|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ЦП Цветной оли | ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО  ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС |  |

Организационно-методический отдел

**«БОИ БЕЗ ПРАВИЛ»**

СЦЕНАРИЙ

ВСЕРОССИЙСКОГО МОЛОДЕЖНОГО ИНТЕРАКТИВНОГО КРЕАТИВ-ШОУ

Москва

2014

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Программа молодежного креатив-шоу «Бои без правил» состоит из 9 конкурсов. 8 из них носят импровизационный характер, один – «Минута славы» - является домашней заготовкой.

В конкурсе принимают участие команды из трех человек. В идеале это один слепой, один слабовидящий и один зрячий. Два инвалида по зрению составляют часть команды, которая работает на сцене, зрячий – это агент, обеспечивающий интересы своей команды в зале.

В течение подготовительного этапа организаторы готовят необходимый реквизит:

- плащи с латинскими или русскими буквами (как вам кажется удобнее), которые станут игровыми именами участников,

- ларцы для голосования, на каждый из которых наклеено игровое имя и соответствующая ему цветная фишка,

- комплекты черных и цветных фишек по числу команд,

- фишки для голосования зрителей установленного вами цвета или формы, отличающейся от формы фишек игроков (если у них квадратные, у зрителя треугольные),

- комплекты белых фишек по числу команд для конкурса «Мне везет»,

- 5 крупных пластиковых или картонных конусов для конкурса «Мне везет», обозначении старта и финиша в конкурсе «Дорогу осилит идущий» и фиксации точек в конкурсе «Вернись, я все прощу».

Кроме того, необходимо создать счетную комиссию и подготовить несколько самодеятельных номеров.

Самая ответственная и важная часть работы – это регистрация. Она должна проводиться в отдельном закрытом помещении, дающем возможность разделить команды на две части: игроков и агентов.

Команды входят в комнату по одной. Агент вытягивает комплект цветных фишек и уходит. При этом надо сакцентировать внимание команды на том, что фонограммы, необходимые для «Минуты славы» должны остаться у агента. После ухода агентов игроки получают черные фишки для голосования и плащ с игровым именем, соответствующим выбранному цвету и остаются в помещении.

Постепенно все игроки команд скапливаются в комнате для регистрации, в то время, как агентов собирает ответственный за это человек и ведет на встречу со звукорежиссером. Фонограммы, которые сдают агенты, звукорежиссер называет цветом фишек, полученных ими для голосования.

Затем для обеих подгрупп проводится инструктаж по правилам голосования.

ПРАВИЛА ИНТЕРАКТИВНОГО ГОЛОСОВАНИЯ

Программа креатив-шоу делится на три тура, в конце каждого проводится голосование. На каждое голосование отводится 10 мин. Голосование начинается и заканчивается строго только по сигналу ведущего.

В двух первых турах голосования принимают участие только игроки и агенты. В третьем – только зрители.

Для голосования вперед сценой выставляются ларцы (коробочки, подарочные пакеты и т.п.), на каждом из которых указано игровое имя команды и жетон соответствующего ему цвета. По сигналу ведущего агенты и участники бросают в ларцы свои фишки. Участники используют черные фишки, голосуя ими против соперника, которого хотят вывести из игры. Агенты организуют в зале голосование за своего участника. Однако они не имеют права голосовать за своего участника фишками, полученными на регистрации, то есть цвета той, что прикреплена к ларцу.

По окончании времени голосования счетная комиссия подводит итог. Для этого в каждом ларце черные фишки отделяют от других и просчитывают отдельно количество черных и цветных. Затем для каждой буквы определяют место, занятое по числу черных фишек и место, занятое по числу цветных. Если по числу черных меток игрок занял первое или второе место, он покидает игру. Однако, если у этого игрока первое или второе место и по цветным фишкам тоже, он считается спасенным и остается на следующий тур.

Во втором голосовании итоги первого не учитываются.

В третьем туре к голосованию приступают зрители. Затем осуществляется окончательный подсчет голосов. Черные, цветные и зрительские фишки, полученные участниками финала в течение всего креатив-шоу, суммируются. Победителем становится обладатель наибольшего количества голосов.

ОФОРМЛЕНИЕ ЗАЛА

Перед сценой освобожден танцпол, по обеим сторонам которого организованы посадочные места для участников конкурса – 10 и 12 шт. с каждой стороны. На заднике сцены - эмблема креатив-шоу.

Звучит фонограмма – музыка из кинофильма «Люди в черном» – начало. На сцену выходит ведущий.

ВЕДУЩИЙ: Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать всех на молодежном интерактивном креатив-шоу «Бои без правил»! И первые, к кому я обращаюсь сегодня – это наши участники. Внимание!!!

…Отныне вы будете носить только стандартную одежду людей в черном (зависит от цвета плаща). Станете откликаться на букву, которую вам дали. Есть там, где скажут. Жить там, где скажут. Вы ничем не будете выделяться. Ваша внешность будет неприметной и незапоминающейся. Вы – мимолетное воспоминание, которое сразу забудется. Вы выпадаете из системы. Вы - люди в черном! (называется цвет плаща)

КОНКУРС 1 «ВАШ ВЫХОД»

Участники - по одному от команды - должны пройти через весь зал по очереди так, чтобы зритель их запомнил – ярко, с каким-то своим приемом каждый. Они доходят до сцены. Ведущий представляет их залу по игровому имени и провожает на место.

КОНКУРС 2 – «КРЕАТИВНАЯ РАЗМИНКА»

Играют на сцене подгруппами. Количество команд в подгруппе зависит от общего числа команд.

- Предложить свой вариант расшифровки известной аббревиатуры (см. приложение 1).

- Необитаемый остров – игра на интуицию (см. приложение 2):

Каждому игроку в первой подгруппе ведущий называет некое слово. Если игрок считает, что это птица, он говорит «летит», если, по его мнению, это не птица - «не летит». Во второй группе игрокам предлагается вычислить рыб и сказать «плывет» или «не плывет», в третьей - грибы и «беру» или «не беру».

- Задом наперед, и все наоборот:

Ведущий предлагает игрокам произнести наоборот слово. Игроки «торгуются» друг с другом, насколько длинным оно будет. (Количество букв может варьироваться от 3 до, например, 10). Последнему, «набавившему» букву, говорят: - Произноси.

(Примеры слов – см. приложение №3).

КОНКУРС 3 «МИНУТА СЛАВЫ»

Участники по очереди демонстрируют домашнюю заготовку, раскрывающую какой-нибудь их талант. Желательно, чтобы это было что-то особенное.

В выполнении задания могут участвовать как один, так и оба представителя команды. Время на демонстрацию задания не должно превышать 1 минуту.

ГОЛОСОВАНИЕ 1.

НОМЕРА САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ СЧЕТНОЙ КОМИССИИ.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ИТОГОВ ГОЛОСОВАНИЯ 1.

КОНКУРС 4 «ВЕРНИСЬ, Я ВСЕ ПРОЩУ»

Участник идет с завязанными глазами, выполняя команды ведущего – вперед, налево, направо и т.д. - всего 5 команд. Его передвижения отмечаются цветными фишками. Затем, в течение минуты, тот, кто шел, должен вернуться обратно тем же маршрутом.

КОНКУРС 5. КРЕАТИВНЫЙ ТЕАТР

Командам предлагается детская считалка и жанр, в котором ее надо сценически реализовать, например:

ФОЛЬКЛОРНЫЙ ПЛАЧ, ОПЕРА, ОПЕРЕТТА, РЭП

Пока участники готовятся – НОМЕР

КОНКУРС 6. «МНЕ ВЕЗЕТ»

Под один из конусов кладется 5 белых фишек. В течение 30 секунд с двух попыток игрок угадывает, где бы они могли быть. Если он угадал, фишки достаются ему, и во время голосования он может распорядиться ими по своему усмотрению.

ГОЛОСОВАНИЕ 2.

НОМЕРА САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ СЧЕТНОЙ КОМИССИИ

ОБЪЯВЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ГОЛОСОВАНИЯ 2.

КОНКУРС 7. «ДОРОГУ ОСИЛИТ ИДУЩИЙ»

На сцене ставятся две фишки, означающие старт и финиш. Звучит фоновая музыка.

Задание простое – попасть на другую сторону, не касаясь ногами сцены.

КОНКУРС 8. «ХОЧЕШЬ, Я РАССКАЖУ ТЕБЕ СКАЗКУ»

Все участники на сцене - по одному от команды. Каждому дается минута на то, чтобы рассказать сказку, не употребляя существительных. Потом эстафета передается другому игроку. То же происходит, когда игрок ошибается.

Предлагаемые сказки:

КРАСНАЯ ШАПОЧКА, КОЛОБОК, РЕПКА, ДЮЙМОВОЧКА, ВОЛК И СЕМЕРО КОЗЛЯТ

Конкурс 9. ФИЛЬМ С ТИФЛОКОММЕНТАРИЕМ.

Звучит саундтрек и тифлокоментарий к нему. Задача актера создать недостающее: картинку и звуковую дорожку фильма, то есть воспроизвести движение и звук фильма в соответствии с тифлокомментарием.

ГОЛОСОВАНИЕ 3.

НОМЕРА САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ СЧЕТНОЙ КОМИССИИ

ОБЪЯВЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

К РАЗМИНКЕ

Аббревиатуры:

ДПС, МНТК

БТР, ВТЭК

КПД, МРОТ

ГУМ, КСРЦ

ЗИЛ, ГТРК

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

**НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ**

ПТИЦА (участник произносит «летит» или «не летит»)

**Волчок** – малая выпь

Кумган – кувшин

**Гоголь** – утка

**Кваква** – цапля

**Бородач** – ястреб-ягнятник

**Каравайка** – птица семейства ибисовых – редкий вид

Сковородник – приспособление для захвата сковороды

**Зимняк** - ястреб

**Завирушка** – из воробьеобразных

Шумовка – большая ложка

Ручейник – водная личинка насекомого

Варакушка – дрозд

**Князёк** – синица

Марлевка – хлопчатобумажная ткань

Наперон – украшение стола, кладется сверху на скатерть

**Майна** – скворец

Росянка – хищный цветок

**Халей** – западносибирская чайка, еще называют восточная клуша

РЫБА (участник произносит «плывет» или «не плывет»)

**Крылатка** – ядовитая морская рыба (другое название – рыба-лев, рыба-зебра)

Салоп – длинная женская накидка

**Кумжа** – рыба семейства лососевых

**Хирург** – рыба. Опасна тем, что имеет возле хвоста подвижный острый шип

Львиный зев – растение семейства подорожниковых

**Обрубок** – хищная рыба, живет в Южной Америке. Названа потому, что хвост прозрачный и не виден в воде

Фаблио – средневековый литературный жанр

**Ханафуза** - разновидность золотых рыбок

Стрелочник – железнодорожный рабочий

**Пеленгас** – морская рыба

Городец – город в Нижегородской области

**Чехонь** – речная рыба семейства карповых

ГРИБ (участник произносит «беру» или «не беру»)

Беломор – папиросы

Карапет – человек маленького роста, а армяне называют так предшественника, предтечу

**рядовка** - съедобный

**гладыш** – есть можно только засоленным

Заморыш – хилое существо

**навозник** – съедобны шляпки

**мокруха** - съедобный

ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

**СЛОВА НАОБОРОТ**

3.

КОТ, ДОГ, МЁД, БАР, ПУД, РАК, СОН, МИГ, САД, ТУЗ, ЛОМ, РОК, ТОН, СЫР, МАК, МЕЛ, ХОР, ЛАК, ЖАР, ЛЁД

4.

ПЛОТ, СТОГ, ВРАГ, КРИК, БРАТ, БРУС, ИКРА, ТРУД, ШНУР, ОРЕХ, СЛОН, УГАР, ДРАП, АРКА, ЖБАН, КРАБ, ШТАБ, ГРУЗ, ШЛЮЗ, СЕРА

5.

ПИЛОТ, ТОЛПА, ПОРОГ, РОЛИК, БУЛАТ, ДОМРА, КОМАР, БАТУТ, АРБУЗ, САХАР, СИРОП, УКРОП, ВИНИЛ, КАНАЛ, БЕГУН, ТРОПА, ГРИВА, БОРОВ, КЕФИР, ЛОПУХ, СПЛАВ

6.

БРЕЛОК, БУШЛАТ, КАРЛИК, КОНФУЗ, МИШУРА, БОЛТУН, КРОЛИК, САМШИТ, ТЕЛЕГА, ЧЕПУХА, КОЖУРА, ВЕРТЕП, КОРОВА, ОРАКУЛ, ДОРОГА, КОЛХОЗ, СИНТЕЗ, ВОРОТА, СУНДУК, КОЛПАК

7.

ПАРОХОД, ПАТРИОТ, КОТЕЛОК, ЛУНАТИК, САМОКАТ, КАРАПУЗ, ФАКТУРА, ПАРАШЮТ, БЕГЕМОТ, ЧЕБУРЕК, ПАРАЗИТ, ПОРТРЕТ, КОНТАКТ, ЧЕЛОВЕК, ГОРДЫНЯ, САМУРАЙ, БАРАБАН, ЛУНАТИК, ОРЕШНИК, ИЗНАНКА

8.

КАСТРЮЛЯ, СКОРОХОД, ОСЬМИНОГ, МАНДАРИН, КРОВОСОС, МАРМЕЛАД, ПЕРЕПЛЕТ, КВАРТИРА, КОМИССАР, ИНСТИТУТ, САРКОФАГ, САДОВНИК, ПЕРЕПЛЯС, ПАРАДОКС, КОНФИТЮР, ПЕЛЕРИНА, КОНСЕРВЫ, ПЕТРУШКА, НАПАРНИК, КАРДИГАН, СЕРЕДИНА, ПАРАФРАЗ, КУКУРУЗА

9.

ПОДСОЛНУХ, ПАРТИТУРА, КОНСЕНСУС, СЕНБЕРНАР, ФЛОМАСТЕР, ПОДСТАВКА, ГОЛОВОРЕЗ, ПЕРИПЕТИЯ, КАКОФОНИЯ, КОНДЕНСАТ, ПОРОСЕНОК, КОВАРСТВО, ПАРЛАМЕНТ, БУХГАЛТЕР, КАТАМАРАН, АВТОПИЛОТ, ПЕРЕПОНКА, ПЕРЕСАДКА, КОФЕМОЛКА, ЗАНАВЕСКА, ВЕЛОСИПЕД, БИЖУТЕРИЯ, ЭНТУЗИАСТ, МОДУЛЯЦИЯ

10.

ПРОПАГАНДА, КАТАСТРОФА, ГАЛАНТЕРЕЯ, АРИСТОКРАТ, ВОДОПРОВОД, КАРАКАТИЦА, КОНКУРСАНТ, ФОТОГРАФИЯ, ЭКСПОЗИЦИЯ, РАЗДЕВАЛКА, СУБЛИМАЦИЯ, ПАРФЮМЕРИЯ, КОММЕРСАНТ, КОНЦЕНТРАТ, ТИПОГРАФИЯ, МРАКОБОРЕЦ, ПЕРЕДОВИЦА, ПТИЦЕФЕРМА, КОРПОРАТИВ, ПРОКУРАТОР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4.

**СЧИТАЛКИ**

Вышел месяц из тумана,

Вынул ножик из кармана.

Буду резать, буду бить,

Все равно тебе водить.

Шла машина темным лесом

За каким-то интересом.

Инти-инти-интерес

Выходи на букву С.

Буква С не подошла –

Выходи на букву А.

Шла кукушка мимо сети,

А за нею малы дети.

Все кричали «кук» и «мак», -

Отжимай один кулак.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

**ПИРОЖКИ ДЛЯ МОЕЙ БАБУШКИ**

Кинокомпания «Плохо-вижн» представляет мистера … в роли Красной шапочки и мистера … в роли Серого волка в фильме с тифлокомментарием «ПИРОЖКИ ДЛЯ МОЕЙ БАБУШКИ» по мотивам сказки Шарля Перро «Красная шапочка».

Красная шапочка вышла на опушку леса. Она глядит вокруг. Ставит корзинку с пирожками и начинает собирать цветы. За кустом она видит серого волка. Волк прыгает и хватает корзинку. Красная шапочка пытается вырвать корзинку у хищника. Оба падают. Пирожки рассыпаются по поляне. Волк хватает пирожок, откусывает и падает замертво. Шапочка собирает оставшиеся пирожки и продолжает путь.

**БИЛЛИ БОНС И ВЕРНЫЙ КОНЬ**

«ВОС-продакшн» представляет фильм с тифлокомментарием «Билли Бонс и верный конь». В ролях: Билли Бонс мистер …, верный конь - мистер …

В прерии пасется дикий мустанг. Билли Бонс подкрадывается, раскручивает лассо и накидывает на шею мустанга. Некоторое время лошадь борется с человеком. Человек побеждает. Билли долго роется в карманах, достает морковку и дает лошади. Та жадно ест.

Затем Билли вскакивает на коня. Конь сопротивляется, но Билли держится крепко.

Мустанг побежден. Билли Бонс верхом скрывается за горизонтом.

**ШЕРЛОК ХОЛМС И ДОКТОР ВАТСОН**

«КСРК ВОС Филм» представляет фильм с тифлокоментарием «Шерлок Холмс и доктор Ватсон». Роли исполняют: Шерлок Холмс - мистер … , доктор Ватсон – мистер …

Холмс и Ватсон в полной темноте осторожно крадутся по комнате. Ватсон наступает на кошку. Оба пытаются быстро спрятаться. При этом Ватсон роняет стул, а Холмс ударяется лбом.

Ватсон подползает к окну и осторожно выглядывает наружу. Бесшумный выстрел - и доктор опускается на пол. Холмс бросается к нему, поднимает. Оба отстреливаются в окно, затем спешно покидают комнату.

**30 МГНОВЕНИЙ ВЕСНЫ**

«КСРК синема» представляет мистера … и мистера … в фильме с тифлокомментарием «30 мгновений весны».

Штирлиц едет на машине. Он сворачивает на обочину, опускает голову на руль и засыпает. Ему снится маленькая пивная на ... Он сидит, читает газету «Правда». Приносят пиво. Штирлиц достает из кармана четвертинку, выливает в кружку, с удовольствием отхлебывает.

Входит Борман, берет у бара кружку, подсаживается к Штирлицу и тоже пьет пиво. С удивлением видит газету.

Штирлиц быстро прячет газету и выливает Борману в пиво остатки водки. Борман отхлебывает. Затем они оба смотрят семейный альбом Штирлица…

Штирлиц просыпается за рулем машины.

**МОРСКИЕ ВОЛКИ**

Киностудия КСРК ВОС представляет фильм с тифлокомментарием «Морские волки». В роли кока мистер …, в роли юнги мистер …

Штормовое море. Кок на камбузе стоит у плиты и пытается помешать овсяную кашу в кастрюле. Кастрюля ползает в разные стороны. Кок пытается ее удержать, но она падает. Каша оказывается на полу.

Входит юнга. Некоторое время они вместе с коком, чуть не падая, скользят по каше. Наконец, им удается дотянуться до тарелок. Кок и юнга берут тарелки и раскладывают в них кашу прямо с пола. Затем юнга с подносом с трудом покидает камбуз. Шторм продолжается.

***Автор работы:***

***начальник ОМО КСРК***

***Л.Н. Смирнова***