



**МЕТОДИЧЕСКОЕ
ПОСОБИЕ**

(рота, батальон и им равные)

**«КЛУБ ВЕСЕЛЫХ
И НАХОДЧИВЫХ»**

Методический отдел ЦДРА

www.cdra.ru

Москва, 2021 г.

Методическое пособие «Клуб веселых и находчивых» подготовлено в помощь заместителям командиров подразделений по военно-политической работе при организации и проведении культурно-досуговых мероприятий с личным составом.

Ответственный за выпуск:

начальник методического отдела
заслуженный работник культуры РФ
Хробостов Д.В.

Составители:

начальник группы
взаимодействия с военными учреждениями культуры
Рынзина Л.С.,
начальник группы
информационно-методической работы
Гасилина А.О.,
методист группы
информационно-методической работы
Новожилова Ю.А.

Редактор – Новожилова Ю.А.

Компьютерная обработка материала:

Новожилова Ю.А.

Отзывы и предложения просим направлять по адресу:

129110, Москва, Суворовская пл., дом 2, стр. 1
Центральный Дом Российской Армии имени М.В.Фрунзе
Методический отдел
Контактные телефоны: 8 (495) 681-56-17, 8 (495) 688-28-07

СОДЕРЖАНИЕ

Цель, задачи, привлекаемые силы и средства на мероприятие.....	4
Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении юмористической игры «Клуб веселых и находчивых».....	5-10
Сценарий юмористической игры «Клуб веселых и находчивых».....	11
Приложение: Рекомендуемые материалы к сценарию юмористической игры «Клуб веселых и находчивых».....	12-24

ЮМОРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА **«КЛУБ ВЕСЕЛЫХ И НАХОДЧИВЫХ»**

ЦЕЛЬ: Сплочение воинского коллектива, посредством юмористической игры «Клуб веселых и находчивых», создание условий для культурного роста и развития самодеятельного художественного творчества военнослужащих.

ЗАДАЧИ:

- 1) Раскрыть и развить творческие и интеллектуальные способности и таланты военнослужащих в театральном, литературном и музыкальном искусстве.
- 2) Развить чувство юмора у военнослужащих.
- 3) Организовать досуг военнослужащих.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СИЛЫ: Заместитель командира роты по военно-политической работе – организатор, командиры взводов, сержанты, творческий актив подразделения, совет комнаты информирования и досуга, жюри, счетная комиссия, команды КВН.

Организация при взаимодействии с заведующим клубом, заведующим библиотекой, библиотекарем, женсоветом.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СРЕДСТВА: радиомикрофоны – 4 шт., запасные батарейки на радиомикрофоны, стойки микрофонные – 4 шт., гитарный усилитель (комбик) – 1 шт., полуакустическая гитара – 1 шт., электронное пианино – 1 шт., универсальный проигрыватель медийных файлов – 1 шт., видеопроектор с кабелями коммутации – 1 шт., ноутбук – 1 шт., проекционный экран – 1 шт., фотоаппарат, видеокамера, система дополнительного освещения, акустический звуковой микшерный пульт, видеопроектор и экран для него, грим, реквизит, декорации и костюмы согласно сценарию.

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: клуб воинской части или комната информирования и досуга.

УЧАСТНИКИ: личный состав подразделения.

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ: 1 час 30 мин.

Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении юмористической игры «Клуб веселых и находчивых»

1. Создание рабочей (инициативной) группы.

Утвердить состав организационного комитета по подготовке и проведению юмористической игры «Клуб веселых и находчивых» (далее – КВН).

Важно продумать идею и тему игры КВН.

Подобрать ведущего.

Утвердить состав жюри. Обычно в состав жюри приглашают 5-7 человек. Меньшее количество выглядит несолидно, а большее обычно усложняет процесс обработки оценок счетной комиссией. Во избежание споров количество членов жюри нечетное (в этом случае уменьшается вероятность того, что команды получают баллы поровну).

Утвердить состав счетной комиссии.

В жюри могут находиться:

- компетентные люди, то есть неслучайные, имеющие определенную квалификацию и опыт. Близкие к идеальному варианты: КВНщики со стажем (например, бывшие игроки), театральные работники (актеры, режиссеры), литераторы (журналисты, поэты, писатели-сатирики и юмористы), люди искусства (художники, хореографы, ди-джеи и др.);

- люди, обладающие чувством юмора. Это обязательное условие, оно продиктовано самим духом игры;

- люди честные, справедливые и рассудительные; известные и авторитетные, то есть такие, к чьему мнению прислушивался бы весь зал;

- люди независимые, не имеющие симпатий и предпочтений, а значит, оснований подсуживать какой-либо из команд.

Утвердить состав команды КВН. В нее может входить коллектив единомышленников и талантливых людей, люди, любящие посмеяться и повеселить других, актеры, режиссеры, сценаристы, гримеры, декораторы, ведущие и другие творческие профессии.

В процессе создания команды КВН любому организатору необходимо представлять, какие задачи он должен решить на первом этапе, какие ресурсы ему необходимо изыскать.

2. Заседание организационного комитета с обсуждением сил, средств, ресурсов, необходимых для проведения юмористической игры «Клуб веселых и находчивых».

Ресурсы:

1. команда
2. площадка
3. материально-техническая база
4. специалисты
5. источники информации

б. партнеры и спонсоры (женсовет воинской части, местная администрация, комитет по делам молодежи, отдел образования, отдел культуры, ветеранские, профсоюзные и общественные организации и т.д.).

Команда – наиболее важное составляющее в процессе клуба. Важно, чтобы участники, ее составляющие были действительно командой – спаянным общими успехами и неудачами коллективом. Кроме того, в команде есть состав.

Состав команды КВН в роте:

1. *Сценаристы*. Желательно, чтобы их было несколько. Их задача – создание шуток, связок, текстов пародий, переделка песен и т.д. И самое главное – сведение этого материала в компактный, добротный и умный сценарий.

2. *Режиссер*. Желательно, чтобы он был один. Его функционал – воплощение компактного, добротного и умного сценария на сцене. Здесь нужен человек с опытом театральной деятельности, способный усилить написанный текст постановочными средствами.

3. *Актеры*. Их необходимо иметь в неограниченном количестве (кроме ударной группы основных исполнителей – еще и актеры резерва для замены на случай болезни). Актеры непосредственно на сцене будут доводить до зрителей текст, созданный сценаристом. Актеры – это лицо команды, главные шутники и пародисты, скоморохи и лицедеи. Им достанется и гробовое молчание в случае неудачи, и шквал аплодисментов в случае победы.

4. *Капитан*. Очень остроумный человек с мгновенной реакцией, стальными нервами и нечеловеческим обаянием. В КВН его функция – капитанский конкурс. Кроме того, капитан осуществляет представительские функции (участвует в жеребьевке, получает первым в свои руки кубок КВН после победного финала).

5. *Музыканты* – важные люди в КВН. Кроме собственно музыкального конкурса, создают необходимый фон и аккомпанируют во всех песнях, которые будут использованы в других конкурсах (о записи фонограмм – отдельный разговор). В хорошей команде есть и музыкант, и программируемый синтезатор.

6. *Танцевальная группа* – серьезное подспорье в зрелищности. Может выступать как вспомогательный коллектив, так и как часть команды, создающая самоценные номера.

7. *Художники, декораторы, костюмеры, гримеры* – украшение команды. Если хорошо поработать в этом направлении, можно добиться значительного усиления качества игры.

8. *Летописцы (журналисты)* – их задача сохранить для истории все материалы, созданные командой, отразить ее жизнь вне сцены, служить связующим звеном между командой и СМИ.

9. *Болельщики* – как ни странно, это тоже часть команды. С болельщиками нужно работать отдельно, чтобы они в нужный момент

аплодисментами и смехом поддержали команду, но, с другой стороны, не заглушили драгоценные шутки, звучащие со сцены.

В состав команды в роте привлекаются коммуникабельные веселые и находчивые люди, обладающие актерскими, литературными, музыкальными, хореографическими либо какими-нибудь другими способностями (кто знает, что может пригодиться в КВН).

Название команды может быть самым разнообразным, было бы веселым, КВН-ским или обыгрывающим особенности данной команды. Оно не должно быть чересчур длинным, должно быть удобным для скандирования болельщиками, легко запоминающимся и достаточно смешным.

3. Внесение юмористической игры «Клуб веселых и находчивых» в документы планирования воинской части.

4. Разработка необходимых документов по подготовке и проведению юмористической игры «Клуб веселых и находчивых» и подведению ее итогов.

Согласование и утверждение планов подготовки и проведения юмористической игры «Клуб веселых и находчивых».

Составить репетиционный график (в свободной форме).

Сценарий юмористической игры «Клуб веселых и находчивых».

Главной задачей любого автора, создающего сценарий для КВН, является поиск шуток, ведь шутка – основа любого сценария в КВН. Шутки в КВН можно условно разделить на два вида: литературные и актерские.

«Литературные шутки» – шутки, основанные на игре слов, придуманные анекдоты, фразы, пародирующие известные изречения и т.д. Это самый ценный материал в КВН.

«Актерские шутки» – шутки, опирающиеся на внешний эффект: актерскую игру или использование технических средств (декораций, костюмов, реквизита, фонограмм и т.д.).

Требования к шутке

К шутке как элементу сценария предъявляется несколько требований:

1. Шутка должна быть понятна, не допускать долгого и вдумчивого постижения, не должна быть чересчур тонкой и непонятной.

2. Шутка должна быть оригинальной. Заимствованные необработанные шутки идут во вред восприятию как со стороны жюри, так и болельщиков. Сценаристы должны постоянно что-то искать, в том числе новые темы для шуток.

3. Шутка должна быть удобной для подачи. Соответственно, текст шутки должен быть обработан таким образом, чтобы она звучала коротко, легко и изящно.

4. Шутка должна укладываться в логику сценарного построения конкурса и не выглядеть чужеродно в военном КВН (то есть не должны использоваться шутки, тематика которых далека от воинской жизни и деятельности: пошлые шутки, шутки чрезмерно политизированной направленности и т.д.).

5. Шутка должна быть свежей и актуальной, то есть материал для нее должен касаться событий, которые у всех на слуху (новые фильмы, хиты и клипы, факты международной жизни, политики, моды, новая реклама и т.д.). Иногда это условие нарушается – в том редком случае, когда вам удастся сочинить шутку на вечную тему. Условно можно определить срок актуальности шутки. Рекламы теряют актуальность в течение одного месяца после того, как ролик перестают крутить в эфире. Новые фильмы могут служить темой для шуток в течение полугода после выхода. Сериалы актуальны в течение месяца, глобальные события – до полугода.

Одна из главных ценностей шуток в военном (как и любом другом) КВН – их оригинальность, т.е. шутки не должны быть заимствованы.

Основным способом написания сценария является процесс накопления шуток (создание базы данных).

Источники появления новых шуток:

- пародии на рекламу, сериалы, ТВ-программы и т.д.;
- внешние источники (анекдоты, шутки из газет, журналов, специализированные сайты в интернет и др.);
- «шутки по ходу жизни» – то есть рожденные во время воинской службы, непосредственного общения в воинских коллективах, видео и ТВ-фильмы в жанре комедии могут подарить свежие принципы и идеи;
- общественно значимые события (выход фильмов, альбомов, имидж звезд шоу-бизнеса, события в мире спорта, моды) могут стать темой для новых шуток;
- материал внутриколлективных событий – капустников, елок и др.;
- спонтанные шутки – то есть те, что рождаются в процессе репетиций уже готового материала;
- шутки, написанные сценаристами непосредственно к данной игре.

Источники информации могут быть нескольких видов:

- телепередачи юмористической направленности (КВН, планета КВН, и тому подобное);
- специальная пресса (КВН-газета, журнал «Крокодил», сборники анекдотов и т.д.);
- сайты в интернете (все КВНовские и юмористические);
- деятельность различных лиг КВН (игры, семинары, школы КВН).

К игре нужно подготовить документацию (бланки оценки конкурса, рабочие бланки счетной комиссии).

- Бланки оценки конкурса используются для облегчения работы счетной комиссии и во избежание споров, которые могут возникнуть по итогам игры.
- Организатор игры должен напомнить членам жюри критерии оценки конкурсов, заполнить графы: дата, место проведения, этап (например, 1/2 финала), тема игры, конкурс (например, «приветствие»), тема конкурса, названия команд, участвующих в игре, максимальное количество баллов.

Кроме того, организатор напоминает жюри о необходимости заполнить графы Ф.И.О. члена жюри.

- После каждого конкурса представитель счетной комиссии собирает и обрабатывает бланки оценки конкурса. Организатор должен предусмотреть, чем будет заполнена возникшая пауза.
- После обработки данных и выведения среднего балла счетной комиссией ведущий игры дает возможность жюри продемонстрировать оценки (табличками).

5. Подготовка средств необходимых для проведения игры «Клуб веселых и находчивых» (важно учитывать наличие материально-технической базы).

Материально-техническая база – включает в себя звуко-воспроизводящую и усилительную аппаратуру (микрофоны, стойки, усилители, колонки, магнитофоны). Идеальным вариантом было бы использование видеокамеры для съемок выступлений команды. Использование видеоаппаратуры позволяет не только фиксировать игры «для истории», но и анализировать выступления команды по горячим следам.

6. Подготовка художественного оформления помещения, необходимых декораций и реквизита.

Площадка (место проведения) достаточно важный фактор для успешной реализации программы. Площадка должна отвечать следующим требованиям. Сцена – шириной не менее трех метров, длиной не менее восьми метров. Неплохо, если она будет оборудована кулисами и изолированным входом. Зал, вмещающий необходимое количество болельщиков и отвечающий требованиям СЭС и противопожарной безопасности.

Необходимо тщательно подготовить помещение, создать уют, навести чистоту и порядок.

Редколлегия стенной печати в качестве художественного оформления помещения может подготовить стенгазету, плакат, афишу, посвященную тематике игры КВН, которая станет украшением мероприятия. Оказать помощь в подготовке декораций и реквизита командам КВН.

Если потребуется дополнительно можно соорудить декорации и необходимый реквизит для игры, чтобы более полно и качественно передать главную идею и атмосферу.

Также важно заранее продумать костюмы для артистов команды.

При технической возможности использования видеопроектора и экрана к нему в комнате информирования и досуга военнослужащие, владеющие навыками работы в программе Microsoft PowerPoint могут подготовить презентацию по тематике игры КВН для демонстрации наглядного тематического материала и в качестве задника-фона сценической площадки (цифровых декораций юмористической игры КВН).

7. Организация фото- и видеосъемки юмористической игры «Клуб веселых и находчивых».

Идеальным вариантом было бы использование видеокамеры для съемок выступлений команды.

Использование видеоаппаратуры позволяет не только фиксировать игры «для истории», но и анализировать выступления команды по горячим следам.

8. Проведение юмористической игры «Клуб веселых и находчивых»
(Приложение «Рекомендуемые материалы к сценарию юмористической игры «Клуб веселых и находчивых»).

9. Подготовка материалов по итогам юмористической игры «Клуб веселых и находчивых» для стенной печати (стенгазеты, фотогазеты подразделения).

СЦЕНАРИЙ юмористической игры «Клуб веселых и находчивых»

Дата проведения: «___» _____ 20___ г.

Время проведения: 10.00 – 11.30

Место проведения: клуб воинской части или комната информирования и досуга подразделения.

09.30 – 10.00	СБОР УЧАСТНИКОВ ИГРЫ
	- Подготовка участников.
10.00 – 11.30	ЮМОРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА «КВН»
10.00 – 10.05	- Слово ведущего.
5 мин. на команду	- Приветствие (представление команд).
вопрос + 30 секунд на размышление	- Разминка (вопросы и ответы, количество вопросов на усмотрение организаторов).
7-8 мин. на команду	- Музыкальный конкурс.
3-5 мин. на команду	- Капитанский конкурс.
10-12 мин. на команду	- Домашнее задание. (состоит из 3-4 разных блоков, связанных между собой только конферансом или его подобием, плюс завязкой-объяснением и финальной песней).
	Определение и награждения победителей. Финал.
11.30	- Завершение мероприятия. Общее фотографирование всех участников мероприятия.

Примечание: Время проведения мероприятия может меняться, исходя из количества играющих команд.

Рекомендуемые материалы к сценарию юмористической игры «Клуб веселых и находчивых»

«Клуб веселых и находчивых» (далее – КВН) – это юмористическая игра, уникальное средство просвещения, эстетического воспитания и организации продуктивного досуга военнослужащих. Причем, не только непосредственных участников команд КВН, но и их болельщиков.

КВН – это механизм формирования молодежных общественных объединений, действующих на принципах самоорганизации, самореализации, самостоятельности и самоуправления.

В Вооруженных Силах Российской Федерации в последние годы КВН стал весьма популярным средством культурного досуга и развития военнослужащих.

Игра КВН – это состязание между двумя или несколькими командами, которое состоит из ряда конкурсов:

1. приветствие (представление команд);
2. разминка (вопросы и ответы);
3. музыкальный конкурс;
4. капитанский конкурс;
5. домашнее задание (состоит из 3-4 разных блоков, связанных между собой только конферансом или его подобием, плюс завязкой-объяснением и финальной песней).

Методические рекомендации по проведению игры КВН

Приветствие команды

Продолжительность – 5 минут.

Цели:

- раскрытие имиджа команды;
- создание атмосферы благоприятного реагирования у зрителей и жюри;
- раскрытие темы.

Структура:

1. Эффектный выход.
2. Приветствие, раскрытие имиджа.
3. Логическое завершение, финальный номер.

«Приветствие» – конкурс, с которого начинается игра. Во-первых, оно должно соответствовать теме игры и теме конкурса. Во-вторых, используются элементы собственно приветствия (в настоящее время это носит характер раскрытия имиджа команды). Проще говоря, команда появляется на сцене в определенном образе, элементы которого являются отличительным знаком для нее, своеобразной «визитной карточкой».

Таковыми элементами могут стать:

- внешний облик (костюмы, грим);
- музыка (традиционная для команды мелодия);
- профиль исполнителей;

- другие элементы (особенности речи, манера поведения на сцене).

«Приветствие» – самый КВН-ский конкурс из всех пяти основных конкурсов. Небольшой временной объем не позволяет чересчур увлекаться театрализацией, поэтому самая распространенная форма подачи текста здесь – монологи и диалоги. Обычно команда, появившись на сцене, начинает непринужденный разговор между собой, ненавязчиво обыгрывая свой имидж и собственно тему визитной карточки. Традиционно «приветствие» играется в «линейке», то есть команда располагается на линии перед микрофонами. Эта особенность сводит к минимуму перемещения по сцене, но отнюдь не исключает использование проходящих персонажей.

В КВН существует не бесспорная, но вполне боеспособная структура для стандартного КВН-приветствия.

1) Выход. Выход должен быть эффектным (по одежке встречают). Либо это энергичный танец-песня, рассчитанный на завод зала, либо нечто оригинальное (на сцену ползком, на ушах, кувырком, спрыгнуть откуда-нибудь сверху, выйти из зрительного зала). Зал в итоге должен либо аплодировать (хлопать в такт), либо смеяться. На гребке этой волны начинается 2 блок.

2) Основная часть. В этом блоке происходит обмен информацией (проще говоря «подача текста»). Главная задача команды вложить в текст максимальное количество шуток. Здесь же (если такая задача ставится) нужно попытаться объяснить, кто вы такие, зачем вышли на эту сцену, прокомментировать свое название и т.д. То есть раскрыть смысл имиджа, выбранного вашей командой. Основная часть не должна быть чересчур затянутой. Шутки должны быть связаны между собой (желательно логично), чтобы не быть набором фраз (что не очень нравится жюри). Обычно в завершение основной части ставится либо эффектная, «сильная» шутка, либо заводная песня, короче то, что зарядит зал. И здесь ненавязчиво осуществляется переход к финальной части.

3) Финальная часть включает в себя логичное завершение текста (заключение) и финальную песню. Последняя фраза (заключение) не должна быть излишне пафосной, лучше, чтобы она стала «затравкой» для финальной песни. Чаще всего «приветствие» заканчивается энергичным и коротким шлягером (в отличие от конкурса «домашнее задание»).

«Приветствие» – важный конкурс в общей стратегии игры, поэтому этому конкурсу нужно уделить особое внимание в подготовке.

Разминка

Продолжительность: вопрос + 30 секунд на размышление, количество вопросов на усмотрение организаторов.

Цели:

- проверка импровизационных способностей, остроумия команд;
- работа с текстом;
- раскрытие темы.

«Разминка» – главный импровизационный конкурс в КВН, где проверяется находчивость.

Особенность данного конкурса – то, что он проходит в форме мини-экзамена (вопросов и ответов). Команда заранее готовит несколько вопросов с (желательно остроумными) ответами, либо несколько фраз, которые нужно смешно закончить. Через определенный промежуток времени (обычно 30 секунд) команда соперника отвечает на вопрос (либо заканчивает фразу). Затем команда дает свой вариант ответа.

Иногда в КВН разминка проходит в форме «вещевого» конкурса, то есть команде соперника предлагается подарок в виде предмета (предметов), который нужно прокомментировать (сделать рекламу, объяснить, почему этот предмет оказался на сцене и т.д.).

Разминка – конкурс, где очень важно командное взаимодействие. Разные команды по-разному решают проблему поиска ответа на вопрос соперника. В любом случае важно помнить несколько моментов.

1. Вопрос, предлагаемый сопернику, должен быть:
 - а) смешным и (или) подразумевать смешной ответ;
 - б) не очень длинным;
 - в) не содержать непонятных широкому кругу зрителей понятий, ссылок, намеков.
2. На предлагаемый вашей командой вопрос вы должны иметь два варианта ответа (второй ответ на случай, если ваш соперник угадает ваш первоначальный вариант).
3. Вопрос, предлагаемый сопернику должен «озвучить» представитель команды, имеющий хорошую дикцию и неплохие актерские данные (то же самое относится и к озвучиванию ответа на вопрос).

Непосредственно на сцене команда, отвечающая на вопрос, работает в режиме «мозгового штурма». Для этого команда располагается в кругу и начинает предлагать варианты ответа. Лидер команды («мозг») выслушивает все варианты и выбирает наиболее удачный. Этот вариант он сообщает «ходоку», который будет озвучивать его у микрофона. «Ходок» естественно должен обладать хорошей дикцией и ярко выраженными актерскими способностями, ведь в его задачу часто будет входить обыгрывание «неубойных» версий. Иногда в работе помогает использование банка данных, то есть выписанных на отдельный листок «убойных» шуток. Некоторые из них могут подойти к вопросу соперника или могут быть привязаны к ответу. Самое главное, чтобы ответ вообще был, пусть даже странный и напрямую не относящийся к вопросу.

Например, вопрос: Почему самолеты летают, а крыльями не машут?

Ответ: Потому, что пароходы плавают, а ластами не гребут.

Музыкальный конкурс

Продолжительность – 7–8 мин.

Цели:

- раскрытие музыкальных и хореографических способностей команды;

- раскрытие темы.

Варианты:

1. Традиционный концерт.
2. Шоу (дискотека, хит-парад, церемония награждения и т.д.).
3. Музыкально-драматическое произведение (рок-опера, музыкальная сказка, мини-спектакль, мюзикл и т.д.).

Музыкальный конкурс подразумевает использование юмористических элементов в музыкальной подаче. Составляющим элементом данного конкурса являются, в основном, музыкальные пародии. Возможно использование других форм (музыкальная эксцентрика, создание музыкальных композиций и т.д.).

Пародии в КВН – это одно из важных составляющих репертуара многих конкурсов. Ярче всего использование пародий проявляется в музыкальном конкурсе.

Работа здесь может вестись по следующим направлениям:

1. **Текст пародии.** У команд есть прекрасная возможность показать все ляпы, погрешности и глупости, проскальзывающие в текстах песен звучащих с эстрады. Один из вариантов работы с текстом это, собственно, и есть литературная пародия. Другой вариант: написать на избранную мелодию совершенно другой (естественно, смешной) текст, не имеющий никакого отношения к первоначальному варианту.

Работа с текстом пародии:

Обработывая и переделывая исходный текст, важно помнить о некоторых правилах. За основу пародии берется известная и узнаваемая песня. Здесь есть два варианта.

Вариант первый: выбираем старую, но популярную песню, «вечнозеленый» хит, который помнят все от мала до велика («Вот кто-то с горочки спустился», «Ландыши», «Миллион алых роз» и др.).

Вариант второй: используем «гвоздь сезона», песню, навязшую в зубах, исполняемую по сто раз на дню в эфирах РМ-станций, лидера свежих хит-парадов и окрестных дискотек. Главное, чтобы в процессе подготовки к игре выбранный хит не вышел из моды и не забылся публике. Примерный срок свежести для музыкальных хитов «на сезон» – от двух до десяти месяцев.

При этом:

- совсем не обязательно переделывать полностью весь текст песни. Сценарист должен отталкиваться от общей идеи конкурса, поэтому вполне может использовать фрагменты песни (чаще всего используется один куплет и один припев). Ведь если вам не удалось сочинить гениальный по набору шуток текст, зрители устанут его слушать уже после первого куплета;
- для успешной пародии важен «эффект узнаваемости», момент, когда публика смеется не над юмористической составляющей номера, а над тем, что «до боли знакомо». Поэтому сценаристы редко переделывают текст «до неузнаваемости», а обычно оставляют в нем типичные слова или даже целые фразы;

- в процессе создания пародийного номера не обязательно свято использовать текст только одной песни. В итоговом варианте могут звучать фрагменты двух-трех песен данного исполнителя (для усиления комического эффекта). Существует еще вариант музыкального коллажа или «нарезки», когда музыкальный номер составлен из кусочков песен и композиций, которые логически и смешно связаны друг с другом. Плюсы данного варианта – при качественной записи нет проблем со звуком, с голосами исполнителей. Слабые места – вариант использовался много раз и «заезжен» в глазах зрителей и жюри, запись должна быть очень качественной;

- пародия должна быть по силам вашей команде, соответствовать ее ресурсам. Глупо выбирать объектом пародии Паваротти, если у команды слабая голосовая поддержка;

- нужно с осторожностью относиться к объектам пародии, помнить об эстетических и моральных нормах. Нельзя акцентировать внимание на физических недостатках исполнителей (недостойно пародировать слепоту Дианы Гурцкой), их национальности, некоторых сторон личной жизни (для школьного КВН недопустимы шутки на тему сексуальной ориентации).

2. Музыка. Самое главное в этом направлении – качественное звучание (либо хорошо записанная фонограмма, либо использование хорошего аккомпанемента, лучше всего программируемого синтезатора). Кроме того, нужно по возможности использовать тональность и темп, удобные для вашего исполнителя.

Качественное звучание музыки – это одна из главных проблем начинающих команд. Лучший вариант – опытный музыкант за клавишами программируемого синтезатора. За неимением лучшего остаются фонограммы.

Минусы использования фонограмм:

- полная зависимость от аппаратуры;
- включенную фонограмму нельзя остановить, то есть если исполнитель собьется или запоет в другой тональности, подстроиться под него, как это возможно в случае с живым музыкантом, будет некому;
- если используется несколько фонограмм, все должны быть записаны в одном частотном диапазоне, иначе разница в громкости звучания будет слышна «невооруженным» ухом. Другое дело если используется фонограмма «плюс голос», правда, это не всегда приветствуется жюри. Очень украшает музыкальный конкурс использование танцевальной группы. Это в любом случае добавит вашему выступлению зрелищности и блеска. Кроме того, в рамках заданной темы можно создавать пародийные или комические хореографические номера.

3. Имидж пародируемого исполнителя. Это направление включает в себя элементы внешнего облика пародируемого исполнителя: рост, вес, особенности поведения на сцене, мимику, жесты, которые для него характерны, элементы костюма, грим. Очень важно «донести» до зрителя ваше

творчество, поэтому непосредственным исполнителям нужно поработать над дикцией, голосом и учитывать особенности работы с микрофонами.

Капитанский конкурс

Продолжительность – 3–5 мин.

Цель конкурса:

- проверка личных качеств капитана (чувство юмора, умение быстро ориентироваться в сложной ситуации, актерское мастерство);
- раскрытие темы.

Смысл конкурса – индивидуальное соревнование лидеров соревнующихся команд. Традиционная форма – капитан готовит сообщение на заданную тему. Соперник, прослушав сообщение, задает поясняющие вопросы. На эти вопросы нужно отвечать практически без размышления. Другой вариант – капитаны обыгрывают приготовленные соперником предметы или выступают в роли какого-либо известного персонажа (например, Остапа Бендера или Мюнхгаузена).

В случае, когда капитаны еще и обмениваются вопросами, каждому из них выпадает двойная нагрузка – ведь нужно сходу придумать и остроумный вопрос. За несколько дней до игры капитан должен пройти «обряд посвящения». Он читает текст своего конкурса для команды. Каждый игрок должен придумать три вопроса, относящихся к тексту. Можно предлагать любые вопросы, самые неожиданные и необычные. Задача капитана «отбить» эти вопросы, то есть набить руку или, скорее, язык. Такой обряд позволит капитану свободно ориентироваться в своем сообщении.

Домашнее задание

Продолжительность 10–12 мин.

Цель конкурса:

- проверка актерских способностей членов команды;
- раскрытие темы.

«Домашнее задание» – это конкурс, представляющий собой мини-спектакль на заданную тему. В отличие от конкурса «визитная карточка» здесь оценивается не столько текст, сколько постановка. Для «домашнего задания» характерно соответствие театральным канонам, то есть сценарий выстроен по схеме:

- введение;
- завязка сюжета;
- развитие сюжетной линии;
- кульминация;
- развязка.

Особенностью домашнего задания является использование таких форм, как сказка, мини-спектакль, пародия на сериал, популярное телешоу. Уместно также обыгрывание известных театральных сюжетов (от «трех поросят» до «Гамлета»). В «домашнем задании» широко используются костюмы, декорации, различные световые и звуковые эффекты.

В отличие от «визитной карточки», где число актеров ограничено, обилие массовки, вторых ролей, проходящих персонажей позволяет активно задействовать хоть всю команду. По традиции «домашнее задание» завершается медленной спокойной финальной песней.

Анализ выступления команды проводится не раньше, чем через сутки после игры. На анализ по «горячим следам» неизбежно окажет влияние всплеск эмоций после игры, что мешает беспристрастным оценкам. Утро вечера мудренее, и опыт подсказывает, что спустя некоторое время игроки гораздо спокойнее воспринимают то, что приводит их в бешенство сразу после шоу.

Идеальный вариант – анализ видеозаписи вашего выступления. Тут все перипетии игры видны как на ладони. Анализ не должен быть бесцельным обсуждением, чтобы у «просто поговорить, посмаковать игру». Идеальных игр не бывает, поэтому уроки на будущее должны быть всегда. Нужно найти причины каждой ошибки и обязательно учесть их в дальнейшем.

Обязательные правила анализа

Нельзя использовать ошибки и ляпы для огульной критики, давать повод для ссор и грызни внутри команды. Нельзя забывать старое, но от этого не менее значимое правило: «критикуешь – предлагай!». В обсуждении принимают участие все участники игры (не только игроки!), возможно представители болельщиков. Каждое мнение ценно, ведь со стороны виднее, причем не только промахи, но и удачные моменты.

Компоненты анализа

Шутки – предмет анализа собственные шутки.

1. Шутки, над которыми смеялся зал («выстрелившие», «сработавшие»): какие были наиболее успешными и почему; были ли шутки, которые выстрелили вне плана, неожиданно; какие моменты в игре усиливали воздействие на публику.
2. Шутки, которые не «сработали», хотя команда ставила на них: причины провала. Эмоциональная оценка залом – анализируется реакция зала:
 - свои болельщики насколько поддержали, как реагировали в течение игры;
 - чужие болельщики – как реагировали на ваше выступление, смогли ли вы привлечь их внимание, заставить их смеяться над вашими шутками.

Элементы импровизации – здесь анализируется импровизационная составляющая игры (как команда выходила из неожиданных ситуаций, удачные и неудачные выходы, анализируется отыгранный конкурс «разминка»).

Общий настрой – как повлиял на игру общий настрой команды, насколько игроки проявили себя как команда.

Возможные ошибки команды в игре

На сцене в составе команды большое количество игроков без текста, которые просто стоят на сцене. Особенно актуальна эта ошибка для конкурса «визитная карточка». Команда должна использовать только необходимое количество игроков, либо придумать, чем будут заняты актеры без текста (массовка, подтанцовка, что-либо другое).

Сценарные ошибки: сценарий затянут, отсутствует динамизм. Подобная ошибка сказывается на зрительском восприятии (болельщики отвлекаются, устают и перестают воспринимать материал вашей команды). Другая распространенная ошибка – сценарий перенасыщен шутками «ниже пояса». Это отнюдь не гарантирует успех у зрителей (может возникнуть эффект отторжения), и почти наверняка вызовет негативную реакцию у жюри. Еще одна возможная причина неуспеха: использование устаревших, неоригинальных шуток. Никому не нравится слушать один и тот же анекдот в десятый раз, жюри и зрители в зале – не исключение.

Исполнительские ошибки: самая распространенная – недорепетированность, плохое знание текста. Несмотря на то, что КВН дело веселое и, на первый взгляд, легкое, для успеха в нем нужно прилагать серьезные усилия. И несыгранность, неготовность игроков карается незамедлительно. Для школьного КВН нередка ситуация, когда побеждает не тот, у кого лучше сценарий, а тот, кто лучше отрепетировал свой материал.

подача текста мимо микрофона, спиной к залу, перебивание друг друга, выкрикивание реплик не вовремя, сценическая «зажатость» (неэмоциональная подача текста, вялость, тихий голос) или, наоборот, переигрывание (нарочитое исполнение текста).

Отдельный разговор о паузах, «технические» паузы (забыли текст, не включилась фонограмма, одни актеры ушли, а другие еще не вышли) однозначно идут команде в пассив, единственное исключение – команда с блеском выпуталась из трудной ситуации на голом энтузиазме и с блестящей импровизацией.

Другая сторона медали – полное отсутствие пауз. Такая ситуация возникает в случае, когда команда «переучила» текст. Актеры исполняют его автоматически, не обращая внимания на реакцию зала. Между тем, важно помнить стандартное КВН-ское правило – пока в зале не установилась тишина, не прекратился смех по поводу прозвучавшей реплики – говорить следующую категорически запрещено. Реплика, звучащая на фоне смеха, просто не будет услышана.

Еще одна проблема с паузами – их отсутствие в подаче реплик, слишком быстрое исполнение текста. Пауза – неплохое оружие для усиления выразительности, и может прибавить вашей шутке блеска и стройности.

Неправильная расстановка команды на сцене. Чаще всего такая ошибка возникает вследствие того, что команда репетирует на одной сцене, а выступать ей приходится на другой, в чем-то отличающейся от нее (размерами, отсутствием занавеса и др.). Если команда не опробовала новую сцену на предварительных репетициях, или не внесла коррективы, исходя из новых условий, могут возникнуть проблемы. Зачастую команда неэффективно использует пространство сцены, ее глубину, ширину, из-за чего и возникают проблемы в расстановке.

Видно, невооруженным глазом отсутствие навыков в работе с костюмами и декорациями. Поэтому команда должна очень серьезно отнестись к этому направлению в работе.

Другой неудачей может стать постоянное пародирование, «в тему и не в тему», политических деятелей всех видов и мастей. Это тоже приелось многим зрителям, и не очень соотносится с имиджем команды. Достаточно сильно может испортить впечатление от вашего выступления некачественное музыкальное оформление.

Проблемы могут возникнуть с некачественным пением: либо поем «вживую» фальшиво, либо поем в микрофон всей командой неслаженно. Ошибка начинающих команд при отсутствии фонограммы «минус голос» – попытка включить первоисточник и попытаться перекричать исполнителя, что выглядит крайне жалко.

Варианты выхода из этой ситуации:

- поручить пение «вживую» профессионалам, причем им даже не обязательно выходить на сцену, петь можно и за кулисами в отдельный микрофон;
- записывать фонограммы «плюс голос» или «минус голос». Запись профессиональной фонограммы стоит достаточно дорого, но есть выходы и из этой ситуации.

Во-первых, вам обычно не нужна вся фонограмма целиком, а только отрывки.

Во-вторых, вам не нужна профессиональная фонограмма с подголосками и насыщенным звуком, сойдет и вариант попроще, был бы ритм и мелодическая линия.

В-третьих, обычно вам нужно несколько фонограмм, а «оптом дешевле».

Есть и другие возможности поиска фонограмм. «Минусовки» можно найти в Интернете.

При работе с фонограммой главное не забывать о нескольких моментах: скорости воспроизведения и уровне звука (на разной аппаратуре они могут быть разными), и о том, что все фонограммы, используемые в игре, должны быть в двух экземплярах (запас должен быть обязательно!).

Подготовка команды к игре

В процессе подготовки к игре команда должна провести достаточное количество репетиций для свободного владения текстом. Необходимое количество репетиций команда определяет сама. При их большом количестве может возникнуть эффект «зарепетированности», ситуации, когда актеры настолько механически вяло читают текст, что о каком-либо вдохновении не идет и речи. Если репетиций мало – возникает эффект «недорепетированности» – незнание текста, неслаженности действий.

1. На предварительных репетициях можно и нужно изменять сценарий, убирать лишнее, добавлять новый, спонтанно возникший материал.

2. Первая репетиция посвящается чтке ролей, на следующих прогонах команда отрабатывает сценическое действие.

3. Костюмы и реквизит вводятся в процессе репетиций как можно раньше до выхода на сцену, иначе, если все необходимое будет приготовлено незадолго до игры, используемый реквизит может стать чужим и «необыгранным», что отрицательно скажется на качестве игры. Фонограммы также должны стать «родными» и вводятся задолго до генеральной репетиции.

Критерии оценки жюри

Несмотря на то, что оценка игры дело достаточно субъективное, можно выделить и прокомментировать некоторые ее критерии:

- **«Юмор».** Жюри отмечает все шутки, остроумные и смешные моменты в игре. Некоторые члены жюри ориентируются на собственное восприятие игры, некоторые обращают внимание на реакцию зала, другие отмечают все интересные шутки и удачные находки вне зависимости от того, как они воспринимаются публикой;

- **«Оригинальность».** Жюри отмечает, насколько выступление команды было творческим, нешаблонным, насколько шутки, прозвучавшие со сцены, были оригинальными, «свежими» и незаимствованными;

- **«Актерская игра».** Не секрет, что в КВН самый замечательный сценарий может быть испорчен невыразительным актерским исполнением. Соответственно, яркое, талантливое исполнение может скрасить недостатки сценария. Поэтому жюри всегда обращает внимание на то, как играют участники команд, насколько они вживаются в образ, насколько уверены и раскованы;

- **«Качество постановки».** Самый многогранный критерий оценки. Сюда входит и оценка работы режиссера, музыкантов, художников, декораторов и гримеров, и общее впечатление от каждого конкретного конкурса. Здесь учитываются все ошибки, промахи, незапланированные паузы. Естественно, в плюс идут все удачные находки, блестяще отработанные и поставленные номера; «соответствие теме». Критерий работает в случае. Когда тема дана организаторами конкретно для каждого конкурса. В настоящее время жюри обычно не требует строгого и безусловного соответствия теме, но какие-то привязки к ней необходимы. Жюри всегда учитывает поведение болельщиков команды в зале, иногда это добавляет команде баллы, но бывает, что и снижает (в случае, когда болельщики ведут себя недостойно).

Для игры также необходима «счетная комиссия» (люди, вооруженные калькулятором), которая будет подсчитывать итоги конкурсов.

Советы организаторам игры

Перед началом игры организаторы должны определиться с местом проведения, выбрать дату игры.

Зал, в котором проводится игра, должен вмещать требуемое количество зрителей, игру отнюдь не украшают зрители, стоящие в проходах.

Исходя из этого, организатор должен продумать систему приглашения болельщиков (билеты, бесплатные отпечатанные приглашения, квота для болельщиков конкретной команды). Для удобства контроля поведения

болельщиков организаторам следует рассаживать их по заранее распределенным секторам, в каждом секторе должен находиться ответственный за безопасность и достойное поведение болельщиков. Организаторы могут заранее объявить о том, что недостойное поведение болельщиков (выкрики из зала, шум во время выступления соперников) будет приниматься во внимание жюри при проведении окончательной оценки.

Все болельщики вашей команды делятся на две группы: «фанатов» и «сочувствующих».

«Фанаты» – болельщики, которые постоянно присутствуют на всех играх команды, в курсе всех ее новостей, поддержка которых безусловна в любой ситуации, а состав практически неизменен.

«Сочувствующие» – их поддержка возникает время от времени, присутствие перемененно, состав периодически меняется.

Фанатскую группу можно активно задействовать в работе по следующим направлениям:

- просмотр материала команды на генеральной репетиции (советы со стороны болельщиков);
- разучивание и исполнение песен, которые использует в игре команда;
- изготовление лозунгов, сочинение «кричалок», шумовая поддержка в игре;
- пропаганда имиджа команды, использование атрибутики, освещение деятельности команды в прессе.

Организаторы должны предварительно позаботиться об оформлении сцены, проверить качество аппаратуры, обеспечить рассадку жюри и счетной комиссии, подготовить бланки и таблички для оценки конкурсов.

Команды, участвующие в игре, приглашаются организаторами на генеральную репетицию за 1–2 дня до мероприятия. На генеральной репетиции капитаны играющих команд участвуют в жеребьевке и определяют порядок выступления в каждом конкурсе. Здесь же составляется общий план игры, на котором определяется порядок использования фонограмм, отмечается работа вспомогательных технических служб (свет, занавес, реквизит).

Ведущий игры должен учитывать необходимость подготовки сцены для очередного выступления команд и предусмотреть, чем будет заполнена возникшая пауза. Кроме того, на генеральной репетиции распределяются сектора для болельщиков, определяется расстановка команд на сцене, (например: команды вызываются на сцену согласно порядковому номеру школы и занимают места справа налево). Полезно прорепетировать выход команд на сцену, традиционные моменты игры (например, гимн КВН и тому подобное).

Самой главной функцией организатора является просмотр готового материала команд. В случае необходимости он производит поправки, если данный материал не соответствует культурным и эстетическим нормам (грубые шутки на тему секса, межнациональных отношений и т.п.). Кроме

того, проверяется соответствие временным рамкам – иначе в случае «перебора» отдельных команд по времени вы рискуете затянуть игру, что утомит зрителя и отрицательно скажется на эмоциональной оценке мероприятия. По итогам жеребьевки и генеральной репетиции организатор должен составить несколько вариантов сценарного плана:

1. Порядок выхода на сцену команд и всех гостей (вручается ведущему игры и вывешивается за кулисами).
2. Порядок использования фонограмм (для звукооператора).
3. Порядок использования световых эффектов (для художника по свету).

Подбор ведущего КВН

Ведущий – это, прежде всего, личность. И это качество представляется нам едва ли не самым важным. Далее, по своим интеллектуальным способностям, он должен быть не ниже уровня команд. Это очень важно, так как поддерживать разговор можно только на равных.

Во-вторых, ведущий должен любить КВН. Иначе, легкая возможность показать себя, свои блестящие способности сбивает ведущего с пути истинного и превращает встречу в сольное выступление «лучшего юмориста».

В-третьих, ведущий должен быть человеком добрым, который хорошо понимает, что КВН – игра друзей и, что относиться к участникам нужно по-дружески, не смотреть сверху вниз, а быть на равных, не допуская покрикивания и раздражительности.

Хочется подчеркнуть, ведущий не должен помогать тем, кого любит, нет, ни в коем случае! Но он должен любить тех, кто лучше, то есть не скрывать своей радости от того, что получилось хорошо, открыто смеяться вместе с залом.

Советы ведущему КВН

Несколько раз перечитайте текст вашего выступления, отметив сложные для произнесения слова, фразы, имена. Возможно, что-то слушается громоздко и нуждается в замене. Определить подобные места в сценарии вы можете, предварительно потренировавшись перед родными или перед зеркалом.

1. Подготовить запасные варианты на случай непредвиденных пауз. Возможные варианты: игры со зрительным залом, конкурсы для болельщиков, либо актуальная информация.
2. Точно узнайте правильность произношения имен, фамилий, отчеств, названий, которые вы будете произносить.
3. Представляя гостей или жюри. Сначала называйте должность, а потом имя, отчество, фамилию.
4. Не стесняйтесь импровизировать.
5. Говорите только в микрофон.
6. Не прилипайте к папкам с текстом, старайтесь больше говорить «от себя».
7. Постарайтесь до минимума свести ходьбу по сцене, не мелькайте на ней, если ваше появление необязательно. Вариант – ведущий постоянно находится на сцене (как В.Масляков в «большом» КВНе) хорош экономией

времени и вашим постоянным присутствием, а значит, возможностью влиять на игру, сразу исправить ошибку и т.д.

8. Составьте четкий план шоу и старайтесь ему следовать, держа в уме «запасные» варианты.
9. Держите себя в руках, помните, что от вашего настроения зависит успех всего шоу. Не позволяйте любым неожиданностям сбить ваш хороший настрой.
10. Не теряйтесь в неожиданных ситуациях, старайтесь помочь всем участникам шоу, столкнувшимся с какими-либо проблемами.
11. Как ведущий КВН вы должны точно знать, когда (какими словами, действием, танцем и т.д.) команда заканчивает конкурс. Иначе возможны заминки, которые помешают главному течению игры.
12. Не стесняйтесь корректно напомнить болельщикам о необходимости вести себя достойно. Лучше повторить эту мысль несколько раз, чем получить шоу, испорченное плохим поведением болельщиков.
13. Не ввязывайтесь в обмен репликами с залом. На выкрики «из публики» нужно либо совсем не реагировать, либо реагировать с юмором, незлой шуткой поставить крикуна на место.