

ТОГБУК «НАУЧНО - МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА И ДОСУГА»

«КВН как одна из форм оказания платных услуг населению»

(методические рекомендации для специалистов культурно - досуговых учреждений)



ТАМБОВ – 2020 ГОД

КВН – одна из форм оказания платных услуг населению, уникальное средство просвещения, эстетического воспитания и организации продуктивного досуга молодёжи. КВН – это соревнование, требующее от участников смекалки, сообразительности, остроумия. КВН не только соревнование, но и эстрадное представление. В КВН должен быть обязательно элемент познавательности.

Создание команды КВН.

Команда КВН – это коллектив единомышленников, люди, любящие посмеяться и повеселить других. В процессе создания команды любому организатору необходимо представлять, какие задачи он должен решить на первом этапе, какие ресурсы ему необходимо изыскать.

В команде есть своеобразный набор вакансий – состав. Состав команды в идеале:

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 сценарий.

2. *Режиссёр.* Желательно, чтобы он был один. Здесь нужен человек с опытом театральной деятельности, способный усилить написанный текст постановочными средствами. Воплотить сценарий на сцене.

3. *Актёры.* Их необходимо иметь в неограниченном количестве. Актёры непосредственно на сцене будут доводить до зрителей текст, созданный сценаристом. Актёры – это лицо команды, главные шутники и пародисты, скоморохи и лицедеи.

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 жеребьёвке, получает первым в свои руки кубок КВН после победного финала).

5. *Музыканты.* Кроме собственного музыкального конкурса создают необходимый фон и сопровождают во всех песнях, которые будут использованы в других конкурсах.

6. *Танцевальная группа.* Может выступать как вспомогательный коллектив, так и часть команды, создающие самоценные номера.

7. *Художники, костюмеры, гримёры.* Если хорошо поработать в этом направлении, можно добиться значительного усиления качества игры.

8. *Журналисты* – их задача сохранить для истории все материалы, созданные командой, отразить её жизнь вне сцены, служить связующим звеном между командой и СМИ.

9. *Болельщики* – это тоже часть команды. С болельщиками нужно работать отдельно, чтобы они в нужный момент аплодисментами и смехом поддержали команду.

В состав команды привлекаются коммуникабельные, весёлые и находчивые люди, обладающие актёрскими, литературными, музыкальными и какими-либо другими способностями.

Название команды может быть самым разнообразным, было бы весёлым, обыгрывающим особенности данной команды. Помни! Название не должно быть чересчур длинным, должно быть удобным для скандирования болельщиками, легко запоминающимся и достаточно смешным.

Подготовка команды к игре.

В процессе подготовки к игре, команда должна провести достаточное количество репетиций для свободного владения текстом.

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

2. Первая репетиция посвящается читке 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 «не обыгранным», что отрицательно скажется на качестве игры. Фонограммы также должны стать «родными» и вводятся задолго до генеральной репетиции.

Ведущий.

Одна из центральных фигур вечера КВН – ведущий. Главные задачи ведущего:

- быть связующим звеном между участвующими в соревновании командами,
- смонтировать из разрозненных состязаний занимательное эстрадное зрелище с единой сквозной линией действия,
- пояснения его должны отличаться точностью, сжатостью и ясностью,
- желательно, чтобы роль ведущего была поручена тому, кто наделён даром рассказчика.

Хорошо подобранная команда, удачно выбранный капитан и организованные болельщики – это ещё не всё, Очень многое зависит от того, какова будет литературная основа, т.е. сценарий выступления команды.

Состав жюри.

Обычно в состав жюри приглашают 5-7 человек. В жюри должны находиться люди компетентные, обладающие чувством юмора, справедливые, рассудительные, известные и авторитетные, независимые.

Критерии оценки.

-«*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;

- «*актёрская игра*». Яркое, талантливое исполнение может скрасить недостатки сценария. Жюри обращает внимание на то, как играют участники команд, насколько они вживаются в образ, насколько уверены и «раскованы»;

- «*качество постановки*». Оценка работы режиссёра, художников, музыкантов, декораторов, гримёров. Здесь учитываются все ошибки, промахи. В плюс идут все удачные находки, блестяще отработанные и поставленные номера, «соответствие теме».

Работа над сценарием.

Главной задачей является поиск шуток. Шутки в КВН можно разделить на два вида: литературные и актёрские.

Литературные шутки основаны на игре слов, придуманные анекдоты, фразы, пародирующие известные изречения и т.д.

Актёрские шутки опираются на внешний эффект: актёрскую игру или использование технических средств (декораций, костюмов, реквизита, фонограмм и т.д.)

Требование к шутке.

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

2. Шутка должна быть оригинальной.

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

4. Шутка должна укладываться в логику сценарного построения конкурса.

5. Шутка должна быть свежей и актуальной, то есть материал для неё должен касаться событий, которые у всех на слуху (новые фильмы, хиты и клипы, мода, новая реклама и т.д.).

Основным способом написания сценария является процесс накопления шуток. Источники появления новых шуток:

- пародии на рекламу, сериалы, ТВ-программы и т.д.,
- внешние источники (анекдоты, шутки из газет, журналов, специализированные сайты в интернете и т.д.),
- общественно-значимые события (выход фильмов, альбомов, имидж звёзд шоу-бизнеса, события в мире спорта, моды) могут стать темой для новых шуток,
- материал внутри коллективных событий – капустников, ёлок и др.,
- спонтанные шутки – то есть те, что рождаются в процессе репетиций уже готового материала,
- шутки, написанные сценаристами непосредственно к данной игре.

Сценарий КВН включает в себя ряд конкурсов юмористической направленности. Среди них:

Приветствие команды.

Продолжительность – 5 минут

Команда появляется на сцене в определённом образе, элементы которого являются отличительным знаком для неё, своеобразной «визитной карточкой». Такими элементами могут стать: внешний облик (костюмы, грим), музыка (традиционная для команды мелодия), профиль исполнителей (чисто девичья команда, юниорская, полицейская и др.), особенности речи, манера поведения на сцене.

Структура:

1. Эффектный выход. Либо это энергичный танец-песня, рассчитанный на завод зала, либо нечто оригинальное (на сцену ползком, кувырком, прыгнуть откуда-нибудь сверху, выйти из зрительного зала). Зал в итоге должен либо аплодировать, либо смеяться. На гребне этой волны начинается основная часть.

2. Приветствие, раскрытие имиджа. Здесь происходит «подача текста». Главная задача команды вложить в текст максимальное количество шуток. Здесь нужно объяснить, кто вы такие, зачем вышли на сцену, прокомментировать своё название и т.д. Шутки должны быть связаны между собой, чтобы не быть набором фраз.

3. Логическое завершение, финальный номер. Чаще всего «приветствие» заканчивается энергичным и коротким шлягером.

Разминка.

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

Разминка – главный импровизационный конкурс, где проверяется находчивость.

Вопрос, предлагаемый сопернику, должен быть: смешным, не очень длинным, не содержать непонятных широкому кругу зрителей понятий, ссылок, намёков.

На предлагаемый вашей командой вопрос вы должны иметь два варианта ответа (второй ответ на случай, если ваш соперник угадает ваш первоначальный вариант).

Вопрос, предлагаемый сопернику должен «озвучить» представитель команды, имеющий хорошую дикцию и неплохие актёрские данные.

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

Музыкальный конкурс.

Продолжительность – 7-8 минут.

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. Для успешной пародии важен «эффект узнаваемости», момент, когда публика смеётся не над юмористической составляющей номера, а над тем, что «до боли знакомо».

Можно использовать музыкальный коллаж, когда музыкальный номер составлен из кусочков песен и композиций, которые логически и смешно связаны друг с другом.

Нужно с осторожностью относиться к объектам пародии, помнить об эстетических и моральных нормах.

Капитанский конкурс.

Продолжительность – 3-5 минут.

Смысл конкурса – индивидуальное соревнование лидеров команд. Традиционная форма – капитан готовит сообщение на заданную тему. Соперник, прослушав сообщение, задаёт поясняющие вопросы. На эти вопросы нужно отвечать практически без размышления.

Домашнее задание.

Продолжительность – 10-12 минут.

Тема «домашнего задания» определяется исходя из общей тематики, направленности КВН. Это мини-спектакль, в котором поднимаются социальные проблемы. В конкурсе принимают участие все члены команды.

Для «домашнего задания» характерно соответствие театральным канонам, то есть сценарий выстроен по схеме: введение, завязка сюжетной линии, кульминация, развязка.

Особенность «домашнего задания» является использование таких форм, как сказка, мини-спектакль, пародия на сериал, популярное теле-шоу. По традиции «домашнее задание» завершается медленной спокойной финальной песней.

Примерный сценарий КВН «Скоро сказка сказывается...»

Оформление: на заднике изображение пляшущей избушки на курьих ножках, вокруг неё – пеньки с мухоморами. Звучит музыка. На сцену выходят ведущие.

1-й ведущий: Добрый вечер, дорогие друзья!

2-й ведущий: Здравствуйте.

1-й ведущий: Вот и пришла оттепель. Выросли на солнце сугробы, и народ очухался. Ребятишки на лыжах по грибы, бабы в тулупах по ягоды, мужики на сенокос в пижамах.

2-й ведущий: Да ну!

1-й ведущий: Надеюсь, ты понимаешь, что это шутка,

Такая вот рекламная утка.

На самом деле, дорогой народ,

Мы думаем абсолютно наоборот!

2-й ведущий: Ну, хватит сказки рассказывать!

1-й ведущий: Разве это сказки? Это же сказочки!

Сказки будут впереди.

А расскажут их команды клуба Весёлых и Находчивых. Встречайте!

На фоне музыки ведущие представляют команды и членов жюри, счётную комиссию.

2-й ведущий: Во все времена люди любили сказки!

Ведь сказки – это что-то волшебное, удивительное и прекрасное.

1-й ведущий: И как вы помните, почти все сказки начинались словами:

«В некотором царстве, в некотором государстве жили-были...»

2-й ведущий: Именно так называется приветствие. А начинается его команда ...

Выступление первой команды.

1-й ведущий: А сейчас, уважаемые зрители, предлагаем вам послушать сказку команды...

Выступление второй команды. Подведение итогов первого конкурса «Жили-были...»

2-й ведущий: Как известно, сказки учат нас уму-разуму, поэтому мы приглашаем сегодняшних игроков побеседовать с нами.

1-й ведущий: Ведь в умной беседе быть – ума прикупить.

Команды приглашаются на разминку.

2-й ведущий: Уважаемые игроки! Мы предлагаем вам нестандартные сказочные ситуации. Ваша задача: ответить на вопрос: «Что делать, если...»

Время на обдумывание 30 секунд.

1-й ведущий: Итак, внимание!

Вопросы:

1. Что делать, если прямо на вас несётся печка без номерных знаков и габаритных огней?

По истечении указанного времени команды дают свой вариант ответа.

2. Что делать, если Баба-Яга спекулирует китайскими шапками-невидимками в неположенном месте и при этом заявляет, что шапки швейцарского производства?

Ответы команд.

3. Что делать, если Иван-Царевич выгуливает серого волка в детском сквере, без ошейника и намордника?

Ответы команд.

4. Что делать, если Леший с помощью видеозвукового блюдечка показывает у себя в берлоге нелегальные западные фильмы и берёт за это деньги?

Ответы команд.

5. Что делать, если Соловей – разбойник своим свистом валит деревья в городском парке?

Ответы команд.

2-й ведущий: Командам спасибо за разминку. Оценки жюри и счётной комиссии.

Подведение итогов разминки.

1-й ведущий: Рассказывать сказки может каждый, а вот придумать и показать их, да ещё за ограниченное время – дело не простое.

2-й ведущий: Поэтому предлагаем командам собрать все силы и выполнить следующее творческое задание: придумать и поставить инсценировку «Похищение Снегурочки», где задействованы предложенные предметы:

- сапог-скороход,

- метла трёхскоростная марки «Ведьма»,

- зелье приворотное – 1 бутылка, наполовину опустошённая,

- волшебный клубок-путеводитель.

Время на подготовку – 3 минуты.

1-й ведущий: Команды могут пройти за кулисы, а мы приветствуем капитанов сегодняшних команд.

Представление капитанов.

2-й ведущий: Меняются времена – меняются сказки. Например, если бы Золушка жила в наши дни, она, скорее всего, пошла бы не на бал, а на дискотеку и потеряла бы не хрустальную туфельку, а модный кроссовок.

1-й ведущий: И героев сказок звали бы не Кощей Бессмертный, а Хруст, не Баба-Яга, а Ступня. Внимание! Задания для капитанов.

2-й ведущий: А как бы на молодёжном языке звали следующих сказочных героев?

Время на обдумывание – 1 минута.

Капитанам выдаются карточки, карандаши. Отсчёт времени.

1-й ведущий: Время вышло. Прошу капитанов зачитать свои варианты ответов.

Ответы капитанов.

Примерный вариант заполнения карточки:

Змей Горыныч - ... (Червяк).

Буратино - ... (Дуб).

Чебурашка - ... (Чебурек).

Дюймовочка - ... (Заморыш).

Карлсон - ... (Бисквит).

2-й ведущий: Многие сказочные герои были наделены волшебной силой. Для достижения своих целей они использовали волшебные предметы, наговоры, зелье.

1-й ведущий: Восстановите старинный рецепт лесной колдуньи, которым могли бы пользоваться современные девушки для избавления от прыщей.

2-й ведущий: Вам предлагается набор следующих слов: «Мухомор... в темноте... продырявить... слегка подуть...». Впишите в рецепт всё, что в нём пропущено.

Время на подготовку – 1 минута.

Отсчёт времени. Ответы капитанов. Жюри оценивает капитанский конкурс.

1-й ведущий: А сейчас, уважаемые зрители, вашему вниманию предлагается инсценировка «Похищение Снегурочки», которую представляет команда...

Инсценировка первой команды.

2-й ведущий: Свой творческий подход к инсценировке с тем же названием демонстрирует команда ...

Инсценировка второй команды. Оценки жюри командам за творческий конкурс.

1-й ведущий: Мы с хорошей сказкой неразлучны,

Ну, а песен в сказке – до небес.

2-й ведущий: Вы представьте, как бы было скучно,

Если б не было ни песен, ни чудес...

1-й ведущий: Свои песни и чудеса в музыкальном конкурсе представляет команда...

Выступление команды.

2-й ведущий: Свои музыкальные способности демонстрирует команда...

Выступление второй команды. Подведение итогов музыкального конкурса.

1-й ведущий: Скоро сказка сказывается,

Да не скоро дело делается.

Чтобы получить дополнительные баллы, мы предлагаем командам принять участие в последнем конкурсе «Домашнее задание». Оно называется «И я там был, мёд-пиво пил...».

Команды по очереди представляют домашнее задание. Подведение итогов за этот конкурс.

2-й ведущий: Вот и подошла к концу наша игра, напоминающая одну волшебную сказку. И как все сказки, её хотелось бы закончить такими словами: «Сказка – ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок!»

1-й ведущий: Мы уверены, что сегодняшнее состязание в клубе Весёлых и Находчивых стало весёлым уроком для вас, уважаемые зрители, и полезным для наших команд, которых мы с радостью приглашаем на эту сцену.

Звучит музыка. Ведущие приглашают команды и жюри на сцену. Подведение итогов.

Награждение.

2-й ведущий: Мы благодарим всех, кто был героями сегодняшней сказки. И надеемся, что у неё будет доброе продолжение.

1-й ведущий: До свидания!

2-й ведущий: До новых встреч!

Используемая литература:

1. Тихоновская Г.С. Методика организации отдыха и развлечений в клубе. - М.: МГИК, 1991 г.
2. Турыгина С.В., Кугач А.Н. КВН: методика проведения и сценарии для школ и колледжей. Издательство Феникс, Ростов-на-Дону, 2003 г.
3. Колношенко В.И., Колношенко О.В. Организация культурно-досуговой работы в воинских частях и учреждениях культуры. Практикум. М.: ВУ, 2016 г.

Составитель: зав. отделом ТОГБУК «НМЦ НТиД»

Бусина Т.Е.