

**ТАМБОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ «НАУЧНО –  
МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА И  
ДОСУГА»**

**«ДЕНЬ СТУДЕНТОВ»**

**(Примерный сценарий праздника, посвященного  
Международному Дню студентов 17 ноября)**

**ТАМБОВ 2021**

Звучат позывные праздника, опускается экран, на него демонстрируется видеofilm «Наша студенческая жизнь»: видеофрагменты уроков, экзаменов, студенческих праздников, а также видео общежития – как студент просыпается с утра, затем в унынии готовит себе завтрак, идет на занятия.

Но на дверях аудитории висит объявление «Пары отменяются. Все ушли на мероприятие ко Дню студента». Студент в отчаянии, берет за голову, страдает, затем отправляется на мероприятие. Сцена открывается. Звучит фонограмма "До начала феерического шоу осталось 9, 8, 7.....0"

*Выход ведущих – студентов.*

**Ведущий 1 – ый:** Добрый день, уважаемые друзья! Сегодня, 17 ноября, содержательный, насыщенный день по знаменательным датам.

**Ведущий 2 –ой:** Международный День философии.

Международный День отказа от курения!

День российского участкового!

**Ведущий 1 – ый:** А самое главное, это твой День! (показывает в зал)

Все: Международный День студентов,

**Ведущий 1 – ый:** который отмечается во всем мире с 1946 года – впервые в Чехословакии, в Праге.

Проехав все моря и континенты,  
Пускай этнограф в книгу занесет,  
Что есть такая нация — студенты,  
Веселый и особенный народ!

**Студент читает стихотворение Э. Асадова «Студенты».**

**Ведущий 2 – ой:** Радуйся, студент, и у тебя есть свой праздник!

А у студента всегда праздник – особенно, когда перемена, обед и звонок с последнего урока!

**Ведущий 1 – ый:** А ты помнишь, как это все начиналось?

На экране – фото с линейки 1 сентября.

Звучит песня «За тех, кто в море» .(Музыка А. Куликова, стихи А.Макаревича).

Ты помнишь, как все начиналось,

Все было впервые и вот,

Ты сдал документы,

Пришел на линейку

И начал учебный свой год!

И все получилось не сразу,

Все было совсем не так.

Но ты не сдавался,

Но ты улыбался,

А это уже не пустяк!

**Припев:** Давай, студент, не вешай носа!

Пусть будет удача с тобой,

И пусть тебе повезет!

Не задавай, студент, ты лишних вопросов

Ведь лето скоро и скоро закончится этот учебный год!

**Ведущий 2 – ой:** А теперь внимание на экран – небольшой репортаж о прошедшем периоде студенческой жизни.

**Слайдряд «Фотоновости из студенческой жизни».**

**Ведущий 1 – ый:** У нас в программе – миниатюра «На линейке 1 сентября».

**Ведущий 2 – ой:** А сейчас слово предоставляется ректору или преподавателю учебного заведения - - - -

**Ведущий 1 – ый:** Теперь же позвольте нам обратиться

К тем, кто в вузе начал учиться.

Вас, первокурсники, мы поздравляем,

Отличных успехов в учёбе желаем!

Желаем найти вам больше друзей,

И здесь провести много радостных дней.

Дружите с учебой, с учителями,

И скоро вы станете выпускниками!

**Ведущий 2 – ой:** Так как сегодня День Студента, давайте же разберёмся, – ну, вот откуда вообще взялись студенты? Ведь в самом начале времен - в античности - не было такого слова. Все знаменитые философы были окружены учениками, но слово студент не использовалось.

**Ведущий 1 – ый:** Ой, да ты и азов-то не знаешь! В Древнем Риме и в Средние века студентами назывались любые лица, занятые процессом познания. С организацией в XII веке университетов, термин стал употребляться для обозначения обучающихся. Студентов в те времена называли школярами (scholaris — ученик, от лат. schola — школа). Этот термин все ещё используется в настоящее время по отношению к тем, кто отличается неглубокими, ограниченными знаниями. В ранний период Нового времени появилось обозначение лат. studiosus («интересующийся»). Немного позднее появилось слово studente. И держится оно до сих пор.

**Ведущий 2 – ой:** А сейчас прозвучит песенка, которая стала поистине студенческим гимном (автор композитор Давид Тухманов на стихи поэтов —вагантов).

**Звучит «Песенка студента» («Из Вагантов»)**

**Ведущий 1 – ый:** И все же, вернемся к поставленному вопросу: Кто же такие современные студенты?

Сейчас они сами нам об этом и расскажут.

***Выходит студенческая команда КВН и показывает СТМ «Живут студенты весело».***

**Выступление команды КВН.**

**Затем студенты исполняют песню «Ваше благородие» (слова Булаты Окуджавы, музыка Исаака Шварца)).**

**Ведущий 2 – ой:** А теперь к первокурсникам обращаются будущие выпускники: «Помните, что от первого курса до последнего всего **несколько шагов**. Если, конечно, считать каждый год за один шаг, время пролетит незаметно. Главное, чтобы **шаги** были **правильные и уверенные!**»

**Ведущий 1 – ый:** Ты – студент, мы громко скажем,

Это точно по тебе!

Пусть всегда твоя удача

Улыбается даже во сне.

**Первокурсники выступают с номерами художественной  
самодеятельности**\_\_\_\_\_

**Ведущий 2 – ой:** Студенческое время. Для вас оно уже пошло. И только от вас зависит, какими будут ваши студенческие годы.

**Ведущий 1 – ый:** Мы напоминаем, что **первокурсник** считается **настоящим студентом** только после **первой сессии**.

**Ведущий 2 – ой:** Конечно, вам нужно познакомиться с нашим учебным заведением, его обычаями и традициями. Посмотреть что к чему, да и себя показать.

**Ведущий 1 – ый:** И успеть везде и всюду очень трудно, но это возможно!

**Ведущий 2 – ой:** Мы поздравляем вас сегодня, и много тёплых слов хотим сказать. Удачи вам, любви, тепла, везенья, и никогда не унывать!

**Ведущий 1 – ый:** У жизни много разных поворотов,

Что будет завтра – никому не угадать.

И пусть счастливым будет каждое мгновенье,

Ну а вас мы просим не скучать!

**Ведущий 2 – ой:** Дорогие ребята! Вас всех можно причислить к самой выносливой,

**Ведущий 1 – ый:** самой находчивой,

**Ведущий 2 – ой:** самой весёлой,

**Ведущий 1 – ый:** самой прикольной армии в мире,

**Все:** армии студенчества!

**Ведущий 2 – ой:** Вас ждут самые невероятные приключения в учебных аудиториях, в мастерских на практике, на экзаменах.

**Ведущий 1 – ый:** Трудлюбие и целеустремлённость никогда не остаются незамеченными, они вызывают чувство уважения и радости. Все ваши высоты ещё впереди. Нет сомнения в том, что вы добьётесь признания не только в стенах учебного заведения. Главное – никогда не останавливаться на достигнутом.

**Чтец 1 - ый:** Друзья, вы все студенты

И сколько испытаний всех вас ждет!

Но даже в трудные моменты студент не плачет, а поет!

**Чтец 2 - ой:** Всех первокурсников мы поздравляем,

Наказ сегодня вам даем:

Учиться хорошо желаем!

Копите знания с каждым днем

**Чтец 1 - ый:** Мы верим, что свершите

Вы открытия,

К диплому трудная дорога вас ведет,

Все трудности сумеете – победите!

**Хором: Студенты** – замечательный народ!

**Ведущий 2 – ой:** Вот и подошел к концу этот праздник. Так хочется, чтобы он на всю жизнь остался в памяти каждого первокурсника как праздник вступления в новую жизнь. А старшекурсников – с продолжением успешной, увлекательной студенческой жизни и с Международным Днем студентов. Да будет так!

**Ведущий 1 – ый:** Мы желаем вам интересных открытий, прекрасных преподавателей и успешных экзаменов! Удачи вам в этом нелегком бою!

**Ведущий 2 - ой:** Дорогие друзья! Дорогие студенты - настоящие и прошлые, преподаватели и мастера! Кем бы мы ни были, кем мы не будем, давайте никогда не забывать, что все мы - члены одной большой семьи - семьи студентов! И давайте, как принято это в большой и дружной семье, помогать друг другу, уважать и понимать друг друга! А теперь приглашаем Вас на дискотеку.

**Проходит молодёжная дискотека.**

Конкурсы и игры, которые очень хорошо подходят для студенческого праздника, особенно дискотеки.

### **Подвижные.**

#### **Лопни шарик.**

Игроки танцуют в парах. Партнерше на ногу привязан воздушный шарик. Цель партнера — уберечь шарик своей партнерши и сделать так, чтобы лопнули чужие шарики. При этом пары должны продолжать танцевать. Последняя пара, сохранившая шарик, объявляется победившей. Во время игры можно предъявить дополнительное требование к участникам — их танец должен соответствовать звучащей музыке. При этом темп музыки все время меняется.

#### **Поймай шарик.**

Вызывается несколько пар. Ведущий раздает участникам по воздушному шарик на пару. Женщины надувают шарик как можно больше и, зажав кончик, держат в руках. По команде ведущего женщины выпускают из рук шарики, которые начинают непредсказуемо летать по комнате. Задача мужчин — поймать шарик своей партнерши (для этого, все шарики должны быть разных цветов). Побеждает та пара, в которой женщина первой получит назад свой шарик

#### **Принеси мне.**

Участники делятся на несколько команд. Каждая команда получает список вещей, которые она должна принести ведущему через 5—10 минут. Та команда, которая принесет наибольшее число вещей из списка, побеждает в конкурсе.

Список предметов:

1. Что-нибудь съедобное.
2. Вода.
3. Ремень от брюк.
4. Часы.
5. Рубашка.
6. Предмет, начинающийся на букву «с».
7. Предмет, заканчивающийся на букву «р».
8. Ботинок.
9. Предмет женской одежды.
10. Шнурок.
11. Что-нибудь красного цвета.

12. Что-нибудь мокрое.
13. Расческа.
14. 100 рублей.

### **Хвост дракона.**

Участники становятся друг за другом и держатся за пояс игрока, стоящего впереди. Цель первого игрока в цепочке — поймать последнего игрока.

Цепочка не должна разрываться.

Другой вариант игры — когда участники стоят боком друг к другу и держатся за руки. Для игры необходимо большое пространство.

### **Летучий голландец.**

Игроки (10—30 человек) становятся в круг и берутся за руки. Одна пара человек бежит за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и обежать его вокруг, то же самое делает пара, которая ударила, только бежит в противоположную сторону. Те двое, которые быстрее обегут круг, занимают пустое место. Другие же остаются бегать за кругом. После этого игра повторяется.

### **Пятка — нос.**

Для игры нужны 12—20 человек, которые должны образовать два круга: внешний и внутренний, с одинаковым количеством игроков. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару (каждый должен запомнить своего партнера). По команде ведущего внешний круг начинает бежать по часовой стрелке, а внутренний — против часовой. Ведущий будет подавать команды, которые должна выполнить каждая пара, причем очень быстро. Пара, которая окажется последней, выходит из игры (или получает штрафное очко).

Например, если ведущий командует: «Спина к спине!», значит, пары должны соединиться именно этими участками тела. Побеждает пара, которая останется последней в игре (или та пара, которая наберет меньше других штрафных очков).

Команды ведущего могут быть следующими:

1. ладонь к ладони,
2. ухо к плечу,
3. колено к ладони,
4. пятка к пятке,
5. колено к плечу,
6. локоть к пятке,
7. спина к спине,
8. пятка к носу,
9. локоть к лопатке,
10. затылок к пояснице.

### **Переход пропасти.**

На земле раскладывается веревка. Все участники делятся на две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по веревке (команды начинают движение с противоположных концов веревки). Самое трудное — разойтись по веревке, когда команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с веревки, считается проигравшей. Для того чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды с веревки. Вместо веревки так же можно использовать нарисованную мелом черту. Игра будет пользоваться большей популярностью, если разделять игроков в команды по половому признаку.

### **Веселые.**

#### **«Согласен ли ты».**

Если участники проявят в этой игре достаточную фантазию, она может получиться интересной, интригующей и даже пикантной. Каждый участник пишет на карточках некоторое задание. Карточки перемешиваются и раскладываются на столе надписью вниз. После этого участники по очереди подходят к столу. Ведущий указывает на карточку и спрашивает, согласен ли участник сделать это (участник не знает, о каком задании идет речь). Если участник отвечает согласием, он выполняет задание. Если участник отказывается, ведущий указывает на другую карточку. В случае, когда участник, согласившись на задание, отказывается его выполнять после того, как узнал, о каком задании идет речь, он платит штраф или отдает фант. Если участник выполняет задание, он получает приз. Карточек с заданиями должно быть немного. После исполнения задания карточка возвращается на стол.

Примеры заданий:

1. Исполнить концертный номер (возможно конкретизировать, какой именно номер).
2. Выпить литр воды (возможны и другие напитки в ином количестве).
3. Поцеловать (любого или конкретного человека).
4. Ответить на вопрос любого из участников.
5. Выполнить задание любого из участников.
6. Подражать звукам какого-либо животного.
7. Изобразить какой-либо (определенный) предмет.
8. Скорчить ужасную гримасу.
9. Испортить себе прическу.
10. Нарисовать автопортрет.

### **Угадывание по...**

Водящему завязывают глаза. Игроки по одному подходят к водящему и протягивают ему руку. Задача водящего — угадать на ощупь, чья это рука. Для того чтобы сделать игру более веселой и интересной, участники могут меняться кольцами, часами и т.п. Один человек может подходить к водящему по нескольку раз. Водящий имеет право ощупывать только руку ниже локтя. После нескольких раундов игры правила меняются. Новый водящий пытается угадать участников по ноге. Для того чтобы запутать ведущего, на мужские ноги можно надеть капроновые чулки. Кроме того, угадывать участников возможно по коленке, уху, носу и другим частям тела, выбор которых зависит от фантазии и раскрепощенности участников.

### **Я никогда не...**

Игроки садятся в круг. Каждому раздается по десять фишек (фишками могут служить спички, мелкие монеты, канцелярские скрепки). Каждый игрок по очереди сообщает остальным участникам то, что он никогда не делал, например: «Я никогда не знакомился на улице». Те участники, которые когда-либо делали то, что этот участник не делал (в данном случае — знакомился на улице), отдают ему по одной фишке. Участник, у которого закончились фишки, выбывает из игры. Игра заканчивается через определенное в начале количество кругов. Побеждает участник, набравший больше всех фишек.

### **Письмо.**

Игроки становятся в круг и берутся за руки, водящий в центре круга. Один из участников говорит: «Я посылаю письмо...» и называет имя любого игрока, стоящего в кругу. Письмо он передает пожатием руки правого или левого соседа. Игрок, чью руку пожали, должен передать это пожатие следующему игроку. Когда игрок, которому посылалось письмо, ощутит пожатие, он должен сказать «Получил» и, в свою очередь, объявить, кому он посылает письмо, и передать рукопожатие в одном из направлений. Задача водящего — перехватить письмо. Для этого он должен указать на человека, передающего письмо в данный момент. Сделать это сложно, поскольку водящий не знает, в каком направлении передается письмо. Если водящему удалось засечь письмо, он становится в круг, а место водящего занимает человек, пойманный водящим на передаче письма.

Игру также можно проводить, сидя на стульях и положив руки на колени соседним игрокам. Мужчины и женщины в кругу чередуются. Можно «посылать письмо» самому себе (для этого оно должно пройти полный круг).

### **Менялы**

Игрокам выдается по 15 горошин. Дается сигнал начала игры. После сигнала игроки подходят друг к другу и, зажав любое количество горошин в руке, спрашивают: «Чет или нечет?» Если второй игрок угадывает, он забирает себе эти горошины, если ошибается — отдает такое же количество горошин игроку, задавшему вопрос. Если у игрока заканчиваются все горошины, он

выходит из игры. Запрещается два раза подряд играть с одним и тем же участником. После окончания игрового времени каждый участник подсчитывает свои горошины и победителем объявляется тот, кто набрал максимальное их число. Вместо горошин можно использовать скрепки, спички, мелкие пуговицы. На игру должно отводиться 1—2 ми-нуты, в зависимости от количества участников.

### **Обманщики.**

Каждый участник получает бланк с пятью вопросами. Он должен заполнить бланк, отвечая на любые четыре вопроса правдиво и на один — ложью. После этого участники по очереди зачитывают свои ответы, а остальные игроки по кругу высказывают свои предположения, какой из ответов неправда. Участник, сообщающий свои ответы, получает столько очков, сколько игроков неправильно определили, какой из его ответов был ложью. Затем ход передается следующему участнику. В игре побеждает тот участник, которому удалось обмануть больше всех участников.

Пример бланка для игры:

1. Самое далекое место, где мне удалось побывать, это...
2. В детстве я мечтал стать...
3. Мое тайное желание...
4. У меня есть небольшая странность, я...
5. Самое большое достижение в моей жизни, это...

### **Что мы знаем о...**

Каждый участник пишет на листе бумаги свое имя и пять вопросов о себе (например, своем дне рождения, составе семьи, предпочтениях, месте рождения и т. д.). После этого все листки сворачиваются и складываются в целлофановый пакет. Выбирается ведущий. Ведущий вытаскивает один из листочков и называет имя, написанное на нем. Названный участник встает или выходит в центр помещения. Ведущий задает вопросы, написанные на листочки, другие игроки пытаются на них ответить. За каждый правильный ответ они получают призовое очко. Когда заданы все пять вопросов, участник садится на место, а ведущий вытягивает новый листок. Игру можно вести до тех пор, пока не закончатся листочки с вопросами или в течение заранее определенного промежутка времени (5—10 минут). В игре побеждает участник, набравший больше всех призовых очков.

### **Нужный голос.**

Выбирается водящий, которому завязывают глаза. Среди оставшихся игроков выбирается один участник, который будет «нужным голосом». В комнате расставляются различные препятствия (препятствиями могут служить стулья и другая легкая мебель, натянутые веревки, урны для бумаг, открытые дверцы шкафов). Игрок с завязанными глазами должен пройти определенный путь между препятствиями, а все остальные участники советуют ему, как

идти. «Нужный голос» всегда дает правильные советы, остальные игроки обманывают и пытаются сбить с пути водящего. Водящему нужно понять, чей голос говорит правду, и потом постоянно слушать его. Водящему, угадавшему, кто был «нужным голосом» и успешно прошедшему весь путь, вручается приз..

### **Снежный ком.**

Некоторым условием ограничивается группа понятий. Первый игрок называет любое слово из этой группы, второй повторяет слово, которое назвал первый игрок и добавляет к нему свое слово. Третий игрок повторяет два предыдущих слова и добавляет к ним третье и т.д. Кто ошибается — выбывает из игры. Последний оставшийся игрок объявляется победителем.

Пример игры:

Игрок 1: «Дуб».

Игрок 2: «Дуб, осина».

Игрок 3: «Дуб, осина, клен».

Игрок 4: «Дуб, осина, клен, береза».

Игрок 5: «Дуб, осина, клен, береза, липа».

Игрок 6: «Дуб, осина, клен, береза, липа, ольха»

и т. д.

Для того чтобы игра проходила более оживленно, лучше выбирать интересные категории, например:

1. Отрицательные качества мужчин (женщин).
2. Способы получения денег (честные и не очень).
3. Ругательства.
4. Съедобное.
5. Марки вин (автомобилей, сигарет и т.п.).

Примеры чувств:

любовь,

дружба,

отвращение,

пренебрежение,

сочувствие,

злость,

страх,

радость,

восхищение,

уважение,

равнодушие.

### **Интеллектуальные.**

#### **Если я поеду в Америку.**

Игроки садятся в круг и передают небольшой предмет. Тот, у кого

оказывается в руках предмет, говорит: «Если я поеду в Америку я возьму с собой... (любой объект)» и передает предмет. После чего ведущий (также сидящий в кругу) объявляет, поедет этот игрок в Америку или нет. Секрет игры в том, что не имеют значения предметы, которые берут с собой игроки. В Америку едут те, кто, передавая предмет, говорят «пожалуйста». Игроки, разгадавшие секрет, продолжают играть, предоставляя и остальным участникам возможность «поехать в Америку». Для того чтобы остальным участникам было легче догадаться, ведущий и игроки, понявшие секрет игры, иногда «едут в Америку», а иногда нет (чтобы возможно было сравнить их действия в обоих случаях).

### **Найди слово.**

Предлагается несколько слов. Необходимо подобрать слово, которое составляло бы с каждым из предложенных слов не бессмысленное словосочетание. Разрешается изменять окончания слов, использовать предлоги. Например, для слов «волшебник», «океан», «план», ответом может быть слово «коварный».

Другие наборы слов:

- \* Радость, звезда, игрушка.
- \* Растение, дым, облако.
- \* Агрегат, лаборатория, ручка.
- \* Способ, фотография, подарок.
- \* Мужчина, путь, мяч.
- \* Настроение, фильм, ребенок.
- \* Развитие, наука, поток.
- \* Книга, страсть, песня.

Игру можно использовать как совместное интеллектуальное упражнение или соревнование (кто быстрее придумает слово или какая команда найдет больше подходящих слов) между командами или отдельными участниками.

### **МПС**

Игроки садятся в круг. Ведущий сообщает всем: «У каждого из вас есть МПС, у каждого он свой, неповторимый и ваша цель — узнать его». Для этого игроки по очереди задают ведущему вопросы про свой МПС, требующие однозначного, положительного или отрицательного, ответа. Игра ведется до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не догадается, что МПС — это Мой Правый Сосед.

Примеры вопросов, которые могут задавать игроки ведущему:

1. Это одушевленное?
2. Это есть у меня всегда?
3. Это человек?
4. Это мужского рода?
5. У него темные волосы?
6. Меня с ним связывает дружба?

Ведущему необходимо постоянно помнить, что ответы он должен давать именно для правого соседа спрашивающего..

### **Зачем это нужно?**

Ведущий называет некоторый предмет и просит игроков перечислить цели его использования, исключив применение по прямому назначению. Игроки отвечают, и победителем объявляется участник, предложивший больше всех версий.

Также игру можно проводить в командах. Команды по очереди называют свои версии, если таковых больше нет — команда выбывает из игры.

Последняя оставшаяся в игре команда объявляется победителем.

В качестве примера рассмотрим, для чего можно использовать обычный кирпич:

1. для строительства (основная функция),
2. как мерный груз (гирю),
3. средство для метания,
4. средство для письма на асфальте,
5. молоток,
6. средство защиты,
7. балласт на воздушном шаре; и обычный лист бумаги:
8. для письма (основная функция),
9. обертка,
10. емкость для семечек,
11. игрушка (оригами),
12. закладка для книги,
13. подстилка (на грязной скамейке),
14. скатерть (в поезде),
15. салфетка,
16. тарелка,
17. фильтр.

Лучше всего выбирать предметы, которые непосредственно связаны с основной деятельностью участников и наиболее специфичны для нее.

### **Крылатые фразы.**

Участники делятся на две команды. Команды по очереди говорят соперникам начальные слова известных выражений, афоризмов, крылатых фраз, стихотворений. Задача второй команды — быстро продолжить фразу. За правильный ответ команда получает призовое очко. Когда участники освоятся в правилах игры, их можно изменить, предложив игрокам называть окончания фраз, а их соперникам — вспоминать начала.

### **Четверо на диване.**

Играют две команды по четыре человека. Для игры нужен диван, на котором могут поместиться четыре человека и пять стульев. Перед началом игры

команды рассаживаются по два человека на диване и по два на стульях от каждой команды. Один стул остается пустым. До начала игры каждый игрок вытаскивает карточку с номером от 1 до 12. Остальные карточки убираются и не показываются игрокам. Игроки ходят по очереди, называя любой номер от 1 до 12. Тот человек, кому принадлежит номер, должен поменяться с назвавшим номер местами. Если названный номер не принадлежит ни одному из игроков, а игрок, назвавший номер, сидит на диване — он пересаживается на пустой стул. Если нет пустых стульев — меняется местами с любым из игроков команды соперников, сидящих на стуле. Если игрок, назвавший номер, изначально сидел на стуле, ничего не происходит. Задача каждой команды — полностью занять диван.

**Составитель: ведущий методист отдела досуга Хапрова О.В.**