

### ***КТД «ВЕЧЕР ВЕСЕЛЫХ ЗАДАЧ»***

**Цель:** познание и раскрытие учениками своих потенциальных способностей к творчеству.

**Задачи:**

- развитие познавательных психологических процессов: памяти, внимания, мышления;
- развитие самосознания, рефлексии.

Несколько познавательных игр-обозрений, переходящих одна в другую и составляющих своеобразную игровую сюиту. Участники этой сюиты, объединенные в небольшие команды, выполняют творческие задания и по очереди выступают со своими решениями-экспромтами. В сюиту могут входить игра в оркестр; эстафета веселых задач; кольцовка песен.

Вечер веселых задач — это смотр смекалки, творческой фантазии, умения быстро ориентироваться в обстановке, включаться в коллективную работу и радость окружающих. Каждый вечер веселых задач может стать маленьким праздником коллективного творчества. Участниками такого вечера могут быть как сверстники (звездочки одной октябрятской группы, звенья одного или нескольких пионерских отрядов, учащиеся одного или нескольких старших классов), так и ребята разного возраста, например пионерские звенья в содружестве с подшефными октябрятскими звездочками.

Разновозрастный состав команд, активное участие взрослых вовсе не препятствие, а, напротив, важное условие успеха, стимул для более полного раскрытия познавательных способностей и младших, и старших, для обмена знаниями и интересами, для взаимного увлечения творческим поиском, юмором, жизнелюбием, товариществом.

#### **Ход вечера.**

Вечер открывается игрой в оркестр. Все участники садятся по кругу небольшими группами (или постоянными микроколлективами — звездочками, звеньями, или тут же объединившись — по желанию или по жребию и т. д.), и каждая группа выбирает себе один из инструментов оркестра — симфонического, духового, народных инструментов, джаза: скрипку, трубу, барабан, пианино и т. д. (при этом очень важно, чтобы в каждой группе были и ребята, и взрослые).

Оркестром руководит дирижер. Он неожиданно для участников показывает какой-либо группе игру на их инструменте. Группа в ответ на это должна показать дирижеру «нос». Когда дирижер показывает группе «нос», оркестранты этой группы, наоборот, должны показывать дирижеру игру на своем инструменте. Если же группа, к которой обратился дирижер, ошиблась и показала не то, что нужно, она получает коллективный фант (даже если ошибся только один из членов данной группы).

Этот поединок дирижера с оркестром продолжается до тех пор, пока каждая группа не получит фант, а еще лучше — 2 фанта. После того как все фанты взяты, ведущие назначают каждому фанту определенное задание.

При этом еще раз следует подчеркнуть, что свой фант (или два фанта) выкупает вся группа.

Когда все задания розданы, всем группам (командам) дается 15–30 минут на решение творческих задач. По окончании этого времени ведущие собирают вместе всех участников игры и начинаются выступления команд — по кругу или в любом порядке, но с передачей какого-либо символического предмета-эстафеты (эстафета веселых задач или веселых экспромтов). Команда, последней принявшая эстафету и показавшая свое решение, получает право назвать тему для кольцовки песен.

**Примеры творческих заданий для эстафеты веселых задач.**

1. Придумать и разыграть мимическую сценку (или серию сценок) на предложенную тему («На рыбалке», «Прием у врача», «Учитель и ученик»).

2. Сочинить стихотворение по рифмующимся словам (буриме), например:

... *порою*  
... *горюю*  
... *толкает*  
... *мечтает.*

Исполнить это стихотворение в какой-либо сценке.

3. Сочинить маленький рассказ по данному началу (например: «На площадке выстроились две команды...» или «До полета оставалось 5 минут...»). Прочитать этот рассказ приемом эстафеты (каждый член команды по очереди произносит одну фразу) или инсценировать его.

4. Придумать и изобразить скульптурную группу на заданную тему («Проиграли», «Победитель космоса», «В мастерской скульптора» и т. д.).

5. Изобразить и «оживить» известную скульптуру или картину («Охотники на привале» В. Перова, «Опять двойка!» Ф. Решетникова и др.).

6. Изобразить пантомимой куплет из популярной песни («Дан приказ ему на Запад...», «Мы шли под грохот канонады...»). Остальные участники отгадывают песню.

7. Придумать 10 слов на одну букву и составить рассказ таким образом, чтобы с этих слов начинались все предложения. 9. Произнести одно и то же слово или фразу в разных сценках с разной интонацией (не менее 5 вариантов), например: «Неплохо», «Подумай еще», «Войдите!»

8. Придумать и изобразить сценически разные варианты решения конфликтной (нравственной) ситуации, например:

— Хулиган бьет малыша. Ты идешь мимо. Что будешь делать?

— Мальчик дружит с девочкой. Их дразнят. Что им делать?

Предлагается дать не менее трех вариантов решения.

9. Исполнить одну и ту же популярную песню на несколько мотивов, меняя ее характер.

10. Исполнить несколько песен на одну и ту же тему (например, о море и морях).

11. Драматизировать песню или стихотворение.

12. Придумать и изобразить сцену из жизни литературного героя (остальные участники отгадывают имя героя, называют книгу, ее автора).