

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования Дом пионеров и школьников
муниципального района Альшеевский район Республики Башкортостан

***Методическая разработка
спортивно-развлекательного
мероприятия***

«Стартинейджер»

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Миниярова Ильнара Ильнуровна

Сценарий мероприятия «Стартинейджер»

В переводе с английского star - звезда, teen-ager - подросток. Следовательно, смысл мероприятия, отвечающий его названию, можно обозначить как звездное мгновение для подростков. Подростки и те, кто за ними наблюдает, еще раз убеждаются:

секрет жизнерадостности заключается в непосредственности, спонтанной активности и свободе проявлений собственного внутреннего мира, что становится возможным через ритм, музыку и танец для каждого из тех, кто участвует в этой танцевально-развлекательной шоу - программе.

Цель: содействие гармоничному развитию ребенка посредством приобщения его к танцевальному искусству.

Задачи:

- привлечь детей к активному участию в заданиях танцевальной программы;
- познакомить ребят с музыкальными направлениями разных стран мира;
- сплотить детей в отрядах в процессе подготовки визиток, коллективного исполнения танца любого жанра;
- развить у ребят танцевальные, музыкальные, творческие способности и воображение;
- создать здоровый психологический климат в детском коллективе

Организация, материалы и оборудование:

«Стартинейджер» рассчитан на подростков от 10 до 15. В игре участвует несколько команд по 10 — 12 человек. Для проведения мероприятия необходима аппаратура для дискотек, набор фонограмм современной молодежной музыки. Участники должны заранее позаботиться о том, чтобы их команда отличалась единым стилем. Это может быть специальная импровизированная униформа, включающая в себя всевозможные атрибуты в одежде (футболки одинакового цвета, бейсболки, эмблемы и т.п.), элементы грима и, быть может, прически.

Подготовка команд проходит в течение всего дня. К моменту начала мероприятия команда должна быть представлена названием, кричалкой (импровизированный девиз, отражающий название и настрой команды), а также подготовленным танцем-визиткой на 1 — 1,5 минуты. Место проведения. Актный зал или танцплощадка. Требования к месту проведения могут ограничиться достаточным количеством свободного пространства для перемещения команд, а также наличием твердого и чистого от пыли полового покрытия. Временные рамки. 1,5 — 2 часа.

Проведение. Без перерыва звучит энергичная танцевальная музыка. Мелодии сменяют одна другую, а вместе с ними ведущий меняет задание командам. Роль ведущего в этом конкурсе-марафоне очень ответственная. Он должен полностью контролировать ситуацию, следить за очередностью заданий и

выполнением командами их условий, объяснять и контролировать выполнение правил конкурсов, фиксировать качество выполнения заданий, в соответствии с выбранными критериями их оценки, своевременно объявлять результаты - баллы, набранные в результате прохождения этапов марафона, и, наконец, следить за своевременным перемещением команд по периметру. Этапами марафона являются задания, выполняемые командами. Каждое задание своеобразный этап, потому что кроме условий, каждый раз меняется, во-первых, позиция команды в зале, а во-вторых, навыки, на которые делается ставка при выполнении того или иного задания. Следовательно, именно эти навыки определяют эффективность прохождения этапа.

Ведущий. Привет, девчонки, салют, мальчишки, хеллоу, вожатые! Я рад приветствовать вас на нашем танцевальном марафоне под названием «Стартинейджер»! Ваши аплодисменты! Сегодня мы с вами будем танцевать, много танцевать, танцевать так, как никто и никогда не танцевал, но для начала я предлагаю всем командам сделать круги, а капитанам выйти в центр и начать показывать движения. Итак, диджей, музыку! Главное правило «Стартинейджера» — это непрерывное движение! Все время мы движемся, и, когда я объясняю задание и даже когда остановится музыка, мы все равно танцуем. А сейчас позвольте представить жюри, после чего мы начнем конкурсную программу! (Представляет членов жюри.)

1 Задание. "Представление команд"

Первое задание - это единственный случай, когда команды - участники знают о том, какая мелодия будет сопровождать их групповой танец-визитку. Они заранее позаботились о том, чтобы соответствующая фонограмма заняла свою очередь в списке ди-джея.

Критериями оценки в этом конкурсе могут выступать оригинальность, синхронность, сюжетность, сложность и качество исполнения.

2 Задание. "Синхронный танец"

Расположившись по периметру зала, команды выстраиваются таким образом, чтобы с одной стороны их команда представляла собой единое целое, а с другой так, чтобы каждому из членов команды было видно, какое движение выполняют остальные ребята, а главное, как двигается лидер. Ведь условием задания является повторение танцевальных движений за лидером.

Такого эффекта проще всего добиться, расположившись в виде шеренгового строя (в три или две шеренги).

Критерии оценки: слаженность действий, быстрота реагирования на смену движений в команде, синхронность, а также сложность движений.

3 Задание. "Зоопарк"

Команды изображают в танце животных, названия которых произносит ведущий: слон, обезьяна, птицы и т.д. Для того, чтобы самая оригинальная идея кого-либо из членов команды нашла свое отражение в движениях других ее участников, каждой команде целесообразно образовать круг. Акцентировать на этом внимание или нет, ведущий решает по своему усмотрению.

Кроме слаженности и сложности движений жюри в этом конкурсе обращает особое внимание на оригинальность видения командами образа того или иного животного.

4 Задание. Кепка

В этом конкурсе участвуют по 1 - 2 человека от команды (конкурс может быть проведен среди болельщиков команд). Они образуют круг и под музыку передают какой-либо предмет (кепку, мяч и т.п.). Музыка периодически обрывается. Тот игрок, у которого в данный момент оказывается предмет - выбывает.

5 Задание. "Русский танец"

Команды повторяют за лидером движения, свойственные традициям русского народного танца.

Кроме традиционных для этого конкурса критериев необходимо отметить, удалось ли команде передать настроение русского танца; насколько используемые командой движения были с одной стороны разнообразны, а с другой выдержаны в духе русских танцевальных традиций.

6 Задание. "Перетанцовка лидеров"

Участники - лидеры команд. Музыкальное оформление конкурса - поппурри из различных жанров: рэп, ча-ча-ча, диско, рок-н-рол и т.д.

Победа в соревновании обеспечена тому лидеру, который сможет проявить достаточную гибкость для того, чтобы перестраиваться в непрерывно меняющихся ритмах.

Жюри обращает внимание на артистичность и профессионализм в исполнении участниками различных жанров.

7 Задание. "Профессии"

Ведущий называет профессии, а команды, в ритме танца, при помощи пантомимы показывают людей - представителей той или иной профессии: врач, повар, учитель, музыкант и т.д.

Ведущий предлагает двигаться командам так, как если бы танцевали дети в детском садике, матросы на корабле, балерины в театре, солдаты в казарме, повара в столовой и космонавты в космосе (на каждый танец диджей включает соответствующую музыку).

8 Задание. «Буквы»

Под музыку и по заданию ведущего команды складывают живые буквы: А; С; Н; П...

Критерий для жюри - "читаемость" и "узнаваемость" движущихся буквенных знаков..

9 Задание «Самая широкая и узкая команда»

Ребята, танцуя, должны сделать самый большой круг, а затем самый маленький.

10 Задание «Самая высокая и низкая команда»

Ведущий предлагает участникам танцевать как можно ниже и выше (на плечи садиться запрещается).

11 Задание «Танцующие роботы»

Все ребята под «техническую» музыку танцуют так, как если бы они были роботами.

12 Задание «Самая медленная и быстрая команда»

Диджей включает медленную музыку, все участники танцуют под нее как можно быстрее, и наоборот, когда звучит быстрая мелодия, все танцуют как можно медленнее.

Команды встают в круг. По команде ведущего делятся на 2; 3; 4 и т.д.

13 Задание «Кто быстрее»

По команде ведущего нужно построить свою команду

По росту

От темного к светлому (волосы)

От длинных волос до коротких

От темного к светлому (обувь)

От большего к меньшему (рост)

От светлой футболки к темной

14 Задание «Радуга»

Ведущий: Звучит музыка, вы все танцуете, по моей команде (например «желтый») находим у участников своей команды, что-то желтое и, держась за этот цвет, продолжаем танцевать.

15 Задание «Танцевальный паровоз».

Команда держится цепочкой друг за другом и двигается под музыку танцевальными движениями

- в присядку;
- прыжками;
- на корточках;
- задом наперед;

и т.д. как можно веселее.

Главное условие не расцепить паровоз.

16 Задание. "Финал"

Танцевальный марафон, по традиции, завершается общим танцем, в котором участвуют все игроки всех команд. Не являются исключением и зрители.

Танец может быть подготовлен заранее, а может быть общеизвестным.

Например, танец "Утят" или "Буги-вуги" и т.п. Можно повторять движения за ведущим, а можно образовать поезд. Ограничений нет, главное - чтобы танцевали все.

Теперь главный секрет. Баллы, которые выкрикивал ведущий в течение всей танцевальной шоу – программы, не что иное, как стимулы для команд - участников. Они необязательно должны отражать реальное положение дел на площадке, но обязаны поддерживать высокий соревновательный уровень, стимулировать азарт - гарантию хорошего настроения.

Именно поэтому так сложно жюри не обойти вниманием ни одну из команд-участников, определить ту номинацию, в которой отличилась именно эта

команда:

- самая оригинальная команда;
- самая танцевальная команда;
- самая артистичная команда;
- самая непредсказуемая команда;
- самая ритмичная команда;
- самая жизнерадостная команда;
- самая техничная команда;
- самая синхронная команда;
- самая дружная команда и т.д.