

ЭКСТРАВАГАНЗА

20-100 участников на любом большом пространстве с инвентарем, зависящим от особенностей конкретной игры или забавы.

Подготовка:

Разбейте воспитанников на четыре команды. Каждая занимает один угол в помещении. В центре становятся ведущие, капитаны и т.д., а вдоль одной из стен усаживаются четверо судей и секретарь суда, ведущий подсчет очков. Желательно иметь большую, чтобы могли увидеть все, доску, на которой и производится запись очков. Очки начисляются по следующей системе: за 1 место – 4000 очков, за 2-е – 3000, за 3-е – 2000, за 4-е – 1000. Очки начисляются за каждый вид состязания, а так же за проявление энтузиазма, воли к победе и другие точно неопределяемые факторы (по решению судей). Будет лучше, если вы не станете снимать очки за нарушение правил или грубость в игре, а будете только начислять тем командам, которые справились с заданием хорошо.

Задания и игры:

- 1. Командный дух.** Каждая команда должна выбрать название и подготовить приветствие, отражающее содержание названия. Дайте воспитанникам 5-8 минут на подготовку, а затем пусть каждая команда покажет свое приветствие. Судьи оценивают приветствия, основываясь на качестве представленного, его полноте, массовости и т.д.
- 2. Принеси мне...** Это задание относится к числу тех, что могут быть использованы в любой момент как вставка между более сложными или требующими подготовки играми. Ведущий просит, указывая на одного игрока каждой из команд, принести что-нибудь. Например: «Принесите мне...белый шнурок для обуви, кусочек резинки, запонку, самый длинный волос и т.п.» И каждый раз то, что просил ведущий приносит только один участник команды. Ведущий поддерживает очередность прибытия игроков (когда нет нужды оценивать качество заказанных предметов), а судьи определяют соответствие заказу (если в этом возникает необходимость).
- 3. Кто скажет мне...** Еще одно задание, которое можно использовать в любой момент. Ведущий задает вопрос: «Кто скажет мне...(выдерживает паузу, а затем быстро проговаривает) имя второго человека в истории, или отчество Иакова и т.п.» Первый, кто выйдет на середину комнаты (определяется ведущим) и даст правильный ответ, побеждает (за это задание команда получает только 2000 очков, так как приблизительно правильных ответов не существует).
- 4. Пухлый кролик.** Для выполнения этого задания каждая команда выбирает по одному игроку. Каждый выбранный игрок должен суметь правильно произнести «пухлый кролик». Участникам выдается по маленькому кусочку печенья, которые они должны положить в рот, но не жевать и не глотать, и вновь произнести фразу, предложенную ведущим. Затем добавляется еще по кусочку, еще и т.д. Пока не останется последний из игроков, который сможет отчетливо произнести заданные слова, он и становится победителем. Очки в этой игре начисляются по полной схеме: за 1 место - 4000 , за 2 – 3000, и т.д.
- 5. Растопите лед.** Каждой команде выдается одинаковое количество льда и стакан. По команде игроки должны как можно быстрее растопить лед и наполнить стаканы получившейся водой. Та команда, которая справится первой, победила и получает 4000 очков, остальные соответственно очередности.
- 6. Выуди яблоко.** Для выполнения этого задания потребуется по два человека от команды. В большую емкость (например: таз) кладут дюжину яблок. Игрокам дается по одной попытке достать яблоко из таза , пользуясь только ртом, если это игроку

не удастся в течении 20 секунд, он выбывает. За каждое яблоко команда получает по 1000 очков.

- 7. Медовый Себастьян.** Каждая команда выбирает по одному представителю. Эти игроки выходят в центр комнаты и намазывают лицо медом, остальным игрокам команды выдается 20 косметических палочек (маленькие палочки с кусочком ваты, намотанным на конце). Цель игры: бросать палочки так, чтобы они прилипли к лицу. Побеждает та команда, у представителя которой на лице будет больше палочек.
- 8. Учёные слова.** Одна из команд получает словарь и выбирает в нем редкое и неизвестное никому, по мнению этой команды, слово и затем зачитывает. Остальным командам дается 2 минуты на то, чтобы написать похожее, но не верное определение этого слова. Команда со словарем так же пишет определение, уже верное, но обязательно своими словами. Все четыре определения отдаются судьям, которые и зачитывают их вслух. Те 3 команды, у которых не было словаря, должны установить, какое из предложенных определений истинное. За правильный ответ команда получает 4000 очков. Если какая-либо из команд укажет на не верное определение, предложенное другой командой, то та, что его предложила, получает 2000 очков бонуса. Если ни одна из 3 команд не нашла верного определения, команда, выбравшая слово из словаря, получает 3000 очков бонуса. Игра идет в 4 тура, чтобы каждая команда могла поработать со словарем.
- 9. Ожившие механизмы.** В этом задании команды должны изобразить работу какой-нибудь машины. Игрокам запрещено говорить, но они могут подражать звукам, производимым механизмами. Судьи оценивают по самым разным критериям: достоверности, веселости, массовости и т.д.
- 10. Наспинная живопись.** Команды становятся в колонны и ведущий показывает последнему в колонне какую-нибудь простую картинку, тот рисует ее пальцем на спине впереди стоящего, следующий рисует так, как он почувствовал и т.д. до первого, который, в свою очередь, рисует картинку на листе бумаги. Судьи оценивают лучший рисунок.
- 11. Водоносы.** Каждой группе выдается по кувшину, наполненному водой (одинаковое количество воды для всех групп), и по стакану. По сигналу игроки каждой команды должны начать переносить воду из кувшина в ведра (так же по одному на команду), пользуясь для этого только ртом! Игроки набирают полный рот воды и бегут к центру комнаты, где стоит их ведро и выплескивают воду. Игра продолжается 3 минуты, после этого судьи определяют по количеству воды в ведрах, какая команда заняла 1, 2, 3 и 4 места.
- 12. Живые насосы.** Для выполнения этого задания потребуется по два человека от команды. Каждому игроку выдается по воздушному шару. Цель игры состоит в том, чтобы как можно быстрее надуть шарик, пользуясь только носом! На выполнение задания предоставляется минута. Судьи распределяют места, оценивая исполнение.
- 13. Речисты, как журналисты.** Каждая команда выбирает по одному представителю для выполнения этого задания. Эти игроки без подготовки по очереди произносят одноминутные речи на заданную им тему (о червях, молотках, летящей паутине и т.п.), избегая употребления слов-паразитов («короче говоря», «ну», «гм» и прочих) и не делая пауз. Если оратор остановится или употребит слово-паразит, его речь прерывается судьями. Оценивается юмор, форма и т.п.

Вы можете использовать всевозможные варианты заданий в дополнение к вышеизложенным или им в замену. Подойдите к делу творчески! Закончите Экстраваганзу, когда будет удобно.