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

*ОРГАНИЗАЦИОННО – МЕТОДИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ*

**НЕПРОСТАЯ ИГРА КВН**

***Методическая разработка***

МОСКВА

2015

**ВСТУПЛЕНИЕ**

**КВН - одна их форм конкурсно-игровой досуговой программы.**По сути, такие мероприятия подразумевают соревнование, имеющее целью выявить лучших из числа участников. Это сложный сплав традиционных викторин, аттракционов, эстрадных выступлений, спортивных, бытовых, художественных состязаний. Конкурсно-игровые формы оказывают значительное воздействие на человека: формируют его мировоззрение и активную жизненную позицию, расширяют кругозор, эрудицию, знания, способствуют воспитанию оптимистического мировоззрения хорошего эстетического мироощущения, вкуса, культуры общения.

Любое конкурсное мероприятие должно включать в себя игровой момент. Отдельные игры уходят и принимают новую форму – игрового представления с элементами театрального действия. Они имеют развитую сценарно-режиссерскую основу и предполагают большую работу организатора. Некоторые задания не могут быть выполнены участниками импровизационно, а потому требуют предварительной подготовки.

В результате такого синтеза и возникла популярная в наше время форма массовой работы - КВН.

Все началось в 1957 году. Тогда по сюжету популярной в Чехословакии программы «ГГГ» ("Гадай, гадай, гадальщик") была придумана схожая по жанру и названию телевикторина - "Вечер веселых вопросов". Производила передачу «Фестивальная редакция ЦТ», первая на советском телевидении молодёжная редакция, годом раньше основанная Сергеем Муратовым. Ведущими передачи были композитор [Никита Богословский](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,_%D0%9D%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D1%82%D0%B0_%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) и актриса [Маргарита Лифанова](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B8%D1%84%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0,_%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%B3%D0%B0%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B0_%D0%A3%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B0).

Идея была совершенно новой для того времени. В прямом эфире телезрители отвечали на вопросы ведущих, причём особенно приветствовался юмор. К тому же, впервые в советской телепередаче участвовали не только ведущие, но и зрители, то есть люди, официально ни за что не отвечающие, что в то время производило настоящий фурор.

«Вечер весёлых вопросов» пользовался большой популярностью, но, к сожалению, вышел в эфир всего три раза. На третьей передаче был обещан приз всем, кто приедет в студию в шубе, шапке и валенках (дело было летом) и с газетой за [31 декабря](https://ru.wikipedia.org/wiki/31_%D0%B4%D0%B5%D0%BA%D0%B0%D0%B1%D1%80%D1%8F) прошлого года. Ведущий передачи, композитор Никита Богословский, забыл упомянуть о газете. Разумеется, зимняя одежда была практически у всех телезрителей. Приехали и ворвались в студию толпы людей в шубах и валенках, смели милиционеров, начался полный хаос. Трансляцию прекратили. До конца вечера телевизоры показывали заставку «Перерыв по техническим причинам». Передачу и редакцию закрыли.

Через четыре года бывшие создатели «Вечера веселых вопросов» выпустили новую телепередачу — КВН.

Она представляла собой популярную телевизионную [игру](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), в которой команды различных коллективов (учебных заведений, [вузов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%83%D0%B7), предприятий и т. д.) соревновались в юмористических ответах на вопросы, импровизациях на заданные темы, разыгрывании заранее заготовленных сцен и т. д.

Аббревиатура КВН расшифровывалась как «Клуб весёлых и находчивых», но, кроме того, это была марка тогдашнего телевизора — [КВН-49](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%92%D0%9D-49). Заставкой к передаче служила песня "Берите в руки карандаш" в исполнении [Олега Анофриева](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%BE%D1%84%D1%80%D0%B8%D0%B5%D0%B2,_%D0%9E%D0%BB%D0%B5%D0%B3_%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%B5%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87).

Первый ведущий — [Альберт Аксельрод](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%80%D0%BE%D0%B4,_%D0%90%D0%BB%D1%8C%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%82_%D0%AE%D0%BB%D1%8C%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87) — покинул программу в [1964 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/1964_%D0%B3%D0%BE%D0%B4), и его заменил студент [МИИТ](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%B3%D0%BE%D1%81%D1%83%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%83%D0%BD%D0%B8%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%82_%D0%BF%D1%83%D1%82%D0%B5%D0%B9_%D1%81%D0%BE%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F) [Александр Масляков](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D0%BB%D1%8F%D0%BA%D0%BE%D0%B2,_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80_%D0%92%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87). С тех пор он — постоянный ведущий этой передачи. Вместе с ним передачу вела диктор [Светлана Жильцова](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%86%D0%BE%D0%B2%D0%B0,_%D0%A1%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D0%B0_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B0).

КВН стал пользоваться огромной популярностью. По всей стране возникло КВН-движение. В подражание передаче игры КВН устраивались в школах, пионерских лагерях и т. д. Отборочные турниры КВН проходили в вузах по всей стране, на телевидение попадали лучшие команды.

Поскольку команды часто иронизировали над советской действительностью, с какого-то момента КВН стали передавать не в [прямой трансляции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D1%8F%D0%BC%D0%BE%D0%B9_%D1%8D%D1%84%D0%B8%D1%80), а в записи, а сомнительные шутки вырезали. Передача раздражала руководителя центрального телевидения [Сергея Лапина](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D0%BD,_%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B5%D0%B9_%D0%93%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%B8%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87), и вскоре ей стал заниматься [КГБ](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%82_%D0%B3%D0%BE%D1%81%D1%83%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B9_%D0%B1%D0%B5%D0%B7%D0%BE%D0%BF%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8_%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0). [Цензура](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B5%D0%BD%D0%B7%D1%83%D1%80%D0%B0_%D0%B2_%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0) со временем становилась всё более жёсткой, вплоть до того, что на сцену нельзя было выходить с бородой (это считалось насмешкой над [Карлом Марксом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%BA%D1%81,_%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BB)). В конце [1971 года](https://ru.wikipedia.org/wiki/1971_%D0%B3%D0%BE%D0%B4) передачу закрыли, что явилось одним из признаков наступившего в стране [застоя](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BE%D0%B4_%D0%B7%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F).

В [1986 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/1986_%D0%B3%D0%BE%D0%B4), в начале [перестройки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%B0), передача была возобновлена. Инициатором был капитан команды КВН [МИСИ](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%B3%D0%BE%D1%81%D1%83%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%83%D0%BD%D0%B8%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%82) 1960-х годов Андрей Меньшиков. После возрождения основателей КВН пригласили сначала в жюри, а затем в качестве почётных гостей. Ведущим, как и перед закрытием, был Александр Масляков.

А вот песня сменилась. Вместо привычного для передачи 60-х годов голоса Олега Анофриева зазвучала заставка Владимира Шаинского на сл. Александра Маслякова "Мы начинаем КВН".

Передача стала одним из символов [времени](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C). Снова возникло движение КВН, которое на этот раз даже вышло на международный уровень. Игры устраивались в [Западной Европе](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%95%D0%B2%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B0) ([Западно-Европейская лига КВН](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%97%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%BD%D0%BE-%D0%95%D0%B2%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%BB%D0%B8%D0%B3%D0%B0_%D0%9A%D0%92%D0%9D&action=edit&redlink=1)), [Израиле](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B8%D0%BB%D1%8C) и [США](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%A8%D0%90). В дальнейшем, уже после [распада СССР](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D1%81%D0%BF%D0%B0%D0%B4_%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0), с ошеломляющим успехом была проведена первая международная игра [СНГ](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D0%B4%D1%80%D1%83%D0%B6%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D0%9D%D0%B5%D0%B7%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D1%81%D0%B8%D0%BC%D1%8B%D1%85_%D0%93%D0%BE%D1%81%D1%83%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2) — Израиль (1992, [Москва](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%B2%D0%B0)) и даже организован чемпионат мира между командами СНГ, США, Израиля и [Германии](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F) (1994, Израиль).

**КВН наших дней** совсем не похож на КВН почти 40-летней давности. Это красочное эстрадное молодежное шоу с элементами несерьезной викторины, обязательным присутствием жюри, обаятельным ведущим. Не инсценировка, где роли заранее распределены и разучены, не игра в зазубренные вопросы и ответы. Все здесь полно импровизации, все вводит участников в атмосферу веселого, разностороннего соревнования.

КВН стал неотъемлемой частью нашей культурной жизни и одной из самых популярных форм времяпрепровождения - как для участников, так и для зрителей, которых эта несерьезная игра привлекает юмором, шутками, музыкальностью и зрелищностью.

## ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ КВН

Встреча команд КВН традиционно включает в себя общий торжественный выход команд, конкурсный блок и заключительное построение участников с подведением итогов. Итоги подводятся на основании суммы средних баллов оценок жюри по каждому конкурсу.

Игра может быть тематической (участники команды заранее получают тему) или произвольной (участники готовятся самостоятельно).

Сами конкурсы традиционно делятся на три основные группы: домашние, полуэкспромтные, импровизационные. К первой группе относятся задания, подготовка которых целиком осуществляется дома. Например, приветствие, музыкальный конкурс, домашнее задание. Вторая включает в себя конкурсы, которые можно подготовить заранее лишь частично, требующие во время игры прибегать к экспромту и живой реакции. К таким относятся конкурс капитанов и разминка. Третья предусматривает задание, о необходимости выполнения которого участники узнают в ходе соревнований. Некоторые из них (моментальные) выполняются немедленно, для других дается время на подготовку (реклама определенного товара, написание рассказа с использованием заданных слов, инсценировка песни, создание «клипа»). Моментальные конкурсы могут быть **спортивные** (имитация различных видов спорта: баскетбольный матч с воздушными шарами, синхронное плавание, игра в городки); **художественные** (инсценировка басни, импровизированный рассказ по рисунку); **научно-технические** (разобрать и собрать модель, придумать научные термины, усовершенствовать предметы); **бытовые** (накрыть на стол). Справедливости ради надо заметить, что в последнее время КВН третью группу заданий не жалует.

Количество и состав конкурсов определяется организаторами. Зачастую это зависит от числа команд и их игрового опыта. Возможны случаи сокращения или увеличения числа конкурсных заданий, а также замены одних конкурсов на другие.

Теперь по нескольку слов об основных конкурсах.

Приветствие (Визитная карточка).

Этот конкурс играется в начале состязания. В нём участники представляют себя и свою команду. Приветствие состоит, в основном, из текстовых шуток и миниатюр. Классическое приветствие — это «линейка» (5—8 человек на авансцене лицом к залу) и одинаковые костюмы.

[Разминка](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B0_%28%D0%9A%D0%92%D0%9D%29&action=edit&redlink=1).

Конкурс, в котором команды за тридцать секунд должны придумать смешной ответ на вопросы, которые задаются другими командами, залом, жюри и/или ведущим.

СТЭМ (Студенческий театр эстрадной миниатюры).

Короткий конкурс смешных сценок или миниспектаклей. Основной принцип — на сцене должно быть одновременно не более трёх КВНщиков.

БРИЗ (Бюро рационализации и изобретений).

Короткий литературный конкурс, в котором командам нужно представить какое-то изобретение или явление.

Музыкальный конкурс.

Конкурс, в котором внимание уделяется музыкальным номерам — [песням](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%81%D0%BD%D1%8F), [танцам](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%86) или игре на инструментах.

В [1995 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/1995_%D0%B3%D0%BE%D0%B4) был придуман Конкурс одной песни (КОП), в котором можно использовать только одну [мелодию](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%8F), а в [2003 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%8B%D1%81%D1%88%D0%B0%D1%8F_%D0%BB%D0%B8%D0%B3%D0%B0_%D0%9A%D0%92%D0%9D_2003) — Музыкальный финал или Конкурс финальной песни, в нём командам нужно написать красивую и смешную финальную песню.

[Биатлон](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%B8%D0%B0%D1%82%D0%BB%D0%BE%D0%BD_%28%D0%9A%D0%92%D0%9D%29&action=edit&redlink=1).

Конкурс, придуманный в [белорусском](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F) КВНе. Участники команд «стреляют» шутками, а [жюри](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D1%8E%D1%80%D0%B8_%D0%9A%D0%92%D0%9D) после каждого круга снимает с дистанции менее понравившуюся команду. Победитель получает 1 балл, а в случае ничьей — 0,9 баллов каждому из финалистов конкурса.

Конкурс новостей.

Похож на БРИЗ, но выглядит как шуточный выпуск новостей. Как и в «разминке», и на «биатлоне», на сцене в этом конкурсе стоят все играющие команды.

Домашнее задание.

Длинный конкурс, играется в конце состязания. В отсутствие «Музыкалки» играется иногда как «Музыкальное домашнее задание».

Фристайл.

Свободный конкурс, в котором командам разрешается играть в любом стиле и показывать любые номера. Конкурс был придуман в 2003 году.

Киноконкурс.

Конкурс, в котором нужно снять клип или озвучить известный фильм.

Конкурс капитанов.

Индивидуальный конкурс для капитанов соревнующихся команд. В конкурсе не обязан принимать участие капитан команды, иногда вместо него выступает «фронтмен» или другой актёр команды.

Помимо этих конкурсов, есть и другие, которые играются гораздо реже, или не играются больше. Среди них можно отметить конкурсы «Добро пожаловаться», «Триатлон», «5 шуток про…», «Выездной конкурс», «Мастер-класс» и другие.

**ВСТРЕЧУ НАЧИНАЮТ С ПРИВЕТСТВИЯ!**

Самым первым конкурсом со дня рождения КВН является приветствие. Именно в этом конкурсе вам предстоит покорить зал своим юмором, энергией и находчивостью, дав понять зрителю, что вы сегодня - самые лучшие. Цели приветствия: раскрытие имиджа команды; создание атмосферы благоприятного реагирования у зрителей и жюри; раскрытие темы.

Изначально это был конкурс, посвященный приветствию командой соперника, жюри, зрителей и т.д. В КВН 80-90-х годов приветствие стало обыгрываться бо­лее широко. Сейчас никто никого не приветствует, и потому было бы правильнее называть современный вариант “визитной карточкой”.   
 Но главное, что сохранились основы самого жанра, в которых мы и попытаемся разобраться.

Начнем с того, что приветствие может не со­держать никакой сюжетной линии. У вас просто нет времени на раскрытие сюжета. Редкие команды могут с этим справиться. Однако если ваши супершутки легли на сюжет, понятный всем, следуют одна за одной, и вы умудрились репризами раскрыть тему, это высоко оценят и зрительный зал, и жюри.

Но как бы ни была условна и даже искусственна драматургия приветствия, она все же существует. И поэтому вам придется определиться с ситуацией, которую вы будете разыгрывать. Проще всего задаться реальными условиями - то есть “команда пришла играть в КВН”. Но такая ситуация вам абсолютно ничем не поможет. Она не даст ни дополнительных постановочных ходов, ни ярких исполнительских красок. Поэтому попробуйте напрячься. Лучше найти, придумать какой-нибудь интересный ход (сквозной через весь конкурс), доходящий до абсурда в конце визитки. При этом область, в которой следует искать, достаточно ограничена. Ваша ситуация в любом случае должна подразумевать нечто вроде “собрания”, то есть позволять встретиться некой группе людей в одном месте и “трепаться” на любые темы. Во многом вам может помочь имидж команды.

В своем первом сезоне “Одесские джентльмены” всякий раз совершенно реалистично собирались в своем Клубе по определенному поводу. Новосибирским “Девушкам из джаза” хватало для приветствия задать просто ситуацию очередной встречи с “консерваторками”, а “Детей лейтенанта Шмидта” вполне устраивало решение выходной проблемы под названием “Какой ситуации сегодня мы противопоставим свою русскую ментальность?”

К тому же, постановочно ваша ситуация может задаваться с самым разным приближением к действительности. Например,  “Уральским дворникам” вообще достаточно было того, что они пришли на сцену с метлами.  
 Впрочем, говоря о ситуации, не надо забывать, что вы вправе ее менять «по ходу дела». И зритель с готовностью это примет, если вы достаточно доходчиво объясните (переоденетесь, воспользуетесь новым реквизитом или, наконец, просто объявите об этом).

В общем, удачно выбранная ситуация может значительно украсить ваше приветствие.

Вообще жанр “Приветствие” весьма специфичен в своем сценическом воплощении. Оно не имеет аналогов - ни в театре, ни в кино, ни на эстраде. Корни его - это литературный монтаж, то есть агитбригада. Именно оттуда идет и знаменитая “линейка” - 5-8 человек на авансцене лицом к залу. На сцене игроки располагаются в любом порядке, но ни в коем случае нельзя поворачиваться спиной к залу или закрывать друг друга. При этом другие участники могут приходить и уходить. Именно такая форма позволяет сэкономить время и максимально эффективно представить команду.

Есть, конечно, и исключения из такого жесткого расклада, поскольку некоторым командам все же удается создать на сцене автономные образы, но в любом случае, «Линейка» - это, если хотите, как бы разложенный в спектр один человек. Поэтому текст приветствия на бумаге выглядит как диалог, который вполне могут прочитать и два человека.

Такое построение также предусматривает и одинаковые костюмы, поскольку у исполнителей, как правило, нет постоянного образа (общий образ есть только у команды). Команда, создавая свой общий образ, может прибегнуть и к отличию в деталях костюмов с сохранением общего стиля, но это всё – частности.

**Структура приветствия**

С точки зрения классической драматургии “приветствие” вообще не имеет права на существование. Все приветствие – это, по театральной терминологии, одна сплошная “экспозиция”. Общая идея едва намечена - или ее нет совсем. Развитие вносит не сюжет, а перестроение участников на сцене, появление новых персонажей, музыкальные перебивки, меняющие темп, финальная песня. Здесь главное — захватить зрителя, ошеломить шутками и не дать прийти в себя.

Однако у приветствия есть жесткая структура. Самое удивительное, что эта структура, совершенно искусственная и шитая белыми нитками, остается незыблемой в течение десятилетий, и, как показала практика, особо   экспериментировать с ней не стоит, иначе игра будет выглядеть сумбурной.

Приветствие длится около 5 минут. Это очень короткое и яркое выступление, которое состоит из 3 частей. Все начинается с эффектного выхода команды, далее идет приветствие, оно же раскрытие темы и имиджа, затем следует логическое завершение - финальный номер.

**Эффектный выход**

Выход длится 20-30 секунд, именно столько зритель привыкает к команде: к костюмам, голосам, манере держаться на сцене и т.д. Появление команды на сцене должно быть оригинальным. Как правило, это песня, потому что у нее повышенная информационная нагрузка, в сравнении с другими способами. Кроме того, смешную песню придумать легче, она прекрасно дает возможность сразу объяснить место действия и ваши дальнейшие планы (зрителю в принципе понятно, кто вы, но он не знает, где вы и что собираетесь делать). А еще песня готовит зрителя к восприятию текстовых реприз: после нее текстовые шутки не будут восприниматься как первые и зрителю не придется привыкать к другому способу подачи информации. Можно выходить вообще без песни, но тогда первые 2 репризы уйдут в молоко (те же 30 секунд на адаптационный период).

Песню может сопровождать энергичный танец, рассчитанный на завод зала, либо нечто оригинальное (на сцену ползком, на ушах, кувырком, спрыгнуть откуда-нибудь сверху, выйти из зрительного зала). Музыка на выход должна быть динамичной, заводной, стопроцент­ным хитом, чтобы зритель подтанцовывал в креслах. Начало положено. Настроение поднялось.

В последнее время в игре можно заметить небольшой юмористиче­ский постановочный ход перед начальной песней. Это сделано, чтобы еще до вашего вокала зритель понял, что вы - веселые ребята.

Эффектный выход служит также “заявкой имиджа”. Проще говоря, команда появляется на сцене в определенном об­разе, элементы которого являются отличительным знаком для нее, свое­образной «визитной карточкой». Такими элементами могут стать: внешний облик (костюмы, грим); музыка (традиционная для команды мелодия); профиль исполнителей (чисто девичья команда, юниорская, ми­лицейская и др.); другие элементы (особенности речи, манера поведения на сцене).

Таким образом команда объясняет, кто это такие вышли на сцену, в кого они сегодня играют. В первых словах приветствия (можно и в песне, но опыт показывает, что лучше в словах) задается “игровая ситуация”, то есть - где герои находятся и чем занимаются. Зал в итоге должен либо апло­дировать в такт, либо смеяться. На гребне этой волны следует немедленно перейти ко второму этапу — непосредственно приветствию.

**Непосредственно приветствие**

Это основная часть данного конкурса.

После песни-выхода делается перестановка на сцене: подтанцовка уходит в кулисы, а линейка выдвигается на передний план. А дальше следует более или менее связанный непринужденный разговор или вообще почти не связанный ряд сообщений, который, в общем-то, совершенно неоправданно начинается и, как правило, не более логично заканчивается.

В этом блоке происходит обмен информаци­ей. Здесь (если такая задача ставит­ся) нужно попытаться объяснить, кто вы такие, зачем вышли на сцену, прокомментировать свое название и т.д. То есть раскрыть смысл имиджа, выбранного вашей командой.

Главная задача - вложить в текст максимальное количество шуток. Шутки должны быть связаны между собой (желательно логич­но), чтобы не быть набором фраз.

Тема конкурса упоминается несколько раз в течение выступления, но шутки могут быть очень далеки от нее.

Небольшой временной объем не позволяет сделать из приветствия театральное действие, поэтому самая распространенная форма подачи текста здесь монологи и диалоги. Эта особенность сводит к минимуму перемещения по сцене, но отнюдь не исключает использование проходящих персонажей.

Главное - сделать все как можно короче и как можно ярче! Для достижения этой цели выработан алгоритм оптимального построения материала. Попробуем его разобрать.

КВН - шту­ка быстрая, динамичная, ведь на раскачивание публики совершенно нет времени. Если вы не заставите зрителя засмеяться сразу, он не засмеется уже никогда, либо «насмеёт» вам на три балла из пяти возможных. Поэтому из всех реприз вы выбираете три шутки, которые явно сильнее остальных. Две из них необходимо поставить в начало, чтобы сразу взять высокий старт, третий – оставить на концовку. Но обратите вни­мание, у вас должно быть интеллигентное, красивое начало, поэтому на­чинать надо с «политики», а не с «пьянства», пусть даже эта шутка гораздо смешнее. Надо помнить о первом впечатлении, которое вы производите на зал.

Далее по сценарию идут сред­ненькие репризы, но и они способны поддержать зрительское настроение, если следовать некоторым правилам. Все выступление должно быть выдержано в определенном рит­ме: каждые 15 секунд – новая реприза. Зритель получает не­обходимую ему порцию информации и не отвлекается.

Компоновку текста заметно облегчают тематические блоки. Распределение по темам делается для того, чтобы в сценарии вме­сте не стояли репризы из одной темы. Попробуем разобраться.

Например, у вас есть блок спорта - 6 реприз. Очень легко и удобно вставить его в сценарий общим куском. Не нужно выдумы­вать связки, блок смотрится одним целым. Но этого делать нельзя, потому что получится визитка с полутора минут­ным слитным номером спорта, а далее пойдут разрозненные репризы по 15 секунд. Приветствие развалится, будет плохо восприниматься и, в луч­шем случае, оставит ощущение недоделанности. Поэтому разбра­сывайте похожие по характеру репризы в разные концы сценария.

Будьте осторожны с шутками пошловатого содержания. Сведя их вместе да еще поставив в первый свой конкурс целый такой блок, вы загубите все остальное. Пошлость имеет свойство накапливаться, и зритель начинает видеть ее даже там, где вы ее никогда не подозревали.

Логические связки между шутками следует делать как можно короче, ну, а если они получаются несмешными, лучше их вовсе опустить. Вообще максималь­но уберите из сценариев несмешной текст.

Зрителю необходимо видеть на сцене развитие действия. Зрители не могут долго воспринимать текстовые шутки в статичной линейке, они скоро начнут отвлекаться, и остальные репризы просто не пройдут. Развитие в стационарную линейку вносят проходные персонажи и небольшие (не более 30 сек.) музыкальные вставки.

Через несколько реприз проходной персонаж разрывает линейку, подает свою шутку и уходит. В принципе, ничего не произошло, но визуально была перестройка мизансцены, да и появление нового персонажа - само по себе событие. В статичную линейку внесено разнообразие, т.е. развитие. Цель достигнута.

Музыкальная песенная или танцевальная вставка действует так же, так как на короткое время изме­няет общий темп приветствия.

Когда появляются проходные персонажи или делаются музыкальные вставки - определяется только опытным путем.

В заключение необходима та самая третья сильная шутка, о которой шла речь в самом начале. Она должна поднять настрое­ние зрителя перед финальной песней. Если такая шутка осталась только в блоке «пьянство», лучше все-таки поставить ее предпоследней, а закончить интеллигентно!

**Логическое завершение**

Финальная часть включает в себя логичное завершение текста (заключение) и финальную песню.

Почему-то начинающие команды всегда тянет сказать напоследок что-нибудь архифилософское и всеобъемлющее. И если уж не о “мире во всем мире, то о том, как “мы все любим КВН”. Но по закону любого искусства мораль должна вытекать из всего вышесказанного. А когда вы все предыдущее выступление подшучивали то над тем, то над этим, никакое глубокомыслие в конце попросту не оправдано. В том числе и по поводу столь несерьезного дела, как КВН.

Придумать последнюю фразу вообще очень сложно. И универсальных рецептов здесь просто не существует. Хорошо, если в конце будет естественный выход из заданной ситуации. Но если она не задана (то есть “по умолчанию” - “команда пришла на КВН!”), просто шутить про КВН все равно не стоит. Ведь шутили вы далеко не только о нем.

Последняя фраза должна быть неожиданной и не должна быть излишне пафосной. Лучше всего, если она станет «затравкой» для финальной песни.

Сама финальная песня – это логическое завершение выступле­ния. По времени она должна идти 1-1,5 минуты максимум! Чаще всего она является энергичным, смешным шлягером (в отличие от конкурса «Домашнее задание»), и фактически играет роль кульминации. Главное, чтобы она проходила ровненько, на уже набранном высоком эмоциональном уровне, и не была затянута! Ина­че к ее концу зритель забудет шутки из приветствия.

О чем же петь в финальной песне? Допустим, если в приветствии вы шутили о курьезах в учреждении, об отношениях с девушками, о конфликте отцов и детей, то финальная песня должна быть на любую тему, которую вы затрагивали в приветствии! Бред, если после какой-нибудь фразы про дебила звучит песня о том, как вы сильно любите КВН или о том, что все люди братья! Замечатель­ная социальная тема, но это не вывод из вашего выступления!

Текст песни может отражать ваше географическое положение: Какой прекрасный наш город, приезжайте к нам! Или быть продолжением выбранного вами стиля (все выступление вы - космонавты - пойте про космос), или возвращением в себя: пусть мы не космонавты, но это не важно. Главное, что мы хорошие парни и нам весело тусоваться вместе!

И еще. Не забывайте, что песня веселая, поэтому постарайтесь срифмовать в ней пару удачных шуток!!!

Все! Разве что маленькое дополнение: если приветствие длится больше 4-5 минут, рекомендуется где-то посередине легкое “взбадривание” с помощью коротенькой песенки или танца. Вот теперь - окончательно все!

**КОНКУРС КАПИТАНОВ**

Цель Капитанского конкурса - проверка личных качеств капитана: чувство юмора, актерское мастерство, умение полно раскрыть тему, бы­стро ориентироваться в сложной ситуации, мгновенно реагировать на шутки.

Смысл конкурса - индивидуальное соревнование лидеров команд.

Это очень короткий конкурс, который длится от 3 х до 5-ти минут. Если он проводится в традиционной форме, то каждый капитан готовит сообщение на заданную тему. В другом варианте конкурса капитаны обыгрывают приготовленный соперником предмет или шутку, а также выступают в роли какого-либо известного персонажа (например, Оста­па Бендера или Мюнхгаузена).

Конкурс в обоих вариантах может быть усложнен тем, что после выступления капитану необходимо ответить на вопросы, которые задает соперник. В случае, когда капитаны еще и обмениваются вопросами, каждому из них выпадает двойная нагрузка - ведь нужно с ходу придумать и остро­умный вопрос, и на вопросы соперника необходимо отвечать немедленно, практически без размышления.

Кроме того, есть вариант конкурса, когда капитаны могут просто обмениваться вопросами.

Одним словом, капитанский конкурс — это очень ответственное задание, требующее от капитана крайне тщательной подготовки. Поэтому за несколько дней капитану рекомендуется пройти «обряд посвящения». Он подразумевает следующее: капитан читает текст своего монолога для команды, после чего игроки должны придумать и задать ему три вопроса, относящихся к тексту. Можно предлагать любые вопросы, самые неожиданные и необычные. Задача капитана «от­бить» эти вопросы. Такой обряд по­зволит капитану свободно ориентироваться в своем сообщении.

### РАЗМИНКА В КВН

Это достаточно сложный конкурс, к которому надо отнестись с особой серьезностью. Все понимают, что придумать шутку на ходу не так уж легко, и сразу отдают свои симпатии тем, кому это удается. Поэтому, готовясь к КВН, отнеситесь к раз­минке серьезно.

Разминка считается полуэкспромтным конкурсом, поскольку команды получают хоть и очень короткое, но все же время на выполнение задания. Вопросы для разминки готовятся заранее, а их количество зависит от регламента игры. Если КВН проводится на 2-3 команды, то по 3-4 домашних вопроса. Иногда в КВН разминка проходит в форме «подарочного» 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.). К этому тоже надо быть готовым.

Для того чтобы завоевать победу в конкурсе, важно выполнить два условия: подготовить хороший вопрос сопернику и хороший ответ на него.

Гарантией хорошего вопроса будет выполнение следующих правил:

Вопрос, предлагаемый сопернику, должен быть:

а) смешным и (или) подразумевать смешной ответ;

б) не очень длинным;

в) понятным, то есть не содержать неизвестных широкому кругу зрителей понятий, ссылок и намеков.

Вопрос, предлагаемый сопернику, должен «озвучить» представи­тель команды, имеющий хорошую дикцию и неплохие актерские данные (то же самое относится и к озвучиванию ответа на вопрос).

На предлагаемый вашей командой вопрос вы должны подготовить два варианта ответа. Второй пригодится вам на случай, если ваш соперник угадает ваш первоначальный вариант.

Теперь поговорим о самом сложном – необходимости находить остроумные ответы на вопросы команд-соперниц. Поскольку 30 секунд, которые отводятся на обдумывание ответа, — это слишком мало, то для того, чтобы сделать это тщательно, здесь недостаточно простого остроумия и умения импровизировать. Очень важно экономно и максимально эффективно использовать время и правильно организовать взаимодействие игроков своей команды.

Не стоит выпускать на сцену всех членов команды. Даже если они все авторы, разводящий не успеет их выслушать. Они просто создадут на сцене балаган, отвлекая авторскую группу. 6-8 человек достаточно. Главное, чтобы это были игроки, у которых шутки рождаются быстрее и смешнее.

Выйдя на сцену, представители команды встает в круг. В центре находится разводящий (это, как правило, капитан команды), и человек, который четко отслеживает время.

Как только произносится вопрос, капитан уточняет, всем ли он понятен. Если да, то в течение 10 секунд все молча обдумывают ответ. Если вопрос не понятен, то, не теряя времени, необходимо его прояснить. По истечении 10 секунд звучит команда: «Время!», после чего в следующие 10 секунд все должны озвучить свою версию четко и без всяких объяснений.

При этом обратите внимание на следующее: высказывайте вслух только те версии, которые можно будет произнести на сцене. Нельзя говорить в круг пошлость! Иногда ответ действительно при­кольный, но для мужской курилки, за ее стены он не выйдет! В итоге вы можете сальной шуткой сбить все мысли своих товарищей, и за оставшееся время ничего, кроме пошлости, никому уже в голову не придет.

И еще: не забывайте о том, что все шутки должны быть оригинальными и неожиданными. Нельзя на вопросы соперников отвечать общеизвестными анекдотами. Если то, что вы хотите сказать, вы уже хоть когда-то где-то слышали, можете даже не произносить это вслух. Эту шутку мог слышать и кто-то из зрителей или членов жюри. В результате ваши шансы на победу заметно уменьшатся. Ответ получается смешной, но жюри это не оценит, а возможно и накажет. КВН - прежде всего ваш юмор и ваша находчивость!

Впрочем, вернемся к описанию алгоритма происходящего. Когда пройдет 20 секунд, снова звучит команда: «Время!». Теперь капитан выбирает самый лучший ответ, который в последние секунды дорабатывается общими усилиями.

За 5 секунд до окончания обсуждения разводящий выбирает ходока к микрофону. Перед выходом отвечающий должен обязательно повторить ответ в кругу команды, чтобы исключить ошибку, ведь здесь важна каждая мелочь. Сколько хороших ответов было запорото из-за неправильной формулировки! Переставил слова, запнулся, вставил лишнее - зритель сразу цепляется за этот острый угол, начинает думать - нужен ли этот акцент, искать второй смысл. Но он уже потерял основную мысль, а значит, все старания напрас­ны, и вы проиграли этот вопрос.

Шутка должна петься. Зритель, не обращая внимания на слова, должен сразу понимать смысл сказанного. Все, что вы с таким трудом «рожали», нужно донести до зала. Это касается всех конкурсов!

Разводящий - обычно лидер коллектива, должен обладать не­плохим КВНовским чутьем, чтобы выбрать действительно более удачный ответ. Должен быть немного автором, чтобы правильно его сформулиро­вать. Отвечать может идти и сам, предварительно проговорив ответ в круг. Следить за временем может любой, чтобы разводящий на это не отвлекался.

Очень важно не менять роли на репетиции и на выступлении. Если кто-то следил за временем на репетиции, то и в игре обязан выполнять то же задание. Репетировать и играть также надо с одним и тем же разводящим, не стоит перед выступлением его заменять, это будет отвлекать команду. Вы обязательно выберете такого человека на регулярных репетициях разминки.

И еще - ни в коем случае во время игры участники не должны спорить с разводящим. Все разборки после! Вы сами его выбрали, поэтому терпите!

Целью разминки является проверка импровизационных способностей, остроумия команд. Им необходима постоянная работа по оттачиванию мастерства. Разминка - конкурс, где очень важно командное взаимодействие. Разные команды по-разному решают проблему поиска ответа на вопрос соперника. Поэтому необходимо, но далеко не достаточно, тщательно подготовить домашние шутки, заранее отрепетировать не только вопрос, но и ответ. Тренировка, тренировка и только тренировка научит шутить экспромтом.

На репетициях, занимаясь тренингом, подготовьте домашние шутки, найдите ребят, которые их подают лучше других, и заранее репетируйте по схеме вопрос - ответ. Для этого задавайте подготовленный вопрос, засеките время, и через 30 секунд команда должна дать ответ. При этом задавайте не меньше 15—20 вопросов. Репетируя таким образом, команда гарантированно к 30-й секунде будет иметь конкретный ответ.

**ТЕАТР ЭСТРАДНЫХ МИНИАТЮР**

### Студенческий театр эстрадных миниатюр - самый сложный конкурс в КВН. Если разминка и конкурс капитанов считаются самыми сложными, потому что их труднее всего сыграть, то СТЭМ должен считаться самым сложным жанром, потому что его труднее всего написать.

Сейчас он пишется как мини-пьеска по всем законам театрального жан­ра и отличается тем, что практически никакие ухищрения и стандартные КВНовские матрицы там непригодны.

Изначально СТЭМ являлся одним из источников современного КВНа, но как самостоятельный конкурс и жанр он появился лишь в середине 90-х годов. Дело в том, что в 1994 году в Высшей лиге была введена новая схема сезона, и появилась проблема с набором конкурсов для второго тура, в котором участвовало по 4 команды. Изначально предполагалось играть приветствие, разминку и домашнее задание, но выяснилось, что 4 длинных домашних задания подряд смотрятся очень утомительно. Вот тогда-то в 1995 году было предложено вместо него сделать конкурс одной песни или СТЭМ – конкурс на 5-7 минут в классической традиции.

Чтобы конкурс не был зрительно похож на домашнее задание, в него ввели искусственное ограничение по количеству участников. На сцене должно быть не больше 3 человек. Сделали это, чтобы загнать хитрых КВНщиков в рамки жанра, так как игроки прекрасно понимали, что СТЭМ - штука очень непростая. Основная сложность - придумать такой сюжет. Не зря сюжеты подобных сценок переходят из поколения в поколение в студенческих театрах. Поначалу команды пытались перенести на сцену запасы из старого классического СТЭМовского багажа. Но выяснилось, что сделать это не так-то просто, ибо КВН представил к новому жанру новые видоизмененные требования.

Старому СТЭМу, который сочинялся на «вечные темы», не хватало актуальности. Например, СТЭМ БГУ про ученика, которого приводят к директору школы, заиграл на сцене лишь тогда, когда удалось придумать, что папа ученика - банкир, спонсирующий школу.

Но актуализация для КВНщиков - вещь вполне понятная и привычная. Сложнее поймать само ощущение и органику КВНовского СТЭМа. В старом классическом  СТЭМе не было строго прописанного текста. Он игрался на уровне этюда, с огромным количеством ненужных междометий, фраз и движений. В современном КВНе это сразу стало восприниматься, как сценическая грязь, которая нуждается в чистке. Но сделать это - и не потерять СТЭМовскую этюдную органику - довольно сложно.

Плюс ко всему в классическом СТЭМе не было реприз в КВНовском понимании этого слова. А в КВН они просто необходимы, и их обязательно вплетать в сюжет.

Именно это – ограничение числа участников до трех, повышенная актуальность и жесткий репризный текст - отличают КВНовский СТЭМ от классического. Но главное остается неизменным – парадоксальный сюжет, написанный по всем канонам драматургии, и максимально гротескные образы героев.

Но где же взять сюжет? Ответ прост. Сюжет надо брать из жизни, так как в большинстве случае любая фантасмагорическая ситуация, высосанная из пальца, будет выглядеть надуманной. Вполне понятно, что из жизни берутся лишь некие образы героев и их поступки. Главное - их заметить и дальше по законам жанра сделать максимально гротескный продукт, проще говоря, довести до абсурда. Мы имеем людей, которые поставлены жизнью в диковатое положение. Для создания комической ситуации у каждого героя выбирается какая то черта и максимально утрируется. Проще говоря, мы рисуем картину – ненормальные люди в ненормальной ситуации.

Теперь осталось придумать финал. В реальности подобные ситуации обычно не имеют яркого завершения. Они либо рассасываются, либо логическая точка находится где-то в будущем. И самое обидное, что эта точка оказывается слишком логичной и потому не смешной.

Действия ненормальных людей в ненормальной ситуации настойчиво подсказывают автору, что в конце, как минимум, должны появиться санитары, или герой должен проснуться. Но это плохо, так как очень стандартно и слишком логично.

Никогда не стоит завершать СТЭМ песней. Такой ход не проходит. Несколько команд уже попадались на этом, и выяснялось, что в телеверсии, где песню вырезали, СТЭМ смотрелся гораздо лучше.

Иногда финал практически не требуется. Например, в СТЭМе питерцев про колобка в стиле Виктюка сказка заканчивается сама по себе, и даже не будучи смешной, хотя бы не смотрится неестественно.

Лучшим финалом в постановке, сделанной по классической драматургии, является финальный выверт, парадоксальный всему предыдущему сюжету. Например, у Питерцев это было длинное театральное раскланивание  героев. А вообще, никто не мешает вам придумать свою схему финала, главное, что бы он был неожиданным и интересным, тогда вас неминуемо ждет успех.

### МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОНКУРС В КВН

Музыкальный конкурс - этосвоеобразное театральное представление, объединенное одним сюжетом, состоящее из вступления, основной части (шуток) и финальной песни. Продолжительность музыкального конкурса — 7—8 минут.

Цели конкурса: раскрытие музыкальных и хореографических способностей команды; раскрытие темы. Следовательно, жюри оценивает то, как команда раскрыла тему, а также музыкальные и хореографические способности участников.

Форма выступления может быть любая:

- Шоу (дискотека, хит-парад, церемония награждения и т.д.).

- Музыкально-драматическое произведение (рок-опера, музы­кальная сказка, мини-спектакль, мюзикл, оперетта).

- Традиционный концерт с конферансом.

Как вы уже поняли, главное – не слишком закручивать сюжет. Нужна простая игровая ситуация, понятная и близкая публике. Чтоб идея объяснялась, буквально, в двух сло­вах. Ведь основное в этом конкурсе - вставные музыкальные номера! Значит, связующий текст должен быть максимально краток. Подвести к номеру - и дальше не разглагольствовать! Идеально, если конферансье говорит одну-две шутки и объявляет. И еще, музыкальные номера должны быть примерно одинаковы по времени для комфортного восприятия.

Поскольку юмор должен быть оформлен музыкально, легче всего это сделать при помощи разных музыкальных пародий. Впрочем, это одно из важных составляющих репертуара многих конкурсов.

У команд есть прекрасная возможность показать все ляпы, погрешности и глупости, имеющиеся 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. Обрабатывая 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 FM-станций, лидера све­жих хит-парадов и окрестных дискотек. Главное, чтобы в процессе под­готовки к игре выбранный хит не вышел из моды и не забылся публикой. Примерный срок свежести для музыкальных хитов «на сезон» - от двух до десяти месяцев.

Выбирайте объект для пародии с учетом возможностей команды. Глупо выбирать объектом пародии Паваротти, если у команды слабая голосовая поддержка.

Не стоит переделывать полностью весь текст песни. Сценарист должен отталкиваться от общей идеи конкурса, поэтому вполне может использовать фрагменты песни. Чаще всего берется 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, наоборот, 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).

Другая часть работы над пародией включает в себя элементы внешнего облика пародируемого артиста: рост, вес, особенности поведения на сцене, мимику, жесты, которые для него харак­терны, элементы костюма, грим. И тут ни в коем случае нельзя обижать исполнителя, указывая на его физические недостатки (недостойно пародировать слепоту Дианы Гурцкой), национальные черты или задевая стороны личной жизни.

Существует еще вариант музыкального веселого жанра – попурри. Это музыкальный коллаж или «нарезки», когда музыкальный номер составлен из кусочков песен и композиций, логически и смешно связанных друг с другом. Плюсы данного варианта в том, что при качественной записи нет проблем со звуком и с голосами исполнителей. Однако, это требует особенно тщательной подготовки, ведь данный прием не раз использовался на сцене, и для того, чтобы его оценили по достоинству, следует придумать что-то поистине эксклюзивное.

В музыкальном конкурсе возможно исполь­зование других форм (музыкальная эксцентрика, создание музыкальных композиций и т.д.). Очень украшает музыкальный конкурс наличие 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.

Работая над музыкальным конкурсом, необходимо позаботиться о качественном звучании музыки. Если в команде есть участник, который умеет играть на музыкальном инструменте, — это превосходно. Лучший вариант - опытный музыкант за клавишами программируемого синтезатора (типа «YAMAHA»).

Если такового не нашлось, можно использовать качественно записанную фонограмму. Однако у этого варианта есть свои минусы. Во-первых - вы полностью зависите от аппаратуры. Компьютер может зависнуть, 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. Во-вторых, 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. В-третьих, необходимо подогнать фонограмму под своего исполнителя, так, чтобы ему были удобны и темп, и тональность.

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.

Вместо финальной песни можно придумать смешной уход или уйти, сказав последнюю репризу, которая логически завершит конкурс.

### ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ В КВН

Конкурс «Домашнее задание» рассчитан на 10—12 минут. Он представляет собой логически выстроенный миниспектакль на заданную тему, имеющий определенную идею и содержание. В основе - пьеса, имеющая сюжет и состоящая из шуток-реприз – в том числе и музыкальных.

Цель конкурса: проверка актерских способностей членов команды; раскрытие темы. Поэтому в домашнем задании ценится не столько текст, сколько постановка. В нем широко используются костюмы, декорации, различные световые и звуковые эффекты. Большое внимание уделяется актерским способностям членов команды. В отличие от приветствия, где число актеров ограничено, обилие массовки, вторых ролей, проходящих персонажей позволяет активно за­действовать хоть всю команду.

Для домашнего задания характерно соответствие театральным канонам, то есть сценарий выстроен по схеме::

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

В качестве формы чаще всего выбирается пародия на сериал, популярное телешоу, сказка, мини-спектакль, обыгрывание известных театральных сюжетов или пьеса по собственному сценарию.

Это достаточно сложные формы, требующие профес­сиональной авторской работы, и, что еще более важно, профессиональной актерской игры. Поэтому КВНщики часто выбирают другой путь. Сначала пишутся смешные песни, придумываются сценки и ситуации - отдельные блоки, а потом они связываются конферансом. Банальный конферансье в цирке, всевозможные пародии на популярные телепередачи, машина времени, цветик-семицветик - все это варианты конфе­рансов. Хорошая идея на конферанс сразу задает ввод в игровую ситуацию и подразумевает логический выход из нее.

В финале конкурса можно даже сделать какой-нибудь философский вывод, но это действительно должен быть вывод из вашего выступления. Но и тут не перебарщивайте с жизненной философией. Не нужно пафоса, зритель и так вас полюбит без глобальных идей. Помните, что для зрителя КВН - это веселая игра.

Нередко «Домашнее задание» завершается медленной спокойной финальной песней.

**КАК НЕ ИСПОРТИТЬ ВСЕ И ОКОНЧАТЕЛЬНО**

КВН - это театр реприз, значит должно быть смешно все – и шутки, и песни, и танцы, и образы - все!!! Но главное - донести до зала ваш гениальный, смешной замысел, заставить зрителя неот­рывно смотреть ваш конкурс. Если зритель не услышит или не поймет вас, испытает отрицательные эмоции, отвлечется или заскучает во время вашего выступления, пиши - все пропало!

Поэтому необходимо обратить внимание на следующие вещи:

1. Сценическая этика.

Не стоит материться со сцены и разрабатывать скабрезные темы. Текст, который вы произносите, и само сценическое действие не должны оскорблять присутствующих в зале с поведенческой точки зрения. Не стоит забывать, что нецензурные выражения несут в себе определенную агрессивность, а КВН – конкурс хоть и сатирического плана, но все-таки мирный. Добавлю к тому же, что для человека с интеллектом мат - это, как правило, не смешно.

2. Дикция и эмоциональная подача на зал.

Представьте: вы выходите на сцену и что-то мямлите себе под нос. Вас не будут слушать не только зрители в КВНе, но даже близкие друзья. Если то же самое будет сказано эмоционально, громко, с жестикуляцией - вы привлечете всеобщее внимание. Именно так нужно работать на сцене. Запомните: любая реплика должна вас волновать. Если она не изложена эмоционально интересно, она не заинтересует зрителя.

3. Информационное воздействие на зрителя

От актеров со сцены должна исходить огромная энергетика, т.е. ко­личество информации в единицу времени. В КВНе много сделано, чтобы увеличить энергетику воздействия ак­тера на зал. На сцене не один актер, а пять-шесть, первый говорит - осталь­ные непременно или отыгрывают, или интересуются его репликой, плюс музыкальный фон, песенные вставки, второй план, подтанцовка, проходняки. Все это увеличивает информационное воздействие на зрителя. Энергетика воздей­ствия имеет постоянную силу при сохранении темпоритма выступления! Для удобства постановки сценария темпоритм выверяйте по часам.

4. Выработка линии поведения каждого актера. Главный герой.

Мы уже говорили, что любую репризу играет вся команда, а не только те, кто произносит текст. Но этого мало. Каждый из исполнителей должен придумать себе линию поведения от первого до последнего момента нахождения на сцене. Это, впрочем, правило, общее для любого сценического действия. Из театра пришло и “правило героя”, которое, казалось бы, противоречит идее КВНовской “линейки”, в которой все работают на единый образ команды. На самом деле, зрителю все равно необходимо выделить “главного героя” или “героев”. Поэтому, если вы хотите, чтобы ваша команда запомнилась, вам необходимо назначить “героя”, придумав для него особенный образ и отдав ему лучшие репризы. Понятно, что героем назначают исполнителя с наиболее яркими актерскими способностями.

5. Умение держать паузы.

Очень важно уметь держать паузы, а значит и весь темпоритм вы­ступления. Если гнать текст, зал не успеет посмеяться над концом первой шутки и уже не услышит начало второй. Никто ничего не понимает, в ре­зультате выступление со смешным сценарием проходит в тишине.

Если упустить момент и перетянуть паузу, это воспримется как про­вал в энергетике, отсутствие информации, необходимой зрителям. Впечат­ление от выступления падает. То же са­мое будет, когда проходняк опоздает к микрофону, затянется перестроение в другую мизансцену или просто кто-то забудет текст. Чувство зала и паузы приходит с опытом, а пока давайте возможность среагировать (отыграть) на реплику сокомандникам в линейке, для начала и этого достаточно.

6. Работа с микрофонами.

Очень важно учитывать особенности работы с микрофонами. Надо ли говорить, что если вы будете произносить самые смешные реплики мимо – они провалятся. Также серьезно отнеситесь к так называемым «плевкам» и дыханию, лезущим в микрофон и раздражающим слушателя. Если вы работаете с радиомикрофонами, а тем паче – со шнуровыми, хорошенько проработайте на репетициях их передачу от одного актера другому, учитывая не только алгоритм сценического действия, но и то, что они могут стучать и «заводиться» друг от друга, мониторов или колонок. А шнуры еще и путаются, попадают под ноги, обматываются, цепляются… Короче, всякое бывает. А от этого зависит темпоритм вашего выступления и его эмоциональное восприятие залом и жюри. И еще: сценические площадки бывают разные, и под них приходится подстраиваться. Поэтому учитесь обходиться любыми микрофонами и минимальным их количеством. КВН не дает возможности на ходу подключать свою дополнительную аппаратуру.

Кстати звукорежиссера в ситуации игры лучше иметь своего, а если «звуковик» данной площадки не подпускает к своей аппаратуре чужих, найти возможность посадить «над ним» человека, хорошо знающего ваш сценарий. Впрочем звукорежиссер может понадобиться вам не только для своевременного включения фонограммы. Иногда прямо перед игрой бывает необходимо отредактировать фонограммы: переставить местами, сократить, изменить тональность и т.д.

Конечно, это далеко не все, что можно написать в помощь начинающим командам КВН. Скорее так – это всего лишь вершина айсберга. Тема неисчерпаема, прежде всего, потому, что игра постоянно находится в развитии. Наверняка, у того, кто прочел это пособие до конца, возникло множество вопросов. Поэтому предлагаем вам обратить внимание на следующий список литературы. Изучайте, дерзайте, творите!!!

**Автор-составитель:**

начальник организационно-методического отдела КСРК ВОС

Л.Н.Смирнова

**Список литературы:**

* Что такое КВН? /А. Чивурин, М. Марфин. - Винница, 2000. - 195 с.
* Курс веселых наук: Репертуар художественной самодеятельности /А. Аксельрод, М. Кандрор, М. Левинтон. - Москва, 1974. - 112 с.
* КВН: методические рекомендации в помощь организации движения КВН в среде учащейся молодежи / Н.Л. Шарапов, В.Г. Косяков. - Москва, 2003. - 60 с.
* КВН от «А» до «Я» / Сост.: Е.С. Лончакова, И В. Неуймина. - Тюмень: ГАУ ДОД ТО «Областной центр дополнительного образова­ния детей и молодежи», 2009. - 52 с.