требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например: «В русской деревне», и т.п. В оформленном виде такая программа должна предусматривать для участников возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:
– четко изложенные задачи; – план подготовки игры;
– экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия); – сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения участников в ту или иную ситуацию; – список литературы для подготовки к игре.

4. Интеллектуальная игровая программа.

Интеллектуальная игровая программа – это программа, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных

способностей человека, его эрудиции и интеллекта. Основные типы интеллектуальных игр:

Викторина - форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов. Разновидности викторин:

- тестовая викторина - участники отвечают на вопросы и получают оценку;
- сюжетная викторина - организаторы придумывают игровой сюжет;

Стратегия - форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий. Например, ролевая стратегия - путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры;

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии. Особенность интеллектуальных игр – наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов.

5. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры-соревнования и др.

Основные понятия.

Конкурсно - игровая программа – это вид театрализованного представления, основой которого является игровой конкурс, развлечение, построенное на выполнении конкурсных заданий с элементами концерта. Это развлекательное соревнование для ее участников и совокупность номеров, а для зрителей она представляется зрелищем, представлением, в котором все происходит по правде.

Конкурс – соревнование, дающее возможность выявить наиболее достойных из числа его участников.

Игра – форма человеческой деятельности; занятие с целью развлечения, развития состязательности, памяти, физической закалки и т.п., обычно основанное на определенных условиях, правилах.

Программа – обозначает совокупность номеров, выступлений, выполнение конкурсных заданий, игр.

В числе досуговых мероприятий наряду с конкурсной можно выделить, в частности, концертную, танцевальную, экскурсионную и их комбинации. Объединяющий признак – многоELEMENTНОСТЬ.

Отличительная черта конкурсной программы как формы организации досуга (в отличие от просто конкурса) – смещение целей. Ее главной целью является не столько выявление победителей, как в конкурсе, сколько с помощью соревнования – развлечение, развитие, рекреация, удовлетворение других потребностей участников и зрителей. Таким образом, наибольшую ценность представляет не результат, а процесс.

2. Различия конкурсных программ.

Конкурсные программы различаются:

- по типу подвергаемых испытаниям способностям человека – интеллектуальные, творческие (в том числе танцевальные, музыкальные и т.п.), спортивные, а также комбинированные;
- по наличию темы – тематические и нетематические;
- по наличию театрализации – театрализованные и нет;
театрализация подразумевает наличие сюжетных связок конкурсами, которые отыгрывают актеры, изображающие персонажей;
- по месту проведения – сценические, на открытой площадке и т.п.;
- по составу участников – командные, индивидуальные и индивидуально-командные;

индивидуально-командные – основанные на сочетании индивидуальных и командных конкурсов;
- по ведущему виду деятельности – игровые, познавательные, развлекательные и т.п.;
- по форме проведения – зальные, игры по станциям;
- по форме организации – разовые и цикловые.

3. Алгоритм составления конкурсной программы.

- 1. Придумайте тему вашей игры или конкурсной программы: кому или чему она будет посвящена?**
- 2. Придумайте сюжетную линию, на которую будут «нанизаны» отдельные конкурсы:**
 - зарабатывание максимального количества очков;
 - путешествие с приключениями;
 - формирование коллектива на основе конкурсного отбора (съемочной группы, экипажа для полета в космос и т.д.);
 - другое.
- 3. Решите, кто будет участником вашей игры:**
 - команды;
 - отдельные игроки;
 - команды, но на каждом этапе действует не вся команда, а только один-два игрока.
- 4. Определитесь, как будут выявляться победители:**
 - по количеству заработанных очков;
 - по чистому времени (прохождения дистанции, например);
 - и по очкам, и по времени;
 - победителей не будет: главное – участие.
- 5. Определитесь, каков будет принцип проведения вашей конкурсной программы:**
 - игра в зале;
 - игра с передвижением по «станциям»;
 - длительная ролевая игра, моделирующая действительность.
- 6. Определитесь, каким будет принцип набора участников:**
 - команды формируются заранее;
 - команды формируются или участники отбираются непосредственно в процессе игры.

- случайно (например, при входе все получают билетики разного цвета; обладатели билетов одного цвета становятся командой);
- с помощью отборочных конкурсов или контрольных вопросов в начале игры;
- все присутствующие участвуют в многоуровневых конкурсах (каждый конкурс состоит, например, из трех частей: в первой части отбираются до десяти претендентов (например, по внешним признакам), во второй в результате проведенного между ними миниконкурса остаются трое, в третьей из троих отбирается один, который получает приз или выходит в финал всей конкурсной программы);
- участвуют все поголовно (если игра ролевая)

7. Определитесь, кто будет выявлять победителей в конкурсах:

- жюри (в этом случае надо продумать критерии оценки действий участников);
- победители выявляются автоматически по времени, их победу фиксирует ведущий (в этом случае нужны технические работники, которые будут следить за временем и считать очки);
- победителя определит случай (лотерея);
- другое.

8. Составьте последовательность конкурсов.

9. Определитесь, надо ли готовить участникам какое-то домашнее задание.

10. Составьте правила игры и продумайте, как вы ознакомите с ними жюри и участников:

- заранее;
- в начале игры.

11. Разработайте сюжетную линию в соответствии с темой. Составьте сценарий или сценарный план. Учтите законы композиции.

12. Составьте список необходимого реквизита.

13. Определитесь, кто и как будет вести игру.

14. Определите, как и чем следует поощрять победителей игры.
15. Продумайте приемы активизации.
16. Определите, нужны ли в вашей игре передышки, например, «музыкальные паузы».
17. Спроектируйте зрелищность мероприятия, использование выразительных средств.

4. Работа над созданием образа.

Работу над созданием образа следует разделить на несколько этапов:

1. Погружение в тему.

На этом этапе поможет работа с литературой, прослушивание и отбор музыки, посещение выставок, музеев, просмотр фильмов и спектаклей, консультации со специалистами.

Из множества имеющегося материала нужно суметь отобрать то, что необходимо в рамках данного сценария, возраста участников, материальных средств, выделенных на проведение этой программы.

2. Создание сценария.

Написание сценария досуговой программы редко бывает законченным действием. Очень многое возникает в процессе непосредственной работы с аудиторией и последующего анализа этой работы.

Сценарий должен предполагать относительную свободу ведущего в выборе фразы, жеста, мимики. Играя одну и ту же программу 2-3 дня подряд, можно заметить различие, продиктованное разной по настроению, по количеству участников аудиторией.

3. Создание и подбор игровых технологий и приёмов.

Эта работа идёт параллельно с написанием сценария. Игровые технологии и приёмы необходимо выбирать в соответствии с образом. Например, Скоморох из «Русских узоров» приглашает детей петь частушки. А правильно подобранные костюмы, грим, причёски, аксессуары помогут участникам программы погрузиться в эпоху, в ситуацию, поверить в свою причастность к действию.

4. Работа над словом.

Несмотря на то, что сценарий игровой программы не пишется с точностью до единого слова, существуют ключевые фразы, выражения, которые отвечают её содержанию и стилю. Речь ведущего, включая его импровизацию, должна следовать нормам литературного языка. Ценным является слово-ключ,

слово-формула. Так, азартное словечко «давайте» помогает наладить контакт между ведущим, партнёрами на сцене, аудиторией. Это «давайте» (поиграем – споём – представим – попробуем – окажемся – потанцуем) мгновенно объединяет ведущего и игроков, делает их соучастниками происходящего.

Если программа для детей, то ведущий также должен быть внимательным к речи детей и уметь исправить их речевые ошибки, не выходя из образа.

5. Подбор технических средств, разработка и создание игрового реквизита.

Театральный свет, звук (музыка, театральные шумы, спецэффекты) должны способствовать созданию образа ведущего, повышению художественного уровня программы, но, в случае детской программы, не заслонять от ребёнка сказку, игру. Игровой реквизит помогает ведущему и дополняет его образ.

6. Репетиционный период – это проверка того, насколько правильно был выбран и разработан образ, как он соответствует общему замыслу программы и понимается партнёрами, как сценарий укладывается во времени и пространстве.

7. Анализ результативности.

При анализе проведённой программы ведущий отслеживает реализацию поставленных задач. Показателем хорошего результата служит заинтересованность игроков, их активное участие в играх, затеях, конкурсах, адекватная реакция участников на происходящее в Зале.

Большинство изложенных выше технологий и приёмов можно использовать в различных программах, но для каждого из них есть свои особенности. Важно помнить, что любая программа должна быть интересной для участников, а ее результативность определяется тем, насколько она соответствует цели и задачам программы. Для этого необходимо проводить анализ и оценку результатов, а также корректировку программы в зависимости от полученных данных.

5. Функции ведущего в конкурсно - игровой программе.

1) Чтение вопроса. Разъяснение задания.

Ведущий должен видеть вопрос. Объявлению вопроса предшествует прошлый этап работы: отбор вопроса или его создание, разработка задания, поиск динамики, формулировки, шифра, ракурса, т.е. драматургическое осмысление вопроса; затем режиссерское, музыкальное, световое, декоративное решения. На всех этапах этой работы ведущий должен быть самым активным участником, чтобы потом суметь задать этот вопрос, объяснить данное задание. Во время объяснения задания, ведущий «внедряет» в игроков, в зрителей не только свое видение «картинки» вопроса, но интонационно, пластически дает иногда ложные пути его решения.

2) Оценка ответа.

Сложность ситуации заключается в том, что могут быть различные варианты ответа или выполнении задания. Как сравнить один любой из возможных ответов с ответом правильным? Какому варианту выполнения задания отдать предпочтение, если на оценку даются секунды? Ведущему необходимо мгновенно проявить реакцию, сообразительность, смелость, безупречность.

3)Координация процесса игры.

Игра – сложный механизм и своей технической оснащенностью, и обслуживающим персоналом, а главное четким, бесперебойным ритмом. Каждый из помощников ведущего находится на своем рабочем месте, но только один ведущий имеет реальную возможность входить в любую зону действия. Поэтому функция ведущего все время следить, координировать все звенья этого механизма. Чем импровизированнее, «случайнее» внешнее проявление самого действия, тем профессиональнее, продуманнее должна быть подготовка и обслуживание этого действия.

4) Функция репортера.

Программа предполагает одновременное развитие действия, как бы в двух плоскостях. На наших глазах происходит «стихийно» развивающее событие и параллельно с ним «подача» этого события зрителю. Ведущий – репортер выявляет сюжет игры, делает его для зрителя более острым, захватывающим, укрупняет его. Кроме того, он в любой момент может задать вопрос сидящим в зале, взять интервью и т.д.

6. Требования для ведущего.

1. Должен быть честным по отношению к правилам игры, игрокам, командам.
 2. Должен быть добрым выдержаным, не раздражаться, быть со всеми дружелюбным.
 3. Должен быть способным импровизировать.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ВЕДУЩЕГО:

- Ясная, свободная литературная речь, хорошая дикция, громкий голос.
 - Чувство темпа и ритма.
 - Чувство меры и такта.

7. Правила игры или условия задания.

УСЛОВИЯ – договор, соглашение между двумя или несколькими лицами.

ПРАВИЛА – положения, выражающие закономерность, являющиеся основанием для какой-нибудь системы. Правила это и есть форма игры.

- Принцип поведения, тот или иной образ мыслей.
 - Норма, предписание, устанавливающие тот или иной порядок.

Часто ведущие пытаются до начала конкурсов объяснить все правила игры, рассказать о системе подсчета очков, о методе судейства, о том, что могут делать участники и чего нет в заданиях и т.д. – это ошибка. Всю информацию стоит распределить равномерно, чтобы она была связана с действием. В любой игре должно быть минимум усилий, внимания на разбор правил – максимум усилий, внимания на сам процесс игры, чем жестче, проще, примитивнее правила игры, тем свободнее, неповторимее, вариантнее процесс этой игры. И наоборот, чем сложнее, шире, многословнее, многочисленнее правила, тем однообразнее, скованнее сама игра. «Сложные» правила придумать легче, зато играть в них труднее. В том и секрет, что правило должно быть одно, а вариантов, ситуаций, игровых комбинаций оно должно рождать множество.

Пренебрежение к четким правилам игры, самая распространенная ошибка почти каждого устроителя игр. Поверните чуть-чуть правила, и в участниках взыграет чувство азарта*, смелость, дерзость, доходящая до авантюризма, поверните в другую сторону штурвал игры, и те же самые люди станут сосредоточенными аналитиками, холодными скептиками.

8. Методика разработки конкурсных заданий.

ТИПЫ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ:

- Индивидуальные
 - Групповые

По ФОРМАМ выполнения задания бывают:

- 1). Словесный ответ.
 - 2). Творческое выступление.
 - 3). Воспроизведение элементов производственных, бытовых процессов (их элементов).

По ГРУППАМ задания бывают:

- 1). Задания, требующие знаний.
 - 2). Задания, требующие находчивости, фантазии, юмора, воображения, т.е. импровизаторских качеств.
 - 3). Задания, требующие профессиональных навыков.

ПУТЬ СОЗДАНИЯ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

1. Четкое определение темы программы.
 2. Работа с материалом и поиски материала соревновательного характера.
 3. Создание замысла конкурса.

© Офисное ПО для бизнеса | [Скачать бесплатно](#)

Источники информации:

1. lektsii.org. Конкурсно- игровая программа

<https://lektsii.org/18-43746.html>

- 2. Студопедия. Конкурсно-игровая программа**
https://studopedia.ru/19_318889_konkursno-igrovaya-programma.html

3. Liveinternet. Замысел конкурсно-игровой программы

<https://www.liveinternet.ru/community/2388150/post1077532>

- #### 4. Метод Вики для вожатых «Лагерь от А до Я»

Технология разработки конкурсной программы
5. «Методика и организация игровых программ» 2018 год.
Организационно-методический отдел управления культуры и
молодёжной политики администрации Грайворонского района

СЦЕНАРИЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ, ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

«Я - ГРАЖДАНИН РОССИИ!»

Аудитория: от 15 лет

Продолжительность: 1 час

Ведущий: Здравствуйте! Мы рады видеть вас на познавательной программе «Я – гражданин России», посвященной Дню народного единства и согласия.

Ведущий: Второе тысячелетие существует Государство Российское. Сложный, богатый событиями путь прошла держава и ее обитатели, освоившие бескрайние просторы «с южных гор до северных морей». Русский и многочисленные другие народы России внесли свой весомый вклад в мировую цивилизацию во всех областях культуры, науки, военного искусства, географических открытий, экономики, освоения подземных богатств, космического пространства. Ярослав Мудрый и Владимир Красное Солнышко, Александр Невский и Дмитрий Донской, Петр I и Александр II, Суворов и Кутузов, Пушкин и Толстой, маршал Жуков и первый космонавт Гагарин – каждый из них прославил свою Родину бессмертными делами. Мы должны знать историю России, нельзя быть «Иванами, не помнящими родства», потому, что мы – россияне!

Ведущий: Наша игра призвана напомнить вам, дорогие друзья, об отдельных событиях и замечательных людях России.

И сегодня вы не только покажите свои знания о родной стране, но и узнаете много нового и интересного. А начнем мы, пожалуй, с разминки для всех гостей в нашем зале.

Разминка “Знаете ли вы Россию?”

1. Столица первого русского государства?

Москва

Киев

Петербург

2. Традиционное древнерусское сооружение?

Собор

Мечеть

Кремль

3. Жилой дом русского народа?

Хата

Изба

Юрта

4. Праздник проводов русской зимы?

Рождество

Масленица

Крещение

5. Предметы одежды русских женщин?

Чалма

Сарафан

Кимоно

Ведущий: Вы молодцы! Отлично размялись. Тогда приступаем к 1 конкурсу, самому загадочному.

1 конкурс “Темная лошадка”

Я загадаю человека, сыгравшего в истории России важную роль. Ваша задача отгадать его. О каждом человеке есть свои подсказки. Я прошу выйти ко мне (5 человек).

1. Он знал восемь языков.

Он не проиграл ни одного сражения и удостоен высшего воинского звания.

Один из первых альпинистов, он покорил Альпы.

Он вел спартанский образ жизни.

Отец его был денщиком у одного из императоров

1 Ответ: А.В.Суворов

Он родился в семье архангельского рыбака.

Он рано научился читать, страстно хотел учиться.

Годы упорного труда на пути к знаниям - и он становится

крупнейшим ученым.

Он очень много сделал для науки, причем в самых разных областях.

Он приложил немало сил для того, чтобы в Москве был

открыт первый в России университет. Ныне Московский

университет носит его имя.

2 Ответ: М.В.Ломоносов

Он учился сам и заставлял учиться своих подданных, отправляя их за границу, а по возвращении частенько сам экзаменовал их.

Он работал в голландском городе на верфи, простым плотником: строгал доски, забивал гвозди, таскал тяжелые бревна.

При нем Россия сделала большой шаг вперед.

Им была построена новая столица России Санкт-Петербург. Он "прорубил окно в Европу"

3 Ответ: Петр I

1. Этот человек был простым костромским крестьянином.
2. Он завел отряд захватчиков, искавших, где укрывается молодой русский царь Михаил Романов, в непроходимые болота, за что был жестоко убит врагами. Но и сами враги погибли, и государь был спасен.
3. Гораздо позже, уже в 19 веке, подвигу этого человека была посвящена опера Михаила Ивановича Глинки.

4 Правильный ответ: Иван Сусанин.

Великой эту императрицу называли не случайно. Обладая железной волей, недюжинным умом и способностями, она, немка по происхождению, быстро изучила русский язык, освоилась с обычаями и обстановкой в новой для нее стране. Вскоре после замужества с императором Петром III, она свергла его, и сама заняла русский престол.

Выступала императрица и как искусный дипломат. Она провела две войны с Турцией, отмеченные крупными победами Румянцева, Суворова, Потемкина, Кутузова.

5 Ответ: Екатерина II

Ведущий: У каждой страны есть свои государственные символы. А что такое гос. символы? Это герб страны, флаг и гимн. В переводе с немецкого языка слово «Герб» означает – наследие, наследство.

Созданием гербов занимается специальная наука - геральдика.

А кто знает, что изображено на гербе России?

На щите красного цвета изображен золотой двуглавый орел. Правой лапой орел сжимает скипетр. В его левой лапе - держава. Над головами орла мы видим короны. Скипетр - это жезл, украшенный затейливой резьбой, золотом и драгоценными камнями. Держава представляет собой золотой шар с крестом наверху. В давние времена короны, скипетр и держава служили знаками царской власти. На груди орла изображение всадника на фоне красного щита. Это - Святой Георгий Победоносец, побеждающий змея. Черный змей - это символ зла. Герб России символизирует красоту и справедливость, победу добра над злом.

Ведущий: Послушайте, как красиво сказал о Гербе России поэт:
-У России величавой
На Гербе орёл двуглавый,
Чтоб на запад, на восток
Он смотреть бы сразу мог.
Сильный, мудрый он и гордый.
Он – России дух свободный!

Расскажите, пожалуйста, где можно встретить изображение Герба? (На вывесках государственных зданий, монетах, машинах, самолётах и т.п.)

Ведущий: А теперь о флаге нашего государства. Его еще называют Триколор. А почему?

Что означают эти цвета?
Белый символизирует мир и чистоту, синий - небо, правду, красоту, красный - огонь, отвагу, любовь). Очень яркий и красивый флаг у нашей страны.

А вы знаете, что у нашего флага есть свой праздник?
22 августа мы отмечаем День Государственного флага России!
А знаете ли вы другие праздники, которые отмечаются в нашей стране?

Следующий конкурс называется "Календарь". Я буду называть дату, а вы мне праздник, который отмечается в этот день.

2 конкурс "Календарь"
9 мая (день Победы)

1 января (Новый Год) *сюжеты и сюжетные линии*
 12 июня – День России
 23 февраля (день защитника Отечества)
 4 ноября – День народного единства и согласия
 8 марта (международный женский День)
 1 мая - Праздник Весны и труда
 1 июня (международный день защиты детей)
 27 июня – День Молодежи России
 1 сентября (День знаний)
 12 декабря (День конституции, которая была принята в 1993 году)
3 конкурс “Ах, эти старые слова”
Ведущий: А сейчас очень полезный, но вместе с тем и забавный конкурс. К сожалению, многие названия, употребляемые на Руси утрачены для нас, утеряны. Вот, например, волка в старину называли “бирюк”, огонь называли “теплина”, а паутину - “мережка”.
Вот сейчас вам предстоит вспомнить старинные названия. Прошу выйти 5 человек. Я буду называть слово и три варианта его толкования. А вы должны выбрать один единственно правильный ответ.
1. Трапезная
 1.Капризная девушка
 2.Место для принятия пищи
 3.Хороводная песня
2. Забенька
 1.Люлька
 2.Корзина из бересты
 3.Булочка
3. Молодуха
 1.Молодая женщина
 2.Молодое вино
 3.Птица
4. Матурник
 1.Парень-гуляка
 2.Маленький топорик
 3.Красный суконный сарафан с длинными рукавами

- 5. Братина**
 1.Близкий родственник
 2.Чаша для питья
 3.Необработанная шерсть
- 6. Поставец**
 1.Почтальон
 2.Блюститель порядка
 3.Шкаф
- 7. Гулички**
 1.Массовые гулянья
 2.Игра в прятки
 3.Крючки
- 8. Босовики**
 1.Гуляющие дети
 2.Домашние туфли
 3.Гвозди
- 9. Сусек**
 1.Ларь для хранения муки
 2.Маленький зверек
 3.Дровосек
- 10. Морда**
 1.Рыболовная снасть
 2.Купец
 3.Болезнь
- 11. Кувятка**
Инструмент
Головной убор
Новорожденный
- 12. Пыжик**
Маленький зверек
Малорослый, пухлый человек
Необработанная шерсть
- 4 конкурс «Экспромт для эрудитов»**
Ведущий: Чтобы не превратиться в «Ивана, не помнящего родства», мы с удовольствием изучаем русскую историю, литературу. Имена тех, кто приносит славу нашей родине,

нам всем знакомы. Каждый знает хотя бы одного русского писателя, поэта. Но есть и такие, кто знает и больше... Я, например! Я знаю 2 русских писателя: Пушкин и Лермонтов!.. Кто знает больше? О! Как много знатоков! Ну, что ж, тогда проведем аукцион русских поэтов и писателей. Вам нужно умудрится назвать как можно больше этих великих людей.

5 конкурс «Самый умный»

Ведущий: Нужно правильно "собрать" пословицы. Мне очень хочется узнать, как хорошо вы знаете русские пословицы.

- Грамоте учиться всегда пригодиться.

- Что написано пером, то не вырубишь топором.

Глядит в книгу, видит фигу.

Повторенье - мать ученья.

Ученье - свет, а неученье - тьма.

Что посеешь, то и пожнешь.

Любишь кататься, люби и саночки возить.

Мал золотник, да дорог,

Долг день до вечера, коли делать нечего.

Окончил дело - гуляй смело.

Готовь сани летом, а телегу зимой.

За одного битого двух небитых дают.

Наши знатоки русских пословиц закончили работу и сейчас зачитают нам, что же у них получилось. А вы будете строгим жюри. Если пословица собрана верно, то кричим «правильно!». Берегитесь же!

Ведущий: А сейчас... БЛИЦ опрос о РОССИИ

Назовите первую русскую женщину — космонавта.

(Валентина Терешкова)

Назовите самого известного русского баснописца. (Иван Андреевич Крылов)

Назовите самое глубокое озеро России. (Байкал, 1620 метров)

Назовите самого первого в истории человечества космонавта. (Ю. Гагарин)

Назовите самого хитрого зверя в русских народных сказках. (Лиса)

Назовите самую распространенную в России 18 века обувь. (Лапти)

Назовите самый «толстый» роман Льва Толстого. («Война и мир»)

Назовите самое высокое архитектурное сооружение города Москвы. (Останкинская телебашня)

Назовите самый распространённый русский народный музыкальный инструмент, имеющийся почти в каждом доме. (Ложки)

Назовите самую популярную в мире русскую игрушку. (Матрёшка)

Назовите самого популярного героя русских былин. (Илья Муромец)

Назовите самое любимое угощение во время древнерусского праздника Масленица. (Блины)

Назовите самого выдающегося полководца России 18 века. (А.В.Суворов)

Назовите поэта, посвятившего самое большое количество строк русской женщине. (Н.А.Некрасов)

Ведущий: Фух, закончились вопросы!

Вот сколько в России самого-самого и самых-самых!!!

ПРЕЗЕНТАЦИЯ о России.

Ведущий: Мы с вами не вспомнили еще об одном гос. символе. О каком же?

Гимн – это торжественная песня или мелодия, которая исполняется в особых, торжественных случаях: во время национальных праздников, подъема Государственного флага РФ, торжественных собраний, во время проведения воинских ритуалов и спортивных соревнований. При исполнении гимна любой страны люди, слушающие его, встают, мужчины снимают головные уборы. Так проявляется уважение к стране, чей гимн звучит.

И сейчас я прошу всех вас проявить уважение к своей стране, встать и всем вместе исполнить его.

Гимн. (2008) – стотисячний, якщо «історичний» його засновник

Ведущий: Дорогие друзья! Я очень надеюсь, что сегодняшняя встреча была приятной и полезной. И что все вы принесете пользу стране, в которой живете. И о вас также будут говорить потомки; будут гордиться вами и тем, что они граждане России!