

РОССИЙСКИЙ СОЮЗ МОЛОДЕЖИ

КВН

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
В ПОМОЩЬ ОРГАНИЗАЦИИ ДВИЖЕНИЯ КВН
в среде учащейся молодежи**

**МОСКВА
2003**

Шарапов Л.Н., Косяков В.Г. КВН: Методические рекомендации в помощь организации движения КВН в среде учащейся молодежи / Под ред. С.Н. Возжаева.– Москва, 2003.– 60 с.

Книга издана на средства гранта Департамента по молодежной политике Министерства образования Российской Федерации по программе РСМ «Всероссийская Юниор-Лига КВН»

© Российский Союз Молодежи, 2003.

© КОСЯКОВ В.Г., ШАРАПОВ Л.Н., 2003.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Школа. В течение 10 лет ребенок живет в этом маленьком и относительно замкнутом мире детей и взрослых, где существуют свои законы. Он постигает большой мир, ежедневно и ежечасно проигрывая и действительно проживая ситуации реальной жизни. Та социальная и психологическая «аура», которая создается в этом мире, в значительной степени определяет развитие его как человека, социально направленной личности, творческой индивидуальности. По значимости для подростка получение знаний в учебном заведении – это скорее необходимость, т.е. вторично, на первое место поставлено общение со сверстниками. Поэтому одной из главных задач учебного заведения является создание благоприятного климата в коллективе, чтобы даже при недостаточной успешности в учебе подросток был адаптирован, ощущал свою важность и необходимость, чтобы спустя годы, он вспоминал свое учебное заведение с ностальгией, как счастливое время.

Одним из механизмов создания благоприятной атмосферы в учебном заведении является игра. Сегодня уже никому не надо доказывать, что игра – необходимый атрибут социализации личности ребенка, что в игре гораздо легче постигаются ученые премудрости, что игра – не только средство отдыха, общения и развлечения, но и мощный воспитательный инструмент. Примером этому может служить игра «КВН», основными функциями которой являются:

- обучающая функция – сочинение сценариев, упражнения для дикции, сценическое движение, музыкальные занятия, занятия танцем, этюды по построению мизансцен, пантомима, жесты и мимика, искусство диалога и перевоплощения, искусство экспромта;
- просветительская функция – стимулирование интереса к окружающей действительности, телевидению, кинофильмам, радиопередачам, чтению;
- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на репетициях и во время игры, превращение занятия в увлекательное путешествие, проведение мини-игр и экспромтов;
- коммуникативная функция – объединение подростков в коллектив, установление эмоциональных контактов с применением упражнений по общению, организация творческого сотрудничества с другими детскими коллективами;
- релаксационная функция – снятие напряжения, вызванного повышенной учебной нагрузкой, с помощью игровых приемов и самой игры;
- развивающая функция – гармоничное развитие личностных качеств подростка при подготовке выступления, расширение его кругозора, развитие интеллекта, создание условий для самоутверждения и самореализации;
- воспитательная функция – проявление личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

Важным системообразующим элементом игры «КВН» является коллективный творческий процесс, на основе которого, следует заметить, построен годовой круг традиционных выступлений, занятий, репетиций. В процессе своей деятельности команда КВН проходит все стадии формирования коллектива. В результате ребята становятся способными самостоятельно ставить перед собой цели, регулировать свою деятельность. Они учатся взаимодействию, дисциплине, ответственности, приобретают опыт коллективных переживаний. Игра стимулирует

их активность и раскрывает творческие способности, создает «ситуацию успеха», то есть, создавая положительный эмоциональный фон, предоставляя возможность отдохнуть и пообщаться, игра становится важным социально-педагогическим инструментом и работает на будущее. Участвуя в подготовке выступлений, примеряя на себя различные роли, относясь с иронией к трудностям окружающей действительности, общаясь друг с другом и другими командами, обмениваясь опытом, КВНщики больше, чем их сверстники, готовы найти себя во взрослой жизни, стать социально активными людьми.

Таким образом, КВН – это уникальное средство просвещения, эстетического воспитания и организации продуктивного досуга детей и подростков. Причем, не только непосредственных участников команд КВН, но и их болельщиков. КВН – это, по сути, механизм формирования детских и молодежных общественных объединений, действующих на принципах самоорганизации, самореализации, самодеятельности и самоуправления.

Игре КВН, развитию этого движения в среде учащейся молодежи посвящена программа Российского Союза Молодежи «Всероссийская Юниор-Лига КВН». В рамках этой программы и издается данная брошюра. В ней представлены методические рекомендации организаторам движения КВН в среде учащейся молодежи. Авторами материалов являются опытные организаторы игр КВН: Л. Шаратов, главный редактор турниров КВН межрегионального детского общественного движения «Школьная Лига КВН», организации, являющейся партнером РСМ в реализации программы «Всероссийская Юниор-Лига КВН», и В. Косяков, руководитель программы «КВН» Ассоциации учащейся молодежи РСМ Ульяновской области.

* * *

Отзывы, предложения, замечания относительно содержания данной брошюры или заявки на участие в программе «Всероссийская Юниор-Лига КВН» можно направлять по адресу:

101990 г. Москва, ул. Маросейка, д. 3/13, ЦК РСМ,
Тел. (095) 206-86-70, тел./факс 206-87-31,
www.ruy.ru E-mail: RUY@ruy.org.ru

КВН...

С этими тремя буквами у людей рождаются самые различные ассоциации. Для одних это передача на Общественном Российском Телевидении; для других – ежегодный фестиваль в Сочи; для третьих – молодость, азарт и что-то очень смешное. Для самих КВНщиков – это образ жизни. Вообще, многие совершенно напрасно считают, что для того, чтобы стать КВНщиком, надо родиться с микрофоном в руках и чувством юмора Жванецкого. Все не так!

Этому можно научиться, причем, чем раньше начнешь, тем большего добьешься. «Век» команды КВН очень не долог. И нужно использовать отведенное время с наибольшей пользой.

Пример: студенты на первом курсе решили сыграть в КВН между факультетами. Через год эти ребята регулярно устраивают игры в городе и встречи между командами Вузов области. На следующий год они находят деньги на поездку в г. Сочи на ежегодный зимний фестиваль команд КВН – «КИВИН» (250-300 команд). Там они вылетают после первого тура. Оказывается, что у себя в городе они играли в какой-то другой КВН. Но Сочи, прежде всего, большая школа. Узнав, что такое профессиональный телеКВН, многому научившись, ребята готовятся к следующей зиме. Набираются опыта, обыгрывая все команды в округе. На четвертый год своего существования они опять едут в Сочи, показывают там «сливки» своих выступлений за год (3-4 минуты, по регламенту фестиваля). Проходят в какую-нибудь региональную лигу, например в Лигу «Старт» в г. Воронеж и играют там сезон. А на следующий год...а на следующий год – Гос. Экзамены или Диплом, потом работа, семья и т.д. От некогда большой команды остается 2-3 «повернутых» КВНщика. Они или сами пытаются продолжать играть, или начинают заниматься у себя в городе организацией массовых мероприятий и другими родственными проектами.

Это обычная история сотен неудавшихся команд. Но можно попробовать уберечь от этой участи молодые или даже еще не сформированные команды. Процесс обучения можно сдвинуть. Учить играть в КВН еще в школе. Даже если после нее выпускники никогда не возвратятся к игре, приобретенные знания и опыт очень пригодятся им в жизни.

Автор не агитирует за введение КВНа в образовательный процесс и всеобщее паломничество детей в КВНовские команды, нет. Но если уж эта игра популярна и находит множество последователей, можно организовать и помочь юным талантам реализовать себя. Тем более что редакторы профессионального телеКВН – Михаил Марфин и Андрей Чивурин давно структурировали КВН как науку. К сожалению, без этих знаний не получится подняться до сколько-нибудь приличных высот. Так что приезжайте на фестиваль в Сочи, читайте теорию КВН в книге А. Чивурина и М. Марфина «Что такое КВН?» (1), или у них же учитесь в ежегодной школе КВН в г. Казань. А в этой книге Вы найдете несколько советов конкретно для школьных команд, потому что школьный КВН имеет свою специфику.

ПРО КАКОЙ КВН ЗДЕСЬ НАПИСАНО?

КВНом можно назвать любую самодеятельность, предполагающую встречу нескольких команд на сцене. Я встречал много пособий о том, как делать КВН. Там авторы приводят целые сценарии для игр на разные темы. Эти игры построены по принципу КВНа 60х. То есть у ведущего есть прописанный текст, и он озадачивает

команды экспромтными заданиями. Ничего против этого не имею. В любом случае такие игры и общение в коллективе исключительно полезны для всестороннего развития ребенка. К тому же стремление детей к объединению – это своеобразная форма самозащиты, возможность самореализовать себя, утвердиться в обществе. Просто здесь написано о другом КВНе. О профессиональном, большом телеКВН с соответствующим высоким уровнем и такими же требованиями.

ДЛЯ КОГО ЭТО НАПИСАНО?

Эта книга нужна руководителям школьных команд, надеюсь, что она хоть чуть-чуть облегчит их нелегкую работу.

Большой КВН это достаточно жестокий спорт, так что хорошо подумайте, *стоит ли вообще с вашими детьми в него влезать, и играть по его правилам?* Но если хоть раз попробуете – вряд ли захотите с ним расстаться. Низкий поклон тем бесстрашным педагогам, которые все-таки взвалили на себя эту тяжеленную ношу. Как сказал один из отцов КВНа А. Ю. Аксельрод: «КВН – это единственный в своем роде органический сплав искусства со спортом». Не буду Вас обманывать – Вам придется забыть семью, квартиру. Дети команды станут вашими родными детьми, вашим домом – школьный актовый зал, а смотреть Вы будете только КВН по видео.

КВН это ИГРА, а значит должен быть победитель и побежденный. Обязательно объясните это детям! Месяцы упорного труда могут быть потрачены для того, чтоб потом в один час проиграть. Но это время не потрачено даром! Убедите в этом детей. Проигрыш вовсе не пятно на вашей репутации и добром имени школы. Играйте легко, непринужденно, весело – это одно из составляющих успеха. И Игры пусть азартные и сложные, но проводятся не для того чтобы команды их болельщики по окончании игр мерялись силами у служебного входа, а вместе пошли гулять и отмечать исход дружеской встречи. Далее все зависит от Ваших педагогических способностей.

«Среди людей, близких к воспитанию подрастающего поколения, обязательным профессиональным качеством, характеризующим их, является любовь к детям.

Но, на мой взгляд, любовь к детям – признак профнепригодности. Воспитание – всегда насилие, ломка, что не совместимо с любовью. Любовь не причина, а следствие. На любви и уважении к ребенку педагогики сотрудничества не построишь. В основе другой корень – труд, совместный труд. Уважение может возникнуть как результат такого труда, труда до пота. А уж с любовью вообще как повезет, ее приказом не вызовешь, в планы не запишешь. Установка «надо любить и уважать всех детей» развращает. Взрослый начинает симулировать уважение и любовь, что рано или поздно приводит к срывам, отыгрыванию на тех же детях. Другое дело, что педагог должен принимать воспитанника таким, каков он есть (верить, что каждый ребенок талантлив, а значит, интересен: все дети хотят быть «хорошими»»).

НАЧНЕМ СНАЧАЛА!

Собрать в школе после уроков детей, желающих поиграть в КВН, не составляет труда. Гораздо труднее сделать из них команду! Это же дети, и порой их приходится убеждать, уговаривать, преодолевать их стеснительность и комплексы. Это целиком и полностью на Вашем терпении и совести.

Прежде всего, расскажите ребятам, что это серьезный труд, похлеще чем учеба. Что веселиться, по крайней мере, часто, не придется.

КВН – дело добровольное: ни кто, ни кого за уши не тянет, поэтому с весельчаками, пришедшими просто поприкалываться, лучше сразу распрощаться.

Объясните ребятам, что такое КВН, хотя бы в рамках этой книги. Дети должны знать, почему делается именно так. Когда видишь цель – идти гораздо легче.

Вам самим придется стать и актером, и режиссером, и автором. То есть, конечно, это все будет у вас в команде, но Вы будете контролирующим последним звеном.

Одна из особенностей школьного КВН – родительский фактор. Ребятам рано или поздно предстоит серьезный разговор с родителями о необходимости их участия в Играх. Ребята пропадают целыми днями на репетициях, оставляя на потом, домашние и школьные дела. И увидеть один раз в месяц свое чадо на сцене Городского Дворца Молодежи для родителей – слабое утешение. Вы – уважаемые руководители, будете отпрашивать детей с уроков, ругаться с преподавательским составом (мало кто будет разделять Вашу любовь и признательность КВНу), убеждать родителей, брать детей «под свою ответственность», провожать их до дома после поздних репетиций и т.д. и т.п.

Вторая особенность – за 2-3 года состав команды практически полностью обновится! Придут другие и принесут такой же ворох проблем. Все начнется с начала! Так стоит ли вообще напрягаться, тратить нервы? Ребята только перестали бояться сцены, у них только стало получаться..., но заканчивается время обучения в школе, и они уходят. Наверное, стоит, даже если год, даже если месяц! Всегда стоит учить, давать что-то новое. А ребята никогда не забудут школу лидерства, школу жизни, пройденную в Игре. Это самое главное.

ТЕАТР ВЕСЕЛЫХ И НАХОДЧИВЫХ

Уже давно большой КВН сформировался как жанр. Классические домашние конкурсы: Приветствие, Музыкальный, СТЭМ, Конкурс одной песни, Д/З. Два полуэкспромтных – Разминка, Капитанский. Импровизации в КВНе практически не осталось. Да и зрителю больше нравится представление, шоу. Поэтому давайте разберемся, как же делать это Шоу!

Все мы воспитаны на классических литературных произведениях, дешевых сенсациях «желтой прессы», смотрим нудные телесериалы и дорогие блокбастеры. Любая встреча или знакомство в жизни постепенно проходят стадии от приветствия до финала. Нам необходимо, чтобы реальное действие, теле- или литературное произведение имели свою завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Так вот, всего этого в КВНе может и не быть, по крайней мере, логических – завязки, развития... КВН – это обман зрителя.

На сцену может выйти Петя Петров, без запинки прочитать по листочку два десятка шуток и, в принципе, это будет КВН, ведь КВН – жанр построенный на репризе (1), (2). Это достаточно для КВН, но не достаточно для публики, для зрителей. Где сюжет? Где раскрытие темы? Где этот праздник, на который они пришли смотреть? Поэтому умный КВНщик дает зрителю то, что ему нужно! Те же самые двадцать реприз вставляются в лже-структуры, искусственно созданные для зрителя. Пройдемся по конкурсам.

Приветствие – самый условный КВНовский конкурс. Общая идея едва намечена или ее нет совсем. Лучше найти, придумать какой-нибудь интересный ход (например: «сквозной» **проходняк** через весь конкурс), доходящий до абсурда в конце **визитки**. Так же общая идея может возникнуть от *имиджа* команды. О важности имиджа мы еще поговорим.

Развитие вносит не сюжет, а перестроение участников на сцене, появление новых персонажей, музыкальные перебивки, меняющие темп.

Точку в выступлении ставит финальная песня.

Не пытайтесь философствовать в Приветствии. Вообще максимально уберите из сценариев несмешной текст, **объяснялово**. Если не знаете как **подвязать** (логически перейти от одной репризы к другой) данную шутку, лучше **продавайте** (преподносите зрителю) ее совсем без **связки**. Несмешной текст называется – **водой**, а воду нужно **слить**.

Музыкальный конкурс и Домашнее Задание, более театрализованные представления. Они идут 7-10 минут, а зрителю трудно воспринимать действие без сюжета такое долгое время.

Музыкалка может быть мюзиклом, опереттой. Д/З – пьесой, сказкой. 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, игра «Джуманджи», машина времени, цветик – семицветик – все это варианты конферансов. Хорошая идея на конферантов сразу задает ввод в игровую ситуацию и подразумевает логический выход из нее.

Но и тут не перебарщивайте с жизненной философией. Не нужно пафоса, зритель и так вас полюбит без глобальных идей. Помните, что для зрителя, это веселая игра!

СТЭМ и Конкурс одной песни – самые сложные конкурсы в КВНе. Сейчас они пишутся как мини-пьески по всем законам театрального жанра. А классический СТЭМ – адски сложная штука, доступная большим профессионалам (1).

В принципе, в КВН нет чистых профессионалов. Да, есть ребята, которые подкованы актерски, литературно и музыкально. Но это редко является их профессией в обычной жизни. Секрет этой игры, вероятно и заключен в том, что зритель видит на сцене не матерого артиста, а паренька из соседнего двора, старого знакомого, открывшего в себе талант и сумевшего его реализовать. Именно эта непосредственность позволяет КВНщикам общаться с залом без нравоучений, на равных. Зритель готов к этому, он знает правила Игры.

РЕПРИЗА

По теории шутки уже так много доходчиво написано (1), (2), и здесь мы просто коротко сформулируем: что это.

Текстовая шутка (реприза), по мнению классиков, должна содержать два начала – **парадокс** и второй план. В качестве примера можно привести шутку команды ХАИ (1995год): «Если страуса пугать с частотой 50 Гц, то его можно использовать вместо отбойного молотка». Налицо два начала – пугать страуса с частотой переменного тока в сети – это, конечно же, **парадокс**. Дополнительный смысл, который возникает, когда мы вспоминаем, что при испуге бедная птица

прячет голову в песок (ассоциация с отбойным молотком), следует понимать как второй план.

Кроме **парадокса** и второго плана, шутка должна быть актуальной, т.е. интересна и близка слушателям. Причем, чем «ближе к телу», тем смешнее!

Среднее время репризы 15 секунд.

Перейдем конкретно к написанию конкурсов.

Все нижесказанное не является абсолютной истиной, это один из подходов. Конкретика и цифры приведены для удобства изложения.

(Прим. автора)

Существует много методов написания шуток или, как это называется, **мозговых штурмов**. Хочу предложить Вам один из них:

За стол в тихой комнате садятся 5-6 человек, если команда больше, то нужно поделиться на несколько авторских групп. Все готовы просидеть молча на своих местах весь **штурм** – хождение и разговоры всех отвлекают. Если кому-то нужно через 10 минут уходить, лучше пусть не садится! На столе перед каждым ручка и большой лист бумаги. Один из сидящих (как правило, руководитель) начинает рассказывать последние, громкие события из жизни родного города, окрестных деревень, новости шоу-бизнеса и политики. Таким образом, авторская группа **«заряжена»** актуальной тематикой, чтобы ребятам было за что ухватиться. Темы конкурсов на игру в данном случае тоже актуальны.

Это важно: *Если вы – команда из России, а игра будет проходить в Белоруссии – необходимо узнать, что волнует белорусов, потому что актуальность (то, что близко, что интересует) у каждого своя. Кроме этого, ориентируйтесь на публику, перед которой будете выступать. Гуманитария не рассмешит шуткой про физику, это его не волнует. Пожилой учительнице не интересны проблемы сексуальных меньшинств. У нее это скорее вызовет обратную, отрицательную реакцию.*

Здесь ситуация сознательно преувеличена, но принципы правильные.

(Прим. автора).

Итак, направления движения выбраны. Тогда руководитель берет часы и начинает **штурм**. Каждый участник пишет на листе в ряд **подачи**, т.е. первую часть шутки (школьники не подготовлены, чтобы писать репризы целиком, за редкими счастливыми исключениями). **Подача** должна быть интересной, конфликтной: «Как делают бананы?» На обыденный вопрос: «Почему елка зеленая?» – как правило, можно получить только несмешной, неинтересный ответ или старую, бородатую **добивку-шутку**. **Подачей** могут быть не только вопросы, но и необычная ситуация или ее часть – «В Персидский залив зашли ледоколы» и т.д.

Подачи пишутся 5-10 минут. Время должен определить руководитель и сохранять выбранный промежуток времени в течение всего штурма. Временной отрезок выбирается исходя из того, чтобы ребята не заскучали. Неподготовленным группам сложно **генерить** 10 минут, начните с пяти.

Как только пять минут прошло, по команде руководителя, листы передаются соседу слева. Получив листок, Вы пытаетесь неожиданно, парадоксально **добить** написанные **подачи**. Чем неожиданней выход из предложенной ситуации, тем смешнее получится реприза. Не пишите **добивок**, которые не смешны вам самим! Этим Вы засоряете **штурмовики** (листы для **штурма**) и усложняете отбор материала. Если **подачи** соседей Вам не понравились или в голову не приходят **добивки**, продолжайте писать свои **подачи**. Через пять минут, по команде руководителя, листок опять передается налево!

Так листы проходят целый круг. Как только они вернулись к «хозяевам» – **штурм** закончен. Можно несколько минут отдохнуть.

Когда все вернулись за стол, начинается разбор материала. Все **штурмовики** собирает один из группы (нередко, опять руководитель), желательно без дефектов речи, который умеет «на лету» понять и правильно **подать** репризу. Полученные в **штурмовиках** шутки читаются по схеме: «вопрос – ответ». Если Вы читаете **подачу**, а потом подряд – все шесть **добивок**, то можете упустить интересный ответ.

Это важно: *Не соединяйте, не комбинируйте две **добивки** в одну! Этим Вы не усилите репризы в два раза, а усложните ее, и этим запутаете зрителя – шутка не пройдет!*

Руководитель отмечает в листах понравившиеся большинству репризы и удачные **заходы (подачи)** для использования в следующих **штурмах**.

РАЗБОР ШТУРМА

Предположим, что за пять минут каждый штурмующий пишет или добивает 3-4 **подачи**, значит, круг из шести человек пишет за раз 18-24 репризы, а за весь **штурм** 40-50 (учитывая, что многие просто **добивают заходы** соседей, не дописывая новых **подач**). Из этой кучи шуток – юмора вы выберете 1-3, которые можно вставить в игру. Да! Именно такой **выход** реприз из **штурма**. Но не отчаивайтесь, уважаемые руководители, это один получасовой штурм. Начав подготовку заранее, за 15-20 **штурмов** Вы наберете солидное количество материала на игру из трех конкурсов: Приветствие, Разминка, Домашнее задание.

Теперь давайте разберемся, почему Вы так немилосердно обойдетесь со **штурмами**. Понятно, Вы вычеркиваете несмешные, неинтересные творения, не берете шутки, похожие на старые анекдоты и репризы Высшей лиги. Без сожаления расстаетесь с пошлостью и грубостью, даже если она всем смешна. За столом усталых КВНщиков пройдет практически любая шутка, *но нельзя опускать выступление на сцене до уровня сальных намеков в мужской курилке!!!* Вообще, уважаемые руководители, следите, чтобы выступление ваших детей шестого класса не смотрелось сплошной пропагандой секса, наркотиков, меньшинств и различных интересных частей человеческого тела. Если Вы сомневаетесь, оставить шутку или нет, задайте себе вопрос: «Про что шутка?» – если про ЭТО, то: «До свидания!»

Это важно: *Почему начинающие КВНщики постоянно пишут про некоторые разделы анатомии, физиологии и сексологии? Да потому что это одна из самых актуальных для всех тем, это волнует, интересует, это рядом и всегда можно потрогать. В КВНе слово пошлость приобрело второе значение – это затасканность, избитость, низкопробность (1). В свое время пошлыми стали*

*пародии по голосу на Горбачева, новорусские пацаны со своими пальцами, Титаник со стеклом и свистком, когда каждая команда, играющая в КВН, считала своим долгом вставить их во все конкурсы в разных интерпретациях. А тема физиологии вроде бы актуальна, но она настолько обшучена, причем таким огромным количеством юмористов всех времен и народов, что Вам придется найти очень неожиданный ход или очень глубокий **парадокс**, т.е. перешутить все команды до вас, чтобы реприза на такую затасканную тему не показалась пошлой.*

Здесь кроется подвох: нам не приходится сомневаться в компетентности и вкусе жюри КВН на ОРТ и воспитанности публики в Московском дворце молодежи. А в других городах автору не раз приходилось видеть как зал, не избалованный хорошими непошлыми выступлениями аплодировал, «валялся» от сальных шуток катившихся со сцены. А жюри, набранное из случайных людей, далеких от Игры, пусть директоров, спонсоров, даже режиссеров, но случайных(!), шло на поводу у зрителей, оценивая высшими оценками вроде бы смешное, всем понравившееся выступление. Естественная реакция на это руководителей, которые так тщательно «чистили» сценарии своих команд: «Пропади оно все! Давай то, что нужно публике, и выиграешь!». Но пока, такие вот чемпионы не научатся шутить по-другому, – профессионального, большого КВН им не видать! Так что, уважаемые руководители, вам решать куда дальше пойдет ваша команда.

Зрителей необходимо приучать к определенному высокому уровню КВН, тогда они перестанут так бурно реагировать на пошлость. А по поводу жюри – вопрос к организаторам Игры. Мы поговорим об этом позднее.

Кроме вышесказанного, в КВНе есть запретные темы, шутки, которые могут вызвать обратную, негативную реакцию. Это касается недавних войн, трагедий с гибелью людей, межнациональных конфликтов. Также нельзя затрагивать физические недостатки людей из Вашего окружения (отсутствие передних зубов у Васьки из 11 б, если он только этим не кичится, как Шура; шрам или родимое пятно на щеке учителя физики). На сцене вообще нельзя быть грубым по отношению к соперникам или к залу.

Вернемся, наконец, к **штурму**. В описанном методе хорошо рождаются текстовые репризы, но Вам еще нужно придумать в конкурсах выход и уход со сцены, определиться какие песни переделывать на финалки (финальные песни), определить общую **канву** (основную мысль, сюжет) игровых конкурсов. Все это лучше ищется в **свободном обсуждении**. Опять же в группе за столом предлагаются идеи, бурно обсуждаются и лучше, если сразу демонстрируются «на ногах». Один сидит с блокнотом и записывает понравившееся.

РАЗБОР МАТЕРИАЛА ПО КОНКУРСАМ

Этой благородной бумажной работой придется заниматься Вам, уважаемые руководители.

На игру из трех конкурсов (Приветствие, Разминка, Д/З) вам необходимо 30-40 реприз. Посчитаем:

- на стандартное Приветствие (5-7 минут) нужно 15 шуток, 2 **проходняка**, начальный выход, финальная песня.
- на Разминку 3 репризы, 1 можно в запас, если вы можете себе это позволить.

- стандартное блочное Д/З состоит из 3-4 разных блоков, связанных между собой только конферансом или его подобием, плюс завязкой-объяснением и финальной песней. Оставшимися репризами вы усиливаете основные блоки и прописываете конферанс.

Какие-то шутки просто не подойдут для этого сценария, ну что ж, отложите их в архив.

Первым делом из начального материала нужно выбрать 3-4 самые сильные репризы на Разминку. Да, да! Серьезность этого конкурса демонстрируется простой математикой. Приветствие оценивается в 5 баллов, оно состоит из 17 лучших ваших реприз, ведь его обычно верстают первым, а значит, именно ему достаются все «сливки». **Цена** одной репризы в Приветствии, даже очень сильной, примерно 0,2 балла. Поэтому одна-две классных шутки не намного усилят и так неплохую Визитку. В Разминке положение меняется. В 6 баллов оценивают 3 домашних заготовки и 6 ответов на вопросы соперников (если игра из трех команд). Здесь, хороший ответ или заготовка могут стоить около одного балла. А если команда несильна в импровизации, и Разминку писали в ночь перед Игрой, с «потрескавшимися» от ночных репетиций глазами... Автор много раз видел, как команды с блестящими домашними конкурсами проигрывали Встречу из-за неподготовленной Разминки. Отобранные 3-4 репризы «забываются», хранятся в секрете до Игры.

После этого Вы распределяете шутки на Д/З и Приветствие. Если **канва** Д/З уже определена, и наметились блоки, шутки распределятся без труда. Если нет, разделите запас реприз на равносильные части, а там видно будет!

ПРИВЕТСТВИЕ

Время показа обычно не более 5 минут.

Особая сложность Приветствия в том, что это первый конкурс в игре. Именно в этом конкурсе вам предстоит покорить зал своим юмором, энергией и находчивостью, дав понять зрителю, что вы сегодня – самые лучшие. Вызвать смех в Приветствии, равно как и в других конкурсах, можно и хорошим текстом, и хорошей актерской игрой.

Классическая визитка – это **линейка**, когда актеры стоят в линию, возле микрофонов и шутят. Сейчас с появлением радио-микрофонов актеры имеют возможность свободного перемещения, это уже решайте сами, лишь бы при этом *актеры не закрывали друг друга от зрителей и не поворачивались спиной к залу.*

Это касается работы на сцене во всех конкурсах!

По своей сути Приветствие – это **репризный ряд**. Оно может не содержать никакой внутренней драматургии. У вас просто нет времени на раскрытие сюжета. Тема конкурса упоминается несколько раз в течение выступления, а шутки могут быть очень далеки от нее. От вас другого и не требуется! Сюжетная линия в визитке – сложная штука, и редкие команды могут с выгодой для себя ее использовать. Однако, если ваши супер-шутки легли на сюжет, понятный всем, и следуют одна за одной, и вы умудрились репризами раскрыть тему, это высоко оценят и зрительный зал, и жюри. Но это не всегда получается даже у мэтров.

ВЕРСТКА ПРИВЕТСТВИЯ

Все написанное не догма, а пример.

(Прим. автора).

Вы расписываете все 17 шуток по темам. Если **проходняки** специально не написались, выберите две «линейные» репризы (репризы, которые можно сказать и в линейке) – их будет говорить выходной персонаж. На Рисунке 1. показан пример, как быстро, наглядно, схематично можно **сверстать** Приветствие.

В Визитке нет никакой драматургии (может и не быть), кроме лже – начала, развития, финала, которые мы искусственно вставили. Поэтому **скелет** можно сформировать без **связок** и переходов, а их, вместе с общей прозрачной идеей, прописать после.

Из всех реприз Вы выбираете три штуки, которые явно сильнее остальных, что называется **БОЛТЫ** (хорошо, если они вообще нашлись). Они получились в блоках Бытовуха, Политика, Пьянство. КВН – штука быстрая, динамичная, поэтому на раскачивание публики совершенно нет времени. Необходимо сразу брать высокий старт – два **БОЛТА** в начале резко поднимут настроение зала на хороший уровень. 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 публику. Как говорится – «Встречают по одежке!».

Распределение по темам делалось для того, чтобы в сценарии вместе не стояли репризы из одной темы. Попробуем разобраться.

Каждое выступление должно быть выдержано в определенном ритме, мы же не воспримем музыку с резкими изменениями темпа и стиля. Среднее время репризы 15 секунд, значит, все Приветствие должно быть выдержано с таким ритмом! **Каждые 15 секунд зритель ждет от вас очередной репризы!** Например, в штурмах есть блок Спорта – 6 реприз. Очень легко и удобно вставить его в сценарий общим блоком. Не нужно выдумывать никакие связки, гони все подряд! Этот 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.

Это по ритму. Поговорим про характер реприз.

Если в сценарии рядом стоят несколько реприз на грани фола, даже из разных блоков, все остальные шутки начинают восприниматься с поворотом в эту сторону, и Приветствие в целом запошляется. Поэтому разбрасывайте похожие по характеру репризы в разные концы сценария. После Пьянки должны идти Цветочки! (См. рис. 1).

Проходняки определяются только опытным путем. Вставляются наиболее гармонично подходящие именно в это место сценария. Кроме **Проходняков** таким же образом используются **музыкальные Гэги** (музыкальные репризы), песенные или танцевальные вставки до 30 сек.

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. Вот здесь нужен проходной персонаж. Через несколько реприз он «разрывает» линейку, **подает** свою шутку и уходит. В принципе, ничего не произошло, но визуально была перестройка **мизансцены** (распределение героев и декораций по сцене), появление нового

персонажа – само по себе событие. В статичную линейку внесено разнообразие, т.е. развитие. Цель достигнута.

Музыкальный Гэг действует так же, т.к. на короткое время изменяет общий темп Приветствия.

В заключении сценарию необходим **БОЛТ**, чтобы поднять настроение зрителя перед несмешной (практически всегда) **финалкой**. Если **БОЛТ** остался только в блоке Пьянство, лучше все-таки поставить его предпоследним, а закончить интеллигентно! (См. рисунок 1).

ЕЩЕ НЕМНОГО ПО СТРУКТУРЕ

Вы так долго и с таким трудом писали, выдумывали репризы, по структуре выстраивали выступления, подбирали роли, репетировали, но все это пойдет насмарку, если зритель не услышит или не поймет репризу, отвлечется или заскучает во время вашего выступления. Поэтому главное – донести до зала ваш гениальный, смешной текст, заставить зрителя неотрывно смотреть ваш конкурс.

Все выше сказанное несколько идеализировано, но можно дать несколько советов, как к этому идеалу приблизиться. (Прим. автора).

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 Вас должна волновать; если она не изложена эмоционально-интересно, она не заинтересует зрителя.*

От актеров со сцены должна исходить огромная энергетика, т.е. количество информации в единицу времени.

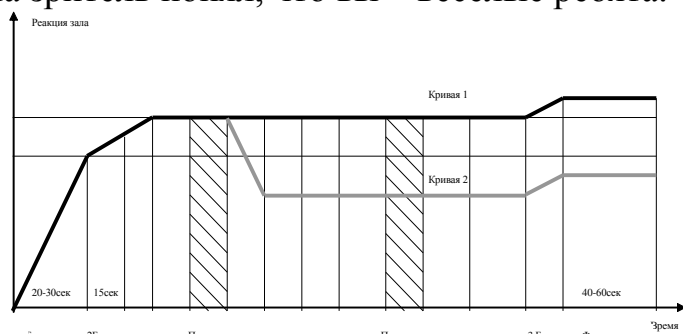
В КВНе много сделано, чтобы увеличить энергетику воздействия актера на зал. На сцене не один актер, а пять-шесть, первый говорит – остальные или отыгрывают, или интересуются его репликой, плюс музыкальный фон, песенные **Гэги**, второй план, подтанцовка, **проходняки**. Все это увеличивает информационное воздействие на зрителя. Энергетика воздействия имеет постоянную силу при сохранении *темпоритма* выступления! Для удобства постановки сценария *темпоритм* выверяйте по часам (См. рисунок 2).

Начальная песня необходима, чтоб зритель привык к вам, к вашим костюмам, голосам, манере держаться на сцене. Именно песня, потому что:

- повышенная информационная нагрузка, в сравнении с танцем;
- смешную песню придумать легче, чем танец;
- подготовка зрителя к восприятию текстовых реприз (после репризной песни текстовые шутки не будут восприниматься как первые);
- если вы танцуете, значит вам нечего сказать;
- возможность сразу объяснить место действия и ваши дальнейшие планы (зрителю в принципе понятно «кто вы?» и «когда вы?», он не знает «где вы?», и «что собираетесь делать?»)

КВН – это театр реприз, значит должно быть *смешно все – и песни, и танцы, все!!!*

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.



Рассмотрим рисунок 2. Выход длится 20-30 секунд, именно столько зритель адаптируется к команде. Можно выходить вообще без песни, но тогда первые 2 репризы уйдут «в молоко» (те же 30 секунд на адаптационный период).

Музыка на выход должна быть динамичной, заводной, сто процентным хитом, чтобы зритель подтанцовывал в креслах. Начало положено. Настроение поднялось. После песни делается перестановка на сцене, подтанцовка уходит в кулисы, а линейка на передний план. Два первых БОЛТа еще приподнимут зрительское настроение. Далее в сценарии идут средненькие репризы, но и они способны поддержать зрительское настроение, если следовать правилу: *каждые 15 секунд – реприза*. Зал получает необходимую ему порцию информации и не отвлекается. **Проходняки** или **Геги** вносят развитие в стационарную линейку, а последний **БОЛТ** ставит жирный восклицательный знак в конце, еще подняв уровень настроения. Далее незагрузочная финальная песня проходит ровненько, на том же уровне, главное ее не затягивать!

Что может помешать такому блестящему выступлению?

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 нужной зрителям. Впечатление от выступления падает. Кривая 2 наглядно это показывает. 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.

Финальная песня должна быть логическим завершением выступления. Допустим, в Приветствии вы шутили о курьезах в школе, о проблемах в отношении с девушками, о родительских запретах, то финальная песня должна быть про школу – сейчас мы школьники, но скоро вырастем и будем искать взрослых приключений, так что – берегитесь родители! Вот! «Чтобы после какой-нибудь фразы про дебила, не шла песня о том, как вы сильно любите КВН!» (М. Н. Марфин). В сценарии не было ни одной шутки про КВН! Это не вывод вашего выступления! Также не нужно петь – «Миру мир!», «Все люди братья и все должны помогать друг другу!»! Это замечательная социальная тема, но вы не затрагивали ее в Приветствии!

Что тогда петь в финальной песне?

Текст финалки может отражать Ваше географическое положение: «Какой прекрасный наш город Урюпинск, приезжайте к нам!» Еще финалка может быть продолжением выбранного вами стиля (все выступление вы – хоккеисты – пойте про хоккей), или возвращением в себя: «Пусть ты плохой вратарь, а я забыл дома клюшку. Все равно ты хороший парень и нам весело тусоваться вместе!».

Это по поводу общей идеи финальной песни. Но не забывайте, что песня веселая, поэтому постарайтесь срифмовать в ней пару шуток!!!

По времени финалка должна идти 1-1,5 минуты максимум! Иначе, к ее концу зритель забудет шутки из Приветствия.

РАЗМИНКА

Если проводится на 2-3 команды, то по 3-4 домашних вопроса (все зависит от регламента Игры).

Разминка единственный экспромтный конкурс, оставшийся в Игре. Исход его нельзя предугадать. У школьников Разминка почти всегда проходит слабо.

Уважаемые руководители, уделите самое серьезное внимание Разминке, благодаря ей, команда может выиграть или проиграть встречу. Во-первых, подготовьте домашние шутки, найдите ребят, которые их **подают** лучше других, заранее репетируйте вопрос – ответ. Во-вторых, на командных сборах регулярно «разминайтесь». Вы задаете подготовленный вопрос. Засекаете время, через 30 секунд команда отвечает. И так 10-20 вопросов.

Как играть в Разминку?

Команда встает в круг. В кругу должен быть Разводящий с часами – следить за временем, выбирать лучший ответ. Звучит вопрос. Ведущий спрашивает: «Вопрос понятен? Да! Время!». Если вопрос не понятен, сразу переспрашивайте, не теряйте времени, у вас его очень мало! Первые 10 секунд все **МОЛЧА** думают. 10 секунд прошло – разводящий командует: «Время!» Каждый, у кого появилась версия, *четко произносит ее в круг, никаких лишних объяснений*. Разводящему версия понятна, он выслушивает следующего. Прошло 20 секунд, разводящий командует: «Время!», все перестали говорить, он выбирает автора лучшей версии, тот четко формулирует Ответ, если необходимо, версия докручивается общими усилиями. 25 секунд разводящий выбирает «ходока» к микрофону. *Ходок должен повторить в круг окончательный вариант!* Это очень важно – 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 ключевой момент **добивки**, значит, все старания напрасны, 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!

Следить за временем может любой, чтобы разводящий на это не отвлекался. 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. Репетировать и играть 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 в школе.

Чего не надо делать на Разминке?

Не стоит выпускать на сцену все 40 человек команды. Даже если они все авторы, разводящий не успеет всех выслушать. А так они создадут на сцене балаган, отвлекая авторскую группу. 7-8 человек достаточно.

Нельзя спорить с разводящим, все разборки после игры! Вы сами его выбрали, поэтому терпите!

Нельзя говорить в круг пошлость! Иногда ответ действительно прикольный, но для мужской курилки, за ее стены он не выйдет! В итоге все посмеются и увязнут в этой пошлости – «словят клина». За оставшееся время ничего кроме пошлости уже в голову не полезет.

Нельзя на вопросы соперников отвечать старыми шутками или общеизвестными анекдотами. Ответ получается смешной, зал «рвется», но жюри это не оценит, а лучше, если накажет. КВН – *прежде всего ваш юмор и ваша находчивость!*

Репетируя таким образом, команда гарантированно к 30-ой секунде будет иметь конкретный ответ.

МУЗЫКАЛКА, Д/З

Мы уже немного говорили об этих конкурсах, сейчас продолжим.

Музыкалка проходит 5-7 минут. Д/З идет до 10 минут. В Музыкалке нужно придумать очень простую игровую ситуацию, всем понятную и близкую. Чтоб идея объяснялась, буквально, в двух словах.

Кроме блочной структуры и оперетты, Музыкалку можно построить как набор музыкальных номеров без объявления – попури:

- поющую линейку;
- пьесу – песня «А ты знаешь, все еще будет!», команда ДГУ (развитие достигнуто постепенным увеличением людей на сцене).

Вот несколько рекомендаций, если все-таки выбрали блочную структуру. Музыкальные номера должны быть примерно одинаковы по времени, по той же причине, что и в Приветствии (см. главу «**Еще немного по структуре**»).

В конференсе главное подвести к номеру, рассказать – Что? Где? Когда? И дальше не разглагольствовать! Главное в Музыкалке – это вставные номера! Идеально, если конференсье говорит одну-две шутки и объявляет. Финальной песни может и не быть, лучше придумать смешной уход, или уйти, сказав последнюю репризу, которая логически завершит конкурс. Хорошая общая идея может подсказать вам, что сделать в финале.

Все сказанное про вставные номера относится и к Д/З. Конечно, тут они могут быть не только музыкальными. Отличие в том, что Д/З – логически выстроенный спектакль с конкретной идеей и содержанием. В финале конкурса можно даже сделать какой-нибудь философский вывод, но это действительно должен быть вывод из вашего выступления (см. главу «**Еще немного по структуре**»).

ВЕДУЩИЙ

Может сложиться впечатление, что для ведения такой непринужденной школьной Игры достаточно быть бойким молодым человеком, четко объявлять задания и результаты. Однако этого мало. Ведущий – это прежде всего личность. И

это качество представляется нам едва ли не самым важным. Далее, по своим интеллектуальным способностям, он должен быть не ниже уровня команд. Это очень важно, т.к. поддерживать разговор можно только на равных. Во-вторых, ведущий должен любить КВН. Иначе, легкая возможность показать себя, свои блестящие способности сбивают ведущего с пути истинного и превращают встречу в сольное выступление «лучшего юмориста нашей школы (города)». В-третьих, ведущий должен быть человеком добрым, который хорошо понимает, что КВН – игра друзей и, что относиться к участникам нужно по-дружески, не смотреть сверху вниз, а быть на равных, не допуская покрикивания и раздражительности.

Хочется подчеркнуть, *ведущий должен быть пристрастным*. Да-да, именно так. Он не должен помогать тем, кого любит, нет, ни в коем случае! Но он должен любить тех, кто лучше, то есть не скрывать своей радости от того, что получилось хорошо, открыто смеяться вместе с залом.

ЖЮРИ

Скажем сразу, объективного судейства в КВН быть не может. Да-да, это факт, потому что здесь нет метров, килограммов, нет прецедента снижения баллов. Значит судейство субъективное, от этого нам никуда не уйти!

Ну что ж, надо искать хороших судей. Они, к сожалению, выбираются обычно по принципу авторитета, но – увы! – не всегда отличный директор школы становится великолепным судьей в КВН.

Александр Васильевич Масляков подбирал нынешний состав жюри почти семь лет. Раньше жюри состояло из настоящих мастеров своего дела. Приглашались знаменитые юмористы, режиссеры, актеры.... На первый взгляд это понятно! А, собственно, кого, если не их? Но КВН – это сплав различных жанров, его нельзя растаскивать на составляющие, необходимо оценивать все в целом. А частенько получалось так, что режиссер оценивал только расстановку мизансцен, актер – актерское мастерство, юморист – остроту шуток, а хореограф – синхронность финального поклона.

Очень важно, чтобы члены жюри разбирались в той игре, которая обозначена тремя буквами К, В, Н. Лучше, чтобы они были «старыми» КВНщиками. Тогда не нужно будет объяснять им элементарные вещи, например, что пошлость недопустима ни в какой форме, даже в самой смешной! Не нужно будет краснеть за члена жюри, хихикающего над шуткой про туалет, или какой-нибудь старой репризой и оценивающего это выступление высокими баллами! Для хорошего судейства жюри должно быть **постоянным!** Объективному судейству надо учиться: привыкнуть, получить навыки оценок, выработать совместные критерии. Членов жюри надо готовить к этой роли, объясняя им заранее, а не за пять минут до встречи, что от них требуется.

НАЧАЛО РАБОТЫ

Самое трудное – это правильное разделение труда внутри коллектива. Худший результат дает практика «каждый делает все». Каждый должен заниматься близким для себя делом, иначе участие в команде может быстро разонравиться. А задача руководителей, найти такое дело, чтобы в работу включались одновременно все.

Работа в команде – это не только способ удовлетворения собственных амбиций, но главным образом работа на результат, на игру и победу *команды*. Кто знает авторов «Махачкалинских бродяг» или БГУ? Однако, все знают звездный

состав, играющий на сцене. Только яркую верхушку айсберга! Задача руководителей – найти каждому ребенку место в команде и доказать ему, что он незаменим именно здесь!

Команда, в идеале, должна быть сплоченным коллективом. У школьников это не всегда получается, просто руководитель заранее улаживает все конфликты, чтобы они не разгорелись. В команде не должно быть лишних людей, каждый должен быть при деле. Пусть к вам в команду привели маленькую Машу, внучку директора, с настоятельной просьбой поставить ее на сцену. Девочка хорошая, но она не может ни сказать, ни сыграть, она просто «нулевая». Вы не ставите ее в выступление, Маша заливается слезами. Вас обвиняют в непедagogичном подходе.

Посмотрим на другой исход. Счастливая Маша выходит на сцену, но от волнения забыла слова, или сказала так тихо, что никто не услышал – зал не получил очередную репризу, значит, провал в энергетике и **слом** в общем темпоритме. В результате команда проиграла Визитку, проиграла всю игру, вылетела из сезона. До свидания, ребята, до следующего года!

Может быть это правильный педагогический подход?

Да и речь не только о директорской внучке. Если ребенок явно не **тянет** – заменяйте его, найдите для него не менее важное дело, иначе команда может проиграть, и тогда хуже будет всем!

РЕПЕТИЦИИ

Репетиции в школьном КВН совершенно уникальная вещь. Если в театре режиссер объясняет актеру характер героя и актер пытается вжиться в эту роль, студенты-КВНщики подбирают отыгрыш на репризу сами, то школьникам придется показывать как играть ту или иную роль в движениях и жестах, а потом закреплять найденную игру многочисленными репетициями.

Во-первых, начните с того, понимают ли школьники все шутки сценария? Шутки, которые не понимаешь, **подаешь** неестественно, наиграно.

Во-вторых, покажите детям, как включается микрофон, как с ним работать и как обращаться с микрофонной стойкой.

В-третьих, полностью имитируйте на репетициях работу с микрофонами (в том количестве, что есть у вас в Доме Культуры), с декорациями и примерными размерами сцены.

Сама игра станет серьезным экзаменом на подготовленность. Не секрет, что КВН – это также и сложный технический жанр. Конечно, это не прямой эфир и все-таки ошибаться нельзя – переиграть или смонтировать не получится. Можно сделать только с первого раза, в живую. И насколько слажено сработает одновременно команда, реквизит, звук, свет – от этого, в конечном счете, зависит успех выступления.

Ну что ж, на этом теоретическая часть для Вас, уважаемые руководители школьных команд, закончена. Желаю удачи!

А теперь информация для тех, кто хочет попробовать создать КВН Лигу в собственном городе.

КАК МОЖНО СОЗДАТЬ ЛИГУ

Во-первых, необходимо предложить идею создания Лиги в Городской Отдел образования или Комитет по делам молодежи. О пользе таких интеллектуально – лидерских игр написано столько, что долго объяснять не придется. Стоит лишь

принести разработанный проект сезона игр КВН (не более 3х туров, игры по числам не должен совпадать с датами экзаменов, и, вообще, как можно меньше мешают учебному процессу).

Если КВН включили в обязательный школьный план, Вы расслабляетесь и практически ничего больше не делаете. Если нет, попробуйте предложить это школам на добровольной основе в качестве эксперимента. При необходимости, попытайтесь убедить завучей школ в личной беседе.

Допустим, некоторые школы согласились попробовать. На завучей этих школ сразу сваливается огромный груз по подготовке команды! Дети ничего не будут делать сами! Их нужно собирать, подгонять, заставлять, контролировать.

Как Лига готовить школьные команды, поговорим позже.

Далее Вы должны договориться с залом для проведения Игр. Согласовать график выступлений и репетиций с их сеткой мероприятий.

Кстати, забыл предупредить: ГШЛ убыточна. Фирмы просто не заинтересованы в своей рекламе на 12-16-ти летних подростках. Поэтому, не ждите больших спонсорских вложений. А по поводу сбора с зала, хорошо, если он погасит аренду, оформление и другие сопутствующие расходы.

Сразу начинайте подбирать кандидатуры Ведущего и членов жюри.

Ну, а дальше идет постоянная, рутинная работа от игры к игре.

Необходимо освещать проходящие игры в местной прессе, причем не маленькими заметками. Найдите девочку, которая будет писать о ходе игр, делать интервью с болельщиками, и членами команд. Мальчика, который будет это все фотографировать.

Теперь о том, как можно помочь школьным командам.

В городе есть несколько институтов, поэтому студенческий КВН на хорошем уровне. На играх мы выбрали необходимое количество студентов КВНщиков. Доучили их тому, что они еще не знали и распределили студентов по школам. Таким образом, в ГШЛ стала действовать система редакторов. Контролирует работу редакторов – главный редактор. В начале сезона главный редактор читает по школам лекции «Что такое КВН?». Школьники знают, во что они играют, и что от них требуется. Редактора во всем помогают школьникам, и поднимают их выступления до нужного уровня. Завучи школ довольны, ведь им нужно только собрать школьников, договориться о встрече с редактором, иногда контролировать. Главный редактор помогает во всех вопросах редакторам, перед игрой делает необходимую цензуру и поправки.

ДАВАЙТЕ ПОНИМАТЬ ДРУГ ДРУГА

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Чивурин А. и Марфин М. Что такое КВН? – Винница, 2000.
2. Аксельрод А., Кандрор М., Левинтон М. Курс веселых наук: Репертуар художественной самодеятельности 20/74 // Искусство, 1974.

КВН в школе

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ КВН В ШКОЛЕ

Команда КВН в школе — это:

- коллектив единомышленников;
- сборище талантливых людей;
- люди, любящие посмеяться и повеселить других;
- актеры, режиссеры, сценаристы, гримеры, декораторы и др.;
- достаточно безумная идея;
- много пота, много мук, много волнений и в итоге много аплодисментов.

В процессе создания команды «КВН» любому организатору необходимо представлять, какие задачи он должен решить на первом этапе, какие ресурсы ему необходимо изыскать. Ресурсы:

- 1) команда.
- 2) площадка.
- 3) материально-техническая база.
- 4) специалисты.
- 5) источники информации.
- 6) партнеры и спонсоры.

*Да будь я хоть негром преклонных годов,
Иль русским хоть старым, хоть новым,
Команду я создал бы только за то,
Что это, товарищи, клево!!!*

Команда — наиболее важное составляющее в процессе организации клуба на базе школы. Важно, чтобы участники ее составляющие были действительно командой — спаянным общими успехами и неудачами коллективом. Кроме того, в команде есть своеобразный набор вакансий — состав. Итак, состав команды в идеале:

ПОМНИ! В хорошо организованной команде можно задействовать много людей, не ограничиться только актерами, а учесть разнообразные интересы детей.

1. Сценаристы. Желательно, чтобы их было несколько. Их задача создание шуток, связок, текстов пародий, переделка песен и т.д. И самое главное — сведение этого материала в компактный, добротный и умный сценарий.

2. Режиссер. Желательно, чтобы он был один. Его тяжкий крест — воплощение компактного, добротного и умного сценария на сцене. Здесь нужен человек с опытом театральной деятельности, способный усилить написанный текст постановочными средствами.

3. Актеры. Их необходимо иметь в неограниченном количестве (кроме ударной группы основных исполнителей — еще и актеры резерва для замены на случай болезни). Актеры непосредственно на сцене будут доводить до зрителей текст, созданный сценаристом. Актеры — это лицо команды, главные шутники и пародисты, скоморохи и лицедеи. Им достанется и грубовое молчание в случае неудачи, и шквал аплодисментов в случае победы.

4. Капитан. Очень остроумный человек с мгновенной реакцией, стальными нервами и нечеловеческим обаянием. В КВН его функция — капитанский конкурс. Кроме того, капитан осуществляет представительские функции (участвует в жеребьевке, получает первым в свои руки кубок КВН после победного финала).

5. Музыканты — важные люди в КВН. Кроме собственно музыкального конкурса, создают необходимый фон и аккомпанируют во всех песнях, которые будут использованы в других конкурсах (о записи фонограмм — отдельный разговор). В хорошей команде есть и музыкант, и программируемый синтезатор.

6. Танцевальная группа — серьезное подспорье в зрелищности. Может выступить как вспомогательный коллектив, так и как часть команды, создающая самоценные номера.

7. Художники, декораторы, костюмеры, гримеры — украшение команды. Если хорошо поработать в этом направлении, можно добиться значительного усиления качества игры.

8. Летописцы (журналисты) — их задача сохранить для истории все материалы, созданные командой, отразить ее жизнь вне сцены, служить связующим звеном между командой и СМИ.

9. Болельщики — как ни странно, это тоже часть команды. С болельщиками нужно работать отдельно, чтобы они в нужный момент аплодисментами и смехом поддержали команду, но, с другой стороны, не заглушили драгоценные шутки, звучащие со сцены.

В состав команды привлекаются коммуникабельные веселые и находчивые люди, обладающие актерскими, литературными, музыкальными, хореографическими либо какими-нибудь другими способностями (кто знает, что может пригодиться в КВН).

Название команды может быть самым разнообразным, было бы веселым, КВН-ским или обыгрывающим особенности данной команды (номер школы или училища, какие-либо приколы, связанные с районом или местом, где это учреждение находится и т.д.). В частности в ульяновском школьном КВН встречаются такие команды: «Чертова дюжина» (шк. № 13), «Патруль-57» (шк. № 57), «Полицейская академия» (команда представляющая школу № 24, известную своими профильными юридическими классами), «веселая лихорадка» (шк.76 — медицинские классы), «северное депо» (шк. № 28, расположенная рядом с трамвайным депо) и т.д.

**ПОМНИ! Название не должно быть чересчур длинным,
должно быть удобным для скандирования
болельщиками, легко запоминающимся
и достаточно смешным.**

Можно использовать аббревиатуры СВИН (самые веселые и находчивые), МДГ (мы — дети Гиппократы), БЭМС — (боевые энергичные, молодые, симпатичные) и т.д.

*Здесь будем есть, и будем спать,
И репетировать полночи.
Потом здесь будем выступать,
Чего хотим мы очень-очень.*

*Благословим упорный труд,
Восславим эту сцену хором.
Пуускай к ногам цветы падут,
А (не дай бог) не помидоры!*

Площадка (зрительный зал) достаточно важный фактор для успешной реализации программы. Площадка должна отвечать следующим требованиям. Сцена — шириной не менее трех метров, длиной не менее восьми метров. Неплохо, если она будет оборудована кулисами и изолированным входом. Зал, вмещающий необходимое количество болельщиков и отвечающий требованиям СЭС и противопожарной безопасности.

Материально-техническая база — включает в себя звуковоспроизводящую и усилительную аппаратуру (микрофоны, стойки, усилители, колонки, магнитофоны). Идеальным вариантом было бы использование, видеокамеры для съемок выступлений команды.

ПОМНИ! Использование видеоаппаратуры позволяет не только фиксировать игры «для истории», но и анализировать выступления команды по горячим следам.

Специалисты — люди, обладающие профессиональными качествами и талантами, необходимыми для обеспечения эффективной деятельности школьной команды. На уровне школы это могут быть педагоги по профилям (преподаватель литературы — помощь в обработке сценариев, преподаватель музыки — в музыкальном оформлении, преподаватель труда — помощь в изготовлении реквизита). Уместно использовать другие ресурсы школы, в частности, школьный театр может подарить команде режиссера, а репетирующая рок-группа или ВИА помочь в записи фонограммы. В роли специалистов могут выступать также родители учеников данной школы (если обладают соответствующими возможностями).

Источники информации — могут быть нескольких видов:

- телепередачи юмористической направленности (КВН, планета КВН, ОСП-студия, джентльмен-шоу);
- специализированная пресса (КВН-газета, красная бурда, магазин, крокодил, сборники анекдотов);
- сайты в Интернете (все КВНовские и юмористические);
- деятельность различных лиг КВН (игры, семинары, школы КВН).

Партнеры и спонсоры

- администрация района (комитет по делам молодежи, отдел образования, отдел культуры и др.);
- общественные организации;
- родители;
- СМИ;
- АО, ООО и другие «О».

Процесс создания команды КВН в школе можно условно поделить на три этапа.

Предварительный этап

- организатор должен определить есть ли необходимость в выборе данной формы (ее может и не быть, если воспитательная система школы удовлетворяет потребности школьников в творческом самовыражении.)
- организатор должен определить есть ли необходимые ресурсы в учреждении.

Организационный этап

Для создания команды нужен некий эмоциональный толчок. Например:

1. «Ситуация — образец». Посмотрели, как играют и выступают другие. (а чем мы хуже? Мы хотим тоже.).
2. «Ситуация — успех». С успехом выступили на школьной сцене (на школьном вечере, капустнике). (это было здорово! Мы хотим еще!)
3. «Ситуация — выбор». Выводим идею КВН через планирование и выбор мероприятий на перспективу деятельности общественной организации.

Идея овладела массами. Наступает время подбора кадров. Одним из наиболее эффективных способов формирования команды является система творческих конкурсов. Для подбора актеров — КАМ (конкурс академии мастерства), либо фестиваль школьных театральных миниатюр. Можно также использовать принцип «7 самураев», то есть целенаправленный «отсмотр» всех школьных вечеров, капустников. Любой интересный актер сразу «ставится на карандаш».

Для поиска перспективных сценаристов — юмористические конкурсы авторов школьной прессы.

Для отбора танцевальной группы — «дэнс-шоу» — конкурс танцевальных коллективов.

Для отбора художников, декораторов, гримеров — конкурсы визажистов, конкурсы рисунков и плакатов и т.д.

Для отбора музыкантов и звукооператора — конкурс ди-джеев.

На первоначальном этапе важно определить источники информации, которые помогут в подготовке к играм активно поработать по ресурсной базе и поставить перед командой некую глобальную цель (победить на фестивале команд КВН, стать лучшими в районе или городе, поехать на обучающую КВН-смену и т. п.) Такая цель придает работе целенаправленность и упорядоченность.

Этап деятельности

Жизнь команды начинается с первого выхода на сцену. Для того чтобы стимулировать успешную деятельность, нужно обеспечить команде успех на первом выходе. Для этого обычно дебют команда играет на знакомую и благожелательно настроенную аудиторию, в шоу, которое не оценивается жюри. Иногда неудача может быть принята командой как вызов и подтолкнуть к дальнейшей работе, но нередки примеры обратной реакции. Поэтому обеспечение успеха в дебюте — важная задача.

Постоянная практика — вот один из краеугольных камней успешной деятельности. Чем больше выходов на сцену вы обеспечите, тем увереннее и опытнее будет ваша команда. Поэтому не гнушайтесь любой возможностью поработать на зрителя — любой опыт бесценен. Постоянно играющие команды практикуют использование шоу, капустников, мини-фестивалей стэм-ов, творчески подходят к проведению школьных праздников, проводят товарищеские игры с соседями. Ну и, конечно, все вышеперечисленное помогает лучше играть в традиционный КВН.

Для успешной работы команде нужно постоянное осознание того, что с ней происходит. Поэтому организатор должен четко организовывать процесс анализа и рефлексии игровой деятельности.

Памятка организатору КВН на базе школы

- сначала убедитесь, что создание команды КВН в вашей школе — дело необходимое;
- решите, сможете ли вы уделять команде КВН достаточно времени;
- найдите людей, которым эта идея будет интересна;
- не упустите «скромников», которые могут быть полезными команде, но стесняются заявить об этом;
- сформируйте команду, т.е. Коллектив единомышленников;
- создайте условия для творчества;
- не душийте детскую инициативу в КВН;
- направляйте и контролируйте работу команды осторожно;
- не пускайте детское творчество на «самотек»;
- будьте веселее!

ПОДГОТОВКА КОМАНДЫ К ИГРЕ

1. В процессе подготовки к игре, команда должна провести достаточное количество репетиций для свободного владения текстом. Необходимое количество репетиций команда определяет сама. При их большом количестве может возникнуть эффект «зарепетированности», ситуации, когда актеры настолько механически к вяло читают текст, что о каком-либо вдохновении не идет и речи. Если репетиций мало - возникает эффект «недорепетированности» — незнания текста, не слаженности действий.

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

3. Первая репетиция посвящается чтке ролей, на следующих прогонах команда отрабатывает сценическое действие.

4. Костюмы и реквизит вводятся в процессе репетиций как можно раньше до выхода на сцену, иначе, если все необходимое будет приготовлено незадолго до игры, используемый реквизит может стать чужим и «необыгранным», что отрицательно скажется на качестве игры. Фонограммы также должны стать «родными» и вводятся задолго до генеральной репетиции.

РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ

Главной задачей любого автора, создающего сценарий для КВН, является поиск шуток, ведь шутка — основа любого сценария в КВН. Шутки в КВН можно условно разделить на два вида: литературные и актерские.

«**Литературные шутки**» — шутки, основанные на игре слов, придуманные анекдоты, фразы, пародирующие известные изречения и т.д. Это самый ценный материал в КВН.

— В очередной раз порадовали наши хоккеисты. — на этот раз они порадовали финских болельщиков.

— Молотки и стамески фирмы «ого-го». С их помощью можно вырубить не только Буратино, но и папу Карло.

— У нас в городе такой воздух, такой воздух, что мы когда дышим, стараемся не затягиваться.

«**Актерские шутки**» — шутки, опирающиеся на внешний эффект: актерскую игру или использование технических средств (декораций, костюмов, реквизита, фонограмм и т.д.).

ПОДАЧА ШУТКИ

Существует стандартная КВН-ская схема подачи шутки. Известным КВНовским теоретиком Михаилом Марфиным она дана в стиле тенниса: «подача — добивка -отбивка».

«Подача» — («затравка») — реплика, подводящая к остроте. Обычно это либо вопрос, либо начало фразы, которая желательно (но не обязательно!) Смешна или вызывает интерес у зрителя.

«Добивка» — продолжение «подачи» — ответ на вопрос, остроумное завершение предыдущей фразы. В ней сосредоточена соль шутки, вложено самое яркое и смешное из того, что удалось создать сценаристам. После нее игроки ожидают смех в зале, поэтому фраза должна быть правильно составлена и произнесена.

«Отбивка» — это либо третья фраза на волне смеха, усиливающая эффект «добивки», либо «отыгрыш», реакция остальных игроков на сказанную фразу.

ТРЕБОВАНИЯ К ШУТКЕ

К шутке как элементу сценария предъявляется несколько требований:

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

2. Шутка должна быть оригинальной. Заимствованные необработанные шутки идут во вред восприятию как со стороны жюри, так и болельщиков. Сценаристы должны постоянно что-то искать, в том числе новые темы для шуток.

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

4. Шутка должна укладываться в логику сценарного построения конкурса и не выглядеть чужеродно в школьном КВН (то есть не должны использоваться шутки, тематика которых далека от школьного возраста: шутки на тему секса, шутки чрезмерно политизированной направленности и т.д.).

5. Шутка должна быть свежей и актуальной, то есть материал для нее должен касаться событий, которые у всех на слуху (новые фильмы, хиты и клипы, факты международной жизни, политики, моды, новая реклама и т.д.). Иногда это условие нарушается — в том редком случае, когда вам удастся сочинить шутку на вечную тему. Условно можно определить срок актуальности шутки. Рекламы теряют актуальность в течение одного месяца после того, как ролик перестает крутиться в эфире. Новые фильмы могут служить темой для шуток в течение полугода после выхода. Сериалы актуальны в течение месяца, глобальные события — до полугода.

ПОМНИ! Одна из главных ценностей шуток в школьном (как и любом другом) КВН — их оригинальность, т.е. Шутки не должны быть заимствованы.

Основным способом написания сценария является процесс накопления шуток (создание базы данных). Источники появления новых шуток:

- пародии на рекламу, сериалы, ТВ-программы и т. Д.
- внешние источники (анекдоты, шутки из газет, журналов, специализированные сайты в интернет и др.).
- «шутки по ходу жизни» — то есть рожденные во время уроков, перемен, непосредственного общения в компании.
- видео и ТВ-фильмы в жанре комедии могут подарить свежие принципы и идеи.
- общественно-значимые события (выход фильмов, альбомов, имидж звезд шоу -бизнеса, события в мире спорта, моды) могут стать темой для новых шуток.
- материал внутришкольных событий — капустников, елок и др.
- спонтанные шутки — то есть те, что рождаются в процессе репетиций уже готового материала.
- шутки, написанные сценаристами непосредственно к данной игре.

РАБОТА СЦЕНАРИСТА

Первоначальная проблема сценаристов — выбор направления для создания шуток. Рассмотрим метод ассоциативных связей. Его суть состоит в том, что сценаристы выписывают все слова ассоциирующиеся с темой. Например, к теме «зима» список слов будет: снег, елка, новый год, снегурочка, дед мороз, шуба, сосулька, рождество, снеговик, конфетти, подарки и т. д. Затем каждое слово рассматривается как объект для написания шутки.

Для выбора направления, возможно использование следующей схемы поиска. Приведем конкретный пример; темообразующее слово — космос. В направлении «песни» будут записаны свежие хиты на космическую тему. В направлении «реклама» — рекламные ролики космической направленности.

В направлении «производные» — соответствующие слова — космонавт, космодром, космолет и др.

В направлении «созвучия» — обыгрываются различные варианты произношения слова (космос произношение типа шашлык-машлык или ко-ко — космос — куриный язык.

В направлении «антиподы» — противоположные по значению слова и понятия (например: глубокий космос — глубокое подземелье, то есть вместо «инопланетяне» — «Подземляне» и т.д.).

В направлении «анекдоты, шутки» — соответствующее теме наполнение.

В направлении «персонажи» — известные космонавты — Гагарин, Терешкова, американские астронавты на Луне и т.д.

В направлении «ассоциации» — такие понятия как «обратный отсчет», «стыковка», «скафандр», «инопланетяне», «астероиды» и др.

В направлении «кино» — фильмы «Звездные войны», «Армагеддон», «Инопланетянин».

Для команд, имеющих некоторый опыт работы со сценариями, возможен следующий вариант: все участники команды располагаются по кругу и берут листочки и ручки. Ведущий объявляет тему конкурса, которая будет обыгрываться. Каждый участник в течение 2-3-х минут должен написать шутку, либо идею, соответствующую теме. Затем все меняются листочками по кругу и каждый,

прочитав написанное должен продолжить шутку, либо внести какое-либо изменение. Потом все снова обмениваются листочками и работа продолжается до тех пор, пока к игрокам не вернутся их первоначальные варианты. Таким образом, у сценаристов будет несколько обработанных идей, которыми они могут воспользоваться при подготовке окончательного варианта.

Достаточно сложно начинать работу над сценарием с нуля. Опытные команды в процессе подготовки к игре используют материалы из банка данных. Материалы данного банка непрерывно расширяются за счет постоянного поиска новых шуток и идей. Естественно, не все шутки подходят к предложенной теме игры, и здесь есть два выхода. Либо шутка откладывается про запас, либо придумываются ее варианты введения в сценарий (обработка, связки).

Ошибка	Работа над ошибками
В сценарии много текста, из-за чего он не соответствует временным рамкам.	Сократить объем за счет изъятия лишних реплик.
В тексте мало собственно шуток, много «воды», то есть ненужных и лишних фраз.	Поработать над пополнением банка данных, насытить сценарий шутками.
Сценарий представляет собой просто набор шуток, никак не связанных между собой.	Продумать «связки», логически соединяющие текст в одно целое. Убрать шутки не подходящие по смыслу.
Шутки в сценарии не «звучат», неправильно оформлены, слишком громоздки по конструкции.	Переработать шутки, изменив порядок слов, найти лучший вариант звучания.
В сценарии много пошлых, старых шуток.	Полностью переработать текст, избавиться от подобного материала.

Исходный материал	Отработанный материал	
	Замечания	Исправленный вариант
Первоначальный вариант	я	
<p>Сергей: здравствуйте, дорогие друзья! Мы очень рады приветствовать всех людей, собравшихся здесь в этом зале!</p> <p>Валера: мы посланцы нашей школы, мы здесь потому, что нас послали, и мы</p>	<p>Длинно и неактуально лучше не давать много ней трального текста одному человеку.</p> <p>Неправильно выстроенная фраза.</p>	<p>Сергей: Привет, друзья!</p> <p>Таня: Мы рады видеть вас!</p> <p>Юра: И мы...</p> <p>Валера: Мы здесь послы школы N...</p> <p>Алексей: Нас послали и мы пришли!</p> <p>Юра: И мы...</p> <p>Таня: Игра, которая сейчас начнется, будет:</p> <p>Сергей: Крутой!</p>

пришли! Таня: и я чувствую, что игра, которая сейчас начнется, будет крутой, обалденной, и, главное, конечно веселой! Алексей: а сейчас, по традиции, мы хотим начать наше сегодняшнее приветствие веселой песней! (песня)	Разбивае м длинную фразу на короткие реплики	Валера: Обалденной! Алексей: Непредсказуемой! Таня: И главное веселой! Валера: Конечно, а то зачем бы мы здесь собрались. Юра: И сейчас... Сергей: Ты что-то хочешь оказать? Юра: Ничего (пауза). Юра: Ничего я не хочу говорить, я хочу спеть (песня).
---	--	--

ИГРА КВН

По залу волны бегают, ведущий вглубь зажат. И мокрые от смеха болельщики лежат. И слышит хохот громкий домов соседних ряд. У стоек микрофонных КВН-щики стоят.

Игра КВН — это состязание между двумя или несколькими командами, которое состоит из ряда конкурсов. Существуют традиционные («сакральные») КВН-ские конкурсы. Самая простая схема:

1. Визитная карточка (представление команд).
2. Разминка (вопросы и ответы).
3. Музыкальный конкурс.
4. Капитанский конкурс.
5. Домашнее задание.

Количество конкурсов сокращается или увеличивается (это зависит от количества команд, участвующих в игре), или вводятся другие конкурсы (СТЭМов, выездной, литературный, театральный, танцевальный и др.).

Все игры проводятся с целью определить победителя. Перед игрой команды обычно получают тему, например, «зима», «сказка», «каникулы», «8 марта», которую должны раскрыть в своем выступлении. Впрочем в последнее время, это отнюдь не обязательное условие.

ЖЮРИ

Требования к этому важному компоненту игры КВН следующие:

1. Состав жюри.

В жюри должны находиться:

- люди компетентные, то есть неслучайные, имеющие определенную квалификацию и опыт. Близкие к идеальному варианты: КВНщики со стажем (например, бывшие игроки), театральные работники (актеры, режиссеры), литераторы (журналисты, поэты, писатели-сатирики и юмористы), люди искусства (художники, хореографы, ди-джеи и др.);

- люди, обладающие чувством юмора. Это обязательное условие, оно продиктовано самим духом игры;
- люди честные, справедливые и рассудительные;
- люди известные и авторитетные, то есть такие, к чьему мнению прислушивался бы весь зал;
- люди независимые, не имеющие симпатий и предпочтений, а значит оснований подсуживать какой-либо из команд;

2. Критерии оценки.

Несмотря на то, что оценка игры дело достаточно субъективное, можно выделить и прокомментировать некоторые ее критерии:

- **«юмор»**. Жюри отмечает все шутки, остроумные и смешные моменты в игре. Некоторые члены жюри ориентируются на собственное восприятие игры, некоторые обращают внимание на реакцию зала, другие отмечают все интересные шутки и удачные находки вне зависимости от того, как они воспринимаются публикой;

- **«оригинальность»**. Жюри отмечает, насколько выступление команды было творческим, нешаблонным, насколько шутки, прозвучавшие со сцены, были оригинальными, «свежими» и незаимствованными;

- **«актерская игра»**. Не секрет, что в КВН самый замечательный сценарий может быть испорчен невыразительным актерским исполнением. Соответственно, яркое, талантливое исполнение может скрасить недостатки сценария. Поэтому жюри всегда обращает внимание на то, как играют участники команд, насколько они вживаются в образ, насколько уверены и раскованы;

- **«качество постановки»**. Самый многогранный критерий оценки. Сюда входит и оценка работы режиссера, музыкантов, художников, декораторов и гримеров, и общее впечатление от каждого конкретного конкурса. Здесь учитываются все ошибки, промахи, незапланированные паузы. Естественно, в плюс идут все удачные находки, блестяще отработанные и поставленные номера;

- **«соответствие теме»**. Критерий работает в случае, когда тема дана организаторами конкретно для каждого конкурса. В настоящее время жюри обычно не требует строгого и безусловного соответствия теме, но какие-то привязки к ней необходимы.

Жюри всегда учитывает поведение болельщиков команды в зале, иногда это добавляет команде баллы, но бывает, что и снижает (в случае, когда болельщики ведут себя недостойно).

3. Количественный состав жюри.

Обычно в состав жюри приглашают 5-7 человек. Меньшее количество выглядит несолидно, а большее обычно усложняет процесс обработки оценок счетной комиссией. Во избежание споров количество членов жюри нечетное (в этом случае уменьшается вероятность того, что команды получат баллы поровну).

ПОМНИ! Для игры также необходима «счетная комиссия» (люди, вооруженные калькулятором), которая будет подсчитывать итоги конкурсов.

К игре нужно подготовить документацию (бланки оценки конкурса, рабочие бланки счетной комиссии).

Бланки оценки конкурса используются для облегчения работы счетной комиссии и во избежание споров, которые могут возникнуть по итогам игры. Организатор игры должен напомнить членам жюри критерии оценки конкурсов, заполнить графы: дата, место проведения, этап(1/2 финала), тема игры (например, «каникулы»), конкурс (например, «приветствие»), тема конкурса (например, «ура, каникулы»), названия команд участвующих в игре, максимальное количество баллов (в нашем случае — 5). Кроме того, организатор напоминает жюри о необходимости заполнения графы Ф.И.О. Члена жюри. После каждого конкурса представитель счетной комиссии собирает и обрабатывает бланки оценки конкурса. Организатор должен предусмотреть, чем будет заполнена возникшая пауза. После обработки данных и выведения среднего балла счетной комиссией ведущий игры дает возможность жюри продемонстрировать оценки (табличками).

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ КОНКУРСОВ КВН

ПРИВЕТСТВИЕ КОМАНДЫ

Конкурс приветствие — команды личности свои выставляют в имиджей творенье.

Визитная карточка, первопричина взрыва эмоций, команд боренья. Вот вам выход на сцену первый,

Кто там кричит: справа! Ответим: можно и слева!

Продолжительность — 5 мин.

Цели:

- раскрытие имиджа команды;
- создание атмосферы благоприятного реагирования у зрителей и жюри («завод» зала);
- раскрытие темы.

Структура:

1. Эффектный выход.
2. Приветствие, раскрытие имиджа.
3. Логическое завершение, финальный номер.

«Приветствие» — конкурс, с которого начинается игра. Изначально в КВН это был конкурс, посвященный приветствию командой соперника, жюри, зрителей и т.д. В КВН 80-90-х годов приветствие обыгрывается более широко.

Во-первых, оно должно соответствовать теме игры и теме конкурса.

Во-вторых, используются элементы собственно приветствия (в настоящее время это носит характер раскрытия имиджа команды).

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).

«Приветствие» — наверное, самый КВН-ский конкурс из всех пяти основных конкурсов. Небольшой временной объем не позволяет чересчур увлекаться театрализацией, поэтому самая распространенная форма подачи текста здесь — монологи и диалоги. Обычно команда, появившись на сцене, начинает непринужденный разговор между собой, ненавязчиво обыгрывая свой имидж и собственно тему визитной карточки. Традиционно «приветствие» играется в «линейке», то есть команда располагается на линии перед микрофонами. Эта особенность сводит к минимуму перемещения по сцене, но отнюдь не исключает использование проходящих персонажей.

В КВН существует не бесспорная, но вполне боеспособная структура для стандартного КВН-приветствия (см. выше). Условно ее можно поделить на 3 блока.

1. Выход. Выход должен быть эффектным (по одежке встречают). Либо это энергичный танец-песня, рассчитанный на завод зала, либо нечто оригинальное (на сцену ползком, на ушах, кувырком, спрыгнуть откуда-нибудь сверху, выйти из зрительного зала). Зал в итоге должен либо аплодировать (хлопать в такт), либо смеяться. На гребке этой волны начинается 2 блок.

2. Основная часть. В этом блоке происходит обмен информацией (проще говоря «подача текста»). Главная задача команды вложить в текст максимальное количество шуток. Здесь же (если такая задача ставится) нужно попытаться объяснить, кто вы такие, зачем вышли на эту сцену, прокомментировать свое название и т.д. То есть раскрыть смысл имиджа, выбранного вашей командой. Основная часть не должна быть чересчур затянутой. Шутки должны быть связаны между собой (желательно логично), чтобы не быть набором фраз (что не очень нравится жюри). Обычно в завершение основной части ставится либо эффектная, «сильная» шутка, либо заводная песня, короче то, что зарядит зал. И здесь ненавязчиво осуществляется переход к финальной части.

3. Финальная часть включает в себя логичное завершение текста (заключение) и финальную песню. Последняя фраза (заключение) не должна быть излишне пафосной, лучше, чтобы она стала «затравкой» для финальной песни. Чаще всего «приветствие» заканчивается энергичным и коротким шлягером (в отличие от конкурса «домашнее задание»).

ПОМНИ! «Приветствие» — важный конкурс в общей стратегии игры, поэтому этому конкурсу нужно уделить особое внимание в подготовке.

РАЗМИНКА

*О, тридцатисекундница,
Дай хоть вздохнуть!
Ломаем и рвем извилины.
Вопросы на нас навалились, аж жуть!
Аж вены и нервы вздыблены.
Вопросы сводят с ума людей,
Ответить бы без заминки.
«Отбить» и никаких гвоздей —
Вот лозунг наш в разминке!*

Продолжительность:

Вопрос + 30 секунд на размышление, количество вопросов на усмотрение организаторов.

Цели:

- проверка импровизационных способностей, остроумия команд;
- работа с текстом;
- раскрытие темы.

«Разминка» — главный импровизационный конкурс в КВН, конкурс, где проверяется находчивость.

Особенность данного конкурса — то, что он проходит в форме мини-экзамена (вопросов и ответов). Команда заранее готовит несколько вопросов с (желательно остроумными) ответами, либо несколько фраз, которые нужно смешно закончить. Через определенный промежуток времени (обычно 30 секунд) команда соперника

отвечает на вопрос (либо заканчивает фразу). Затем команда дает свой вариант ответа.

Иногда в КВН разминка проходит в форме «вещевого» 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.).

Разминка — конкурс, где очень важно командное взаимодействие. Разные команды по-разному решают проблему поиска ответа на вопрос соперника. В любом случае важно помнить несколько моментов.

1. Вопрос, предлагаемый сопернику, должен быть:

а) смешным и (или) подразумевать смешной ответ;

б) не очень длинным;

в) не содержать непонятных широкому кругу зрителей понятий, ссылок, намеков.

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

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

Непосредственно на сцене команда, отвечающая на вопрос, работает в режиме «мозгового штурма». Для этого команда располагается в кругу и начинает предлагать варианты ответа. Лидер команды («мозг») выслушивает все варианты и выбирает наиболее удачный. Этот вариант он сообщает «ходоку», который будет озвучивать его у микрофона. «Ходок» естественно должен обладать хорошей дикцией и ярко выраженными актерскими способностями, ведь в его задачу часто будет входить обыгрывание «неубойных» версий. Иногда в работе помогает использование банка данных, то есть выписанных на отдельный листок «убойных» шуток. Некоторые из них могут подойти к вопросу соперника или могут быть привязаны к ответу. Самое главное, чтобы ответ вообще был, пусть даже странный и впрямую не относящийся к вопросу.

Например:

Вопрос: почему самолеты летают, а крыльями не машут?

Ответ: потому, что пароходы плавают, а лапами не гребут

МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Куда там диезы с бемолями

На сцене творим волшебство.

Сегодня ты — Майкл Джексон,

А завтра — подпевка его.

Разноголосья переливы

Ныряют в половодье тем,

А вы ноктюрн сыграть смогли бы

для «музыкалки»?

Нет проблем!

Продолжительность — 7-8 мин.

Цели:

- раскрытие музыкальных и хореографических способностей команды;
- раскрытие темы.

Варианты:

1. Традиционный концерт.
2. Шоу (дискотека, хит-парад, церемония награждения и т.д.).
3. Музыкально-драматическое произведение (рок-опера, музыкальная сказка, мини-спектакль, мюзикл и т.д.).

Музыкальный конкурс подразумевает использование юмористических элементов в музыкальной подаче. Составляющим элементом данного конкурса являются, в основном, музыкальные пародии. Возможно использование других форм (музыкальная эксцентрика, создание музыкальных композиций и т.д.).

Пародии в КВН — это одно из важных составляющих репертуара многих конкурсов. Ярче всего использование пародий проявляется в музыкальном конкурсе. Работа здесь может вестись по следующим направлениям:

1. Текст пародии. У команд есть прекрасная возможность показать все ляпы, погрешности и глупости, проскальзывающие 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.

Работа с текстом пародии:

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 публике. Примерный срок свежести для музыкальных хитов «на сезон» — от двух до десяти месяцев.

- совсем не обязательно переделывать полностью весь текст песни. Сценарист должен отталкиваться от общей идеи конкурса, поэтому вполне может использовать фрагменты песни (чаще всего используется 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 обычно 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). Существует еще вариант музыкального коллажа или «нарезки», когда музыкальный номер составлен из кусочков песен и композиций, которые логически

и смешно связаны друг с другом. Плюсы данного варианта — при качественной записи нет проблем со звуком, с голосами исполнителей. Слабые места — вариант использовался много раз и «заезжен» в глазах зрителей и жюри, запись должна быть очень качественной;

- пародия должна быть по силам вашей команде, соответствовать ее ресурсам. Глупо выбирать объектом пародии паваротти, если у команды слабая голосовая поддержка;

- нужно с осторожностью относиться к объектам пародии, помнить об эстетических и моральных нормах. Нельзя акцентировать внимание на физических недостатках исполнителей (недостойно пародировать слепоту Дианы Гурцкой), их национальности, некоторых сторон личной жизни (для школьного КВН недопустимы шутки на тему сексуальной ориентации).

Приведем конкретный пример работы с текстом.

Текст песни «Мои слезы», исполнитель «ДЕЦЛ».

Вариант пародии:

Текст: «Песня Деда Мороза»

А мне не везет деду, я не жду победы,

Я с севера пришел, знают все краеведы.

Я должен быть там, я должен быть тут,

Но полностью пропал многомесячный мой труд.

Я потерял подарки, мешок был худой,

Я рухнул с саней, в сугроб головой.

Вписался я в окно, а должен был в двери,

Даже в детсаду в меня уже не верят.

Во мне поселился какой-то страшный вирус,

Я хочу в африку, на севере вырос.

Все думают, я ледяной и не знают,

Что мне холодно, я замерзаю.

2. Музыка. Самое главное в этом направлении — качественное звучание (либо хорошо записанная фонограмма, либо использование хорошего аккомпанемента, лучше всего программируемого синтезатора). Кроме того, нужно по возможности использовать тональность и темп, удобные для вашего исполнителя.

Качественное звучание музыки — это одна из главных проблем начинающих команд. Лучший вариант — опытный музыкант за клавишами программируемого синтезатора (типа «YAMAHA»). За неимением лучшего остаются фонограммы. Минусы использования фонограмм:

- полная зависимость от аппаратуры (кассету с вашей фонограммой могут зарядить не той стороной, ее может «зажевать», она может пойти с другой скоростью и т.д.);

- 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;

- 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. 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.

3. Имидж пародируемого исполнителя. Это направление включает в себя элементы внешнего облика пародируемого исполнителя: рост, вес, особенности поведения на сцене, мимику, жесты, которые для него характерны, элементы костюма, грим.

Очень важно «донести» до зрителя ваше творчество, поэтому непосредственным исполнителям нужно поработать над дикцией, голосом и учитывать особенности работы с микрофонами.

КАПИТАНСКИЙ КОНКУРС

Продолжительность — 3-5 мин.

Цель конкурса:

- проверка личных качеств капитана (чувство юмора, умение быстро ориентироваться в сложной ситуации, актерское мастерство);
- раскрытие темы.

Смысл конкурса — индивидуальное соревнование лидеров соревнующихся команд. Традиционная форма — капитан готовит сообщение на заданную тему. Соперник, прослушав сообщение, задает поясняющие вопросы. На эти вопросы нужно отвечать практически без размышления. Другой вариант — капитаны обыгрывают приготовленные соперником предметы или выступают в роли какого-либо известного персонажа (например, Остапа Бендера или Мюнхгаузена).

В случае, когда капитаны еще и обмениваются вопросами, каждому из них выпадает двойная нагрузка — ведь нужно сходу придумать и остроумный вопрос. За несколько дней до игры капитан должен пройти «обряд посвящения». Он читает текст своего конкурса для команды. Каждый игрок должен придумать три вопроса, относящихся к тексту. Можно предлагать любые вопросы, самые неожиданные и необычные. Задача капитана «отбить» эти вопросы, то есть набить руку или, скорее, язык. Такой обряд позволит капитану свободно ориентироваться в своем сообщении.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Продолжительность -10-12 мин.

Цель конкурса:

- проверка актерских способностей членов команды;
- раскрытие темы.

«Домашнее задание» — это конкурс, представляющий собой мини-спектакль на заданную тему. В отличие от конкурса «визитная карточка» здесь оценивается не столько текст, сколько постановка. Для «домашнего задания» характерно соответствие театральным канонам, то есть сценарий выстроен по схеме:

- введение;
- завязка сюжета;
- развитие сюжетной линии;
- кульминация;

- развязка.

Особенностью домашнего задания является использование таких форм, как сказка, мини-спектакль, пародия на сериал, популярное теле-шоу. Уместно также обыгрывание известных театральных сюжетов (от «трех поросят» до «Гамлета»). В «домашнем задании» широко используются костюмы, декорации, различные световые и звуковые эффекты.

В отличие от «визитной карточки», где число актеров ограничено, обилие массовки, вторых ролей, проходящих персонажей позволяет активно задействовать хоть всю команду. По традиции «домашнее задание» завершается медленной спокойной финальной песней.

СОВЕТЫ ОРГАНИЗАТОРАМ ИГРЫ

Перед началом игры организаторы должны определиться с местом проведения, выбрать дату игры, заранее оповестить органы внутренних дел района о планируемом мероприятии. Зал, в котором проводится игра, должен вмещать требуемое количество зрителей, игру отнюдь не украшают зрители, стоящие в проходах. Исходя из этого, организатор должен продумать систему приглашения болельщиков (билеты, бесплатные отпечатанные приглашения, квота для болельщиков конкретной команды). Для удобства контроля поведения болельщиков организаторам следует рассаживать их по заранее распределенным секторам, в каждом секторе должен находиться ответственный за безопасность и достойное поведение болельщиков (из числа педагогов).

Организаторы могут заранее объявить о том, что недостойное поведение болельщиков (выкрики из зала, шум во время выступления соперников) будет приниматься во внимание жюри при подведении окончательной оценки.

ПОМНИ! Организаторы должны предварительно позаботиться об оформлении сцены, проверить качество аппаратуры, обеспечить рассадку жюри и счетной комиссии, подготовить бланки и таблички для оценки конкурсов.

Команды, участвующие в игре, приглашаются организаторами на генеральную репетицию за 1-2 дня до мероприятия. На генеральной репетиции капитаны играющих команд участвуют в жеребьевке и определяют порядок выступления в каждом конкурсе. Здесь же составляется общий план игры, на котором определяется порядок использования фонограмм, отмечается работа вспомогательных технических служб (свет, занавес, реквизит).

Ведущий игры должен учитывать необходимость подготовки сцены для очередного выступления команд и предусмотреть, чем будет заполнена возникшая пауза. Кроме того, на генеральной репетиции распределяются сектора для болельщиков, определяется расстановка команд на сцене. (например: команды вызываются на сцену согласно порядковому номеру школы и занимают места справа налево.) Полезно прорепетировать выход команд на сцену, традиционные моменты игры (гимн КВН и т.п.).

Самой главной функцией организатора является просмотр готового материала команд. В случае необходимости он производит поправки, если данный материал не соответствует культурным и эстетическим нормам (грубые шутки на тему секса, межнациональных отношений и т.п.). Кроме того, проверяется соответствие

временным рамкам — иначе в случае «перебора» отдельных команд по времени вы рискуете затянуть игру, что утомит зрителя и отрицательно скажется на эмоциональной оценке мероприятия. По итогам жеребьевки и генеральной репетиции организатор должен составить несколько вариантов сценарного плана:

1. Порядок выхода на сцену команд и всех гостей (вручается ведущему игры и вывешивается за кулисами).

2. Порядок использования фонограмм (для звукооператора).

3. Порядок использования световых эффектов (для художника по свету).

ПАМЯТКА ВЕДУЩЕМУ КВН

1. Несколько раз перечитайте текст вашего выступления, отметив сложные для произнесения слова, фразы, имена. Возможно, что-то слушается громоздко и нуждается в замене. Определить подобные места в сценарии вы можете, предварительно потренировавшись перед родными или перед зеркалом.

2. Подготовить запасные варианты на случай непредвиденных пауз. Возможные варианты: игры со зрительным залом, конкурсы для болельщиков, либо актуальная информация.

3. Точно узнайте правильность произношения имен, фамилий, отчеств, названий, которые вы будете произносить.

4. Представляя гостей или жюри, сначала называйте должность, а потом имя, отчество, фамилию.

5. Не стесняйтесь импровизировать.

6. Говорите только в микрофон.

7. Не прилипайте к папке с текстом, старайтесь больше говорить «от себя».

8. Постарайтесь до минимума свести ходьбу по сцене, не мелькайте на ней, если ваше появление необязательно. Вариант — ведущий постоянно находится на сцене (как Масляков в «большом» КВН-е) хорош экономией времени и вашим постоянным присутствием, а значит, возможностью влиять на игру, сразу исправить ошибку и т.д.

9. Составьте четкий план шоу и старайтесь ему следовать, держа в уме «запасные» варианты.

10. Держите себя в руках, помните, что от вашего настроения зависит успех всего шоу. Не позволяйте любым неожиданностям сбить ваш хороший настрой.

11. Не теряйтесь в неожиданных ситуациях, старайтесь помочь всем участникам шоу, столкнувшимся с какими-либо проблемами.

12. Как ведущий КВН вы должны точно знать когда (какими словами, действием, танцем и т. Д.) Команда заканчивает конкурс. Иначе возможны заминки, которые помешают плавному течению игры.

13. Не стесняйтесь корректно напомнить болельщикам о необходимости вести себя достойно. Лучше повторить эту мысль несколько раз, чем получить шоу, испорченное плохим поведением болельщиков.

14. Не ввязывайтесь в обмен репликами с залом. На выкрики «из публики» нужно либо совсем не реагировать, либо реагировать с юмором, незлой шуткой поставить крикуна на место.

АНАЛИЗ ВЫСТУПЛЕНИЯ КОМАНДЫ

Анализ выступления команды проводится не раньше, чем через сутки после игры. На анализ по «горячим следам» неизбежно окажет влияние всплеск эмоций

после игры, что помешает беспристрастным оценкам. Утро вечера мудренее, и опыт подсказывает, что спустя некоторое время игроки гораздо спокойнее воспринимают то, что приводит их в бешенство сразу после шоу.

Идеальный вариант анализа — анализ видеозаписи вашего выступления. Тут все перипетии игры видны как на ладони.

ПОМНИ! Анализ не должен быть бесцельным обсуждением, чтобы у «просто поговорить, посмаковать игру». Идеальных игр не бывает, поэтому уроки на будущее должны быть всегда.

Нужно найти причины каждой ошибки и обязательно учесть их в дальнейшем

Обязательные правила анализа

Нельзя использовать ошибки и ляпы для огульной критики, давать повод для ссор и грызни внутри команды. Нельзя забывать старое, но от этого не менее значимое правило: «критикуешь — предлагай!». В обсуждении принимают участие все участники игры (не только игроки!), возможно представители болельщиков. Каждое мнение ценно, ведь со стороны виднее, причем не только промахи, но и удачные моменты.

Компоненты анализа

Шутки — предмет анализа собственные шутки.

1) шутки, над которыми смеялся зал («выстрелившие», «сработавшие»): какие были наиболее успешными и почему; были ли шутки, которые выстрелили вне плана, неожиданно; какие моменты в игре усиливали воздействие на публику.

2) шутки, которые не «сработали», хотя команда ставила на них: причины провала. Эмоциональная оценка залом — анализируется реакция зала:

- свои болельщики- насколько поддержали, как реагировали в течении игры;

- чужие болельщики — как реагировали на ваше выступление, смогли ли вы привлечь их внимание, заставить их смеяться над вашими шутками.

Элементы импровизации — здесь анализируется импровизационная составляющая игры (как команда выходила из неожиданных ситуаций, удачные и неудачные выходы, анализируется отыгранный конкурс «разминка»).

Общий настрой — как повлиял на игру общий настрой команды, насколько игроки проявили себя как команда.

Возможные ошибки команды в игре

На сцене в составе команды большое количество игроков без текста, которые просто стоят на сцене. Особенно актуальна эта ошибка для конкурса «визитная карточка». Команда должна использовать только необходимое количество игроков, либо придумать, чем будут заняты актеры без текста (массовка, подтанцовка, что-либо другое).

Сценарные ошибки: сценарий затянут, отсутствует динамизм. Подобная ошибка сказывается на зрительском восприятии (болельщики отвлекаются, устают и перестают воспринимать материал вашей команды). Другая распространенная ошибка — сценарий перенасыщен шутками «ниже пояса». Это отнюдь не гарантирует успех у зрителей (может возникнуть эффект отторжения), и почти наверняка вызовет негативную реакцию у жюри. Еще одна возможная причина неуспеха: использование устаревших, неоригинальных шуток. Никому не нравится

слушать один и тот же анекдот в десятый раз, жюри и зрители в зале — не исключение.

Исполнительские ошибки: самая распространенная — недорепетированность, плохое знание текста. Несмотря на то, что КВН дело веселое и, на первый взгляд, легкое, для успеха в нем нужно прилагать серьезные усилия. И несыгранность, неготовность игроков карается незамедлительно. Для школьного КВН нередка ситуация, когда побеждает не тот, у кого лучше сценарий, а тот, кто лучше отрепетировал свой материал.

Подача текста мимо микрофона, спиной к залу, перебивание друг друга, выкрикивание реплик не вовремя, сценическая «зажатость» (неэмоциональная подача текста, вялость, тихий голос) или, наоборот, «переигрывание» (нарочитое исполнение текста).

Отдельный разговор о паузах. «технические» паузы (забыли текст, не включилась фонограмма, одни актеры ушли, а другие еще не вышли) — однозначно идут команде в пассив, единственное исключение — команда с блеском выпуталась из трудной ситуации на голом энтузиазме и с блестящей импровизацией.

Другая сторона медали — полное отсутствие пауз. Такая ситуация возникает в случае, когда команда «переучила» текст. Актеры исполняют его автоматически, не обращая внимания на реакцию зала. Между тем, важно помнить стандартное КВН-ское правило — пока в зале не установилась тишина, не прекратился смех по поводу прозвучавшей реплики — говорить следующую категорически запрещено. Реплика, звучащая на фоне смеха, просто не будет услышана.

Еще одна проблема с паузами — их отсутствие в подаче реплик, слишком быстрое исполнение текста. Пауза — неплохое оружие для усиления выразительности, и может прибавить вашей шутке блеска и стройности. Неправильная расстановка команды на сцене. Чаще всего такая ошибка возникает вследствие того, что команда репетирует на одной сцене, а выступать ей приходится на другой, в чем-то отличающейся от нее (размерами, отсутствием занавеса и др.). Если команда не опробовала новую сцену на предварительных репетициях, или не внесла коррективы, исходя из новых условий, могут возникнуть проблемы. Зачастую команда неэффективно использует пространство сцены, ее глубину, ширину, из-за чего и возникают проблемы в расстановке.

Видно невооруженным глазом отсутствие навыков в работе с костюмами и декорациями. Поэтому команда должна очень серьезно отнестись к этому направлению в работе.

Имиджевые ошибки: жюри и зрителям сильно надоело постоянное переодевание мальчиков в девочек. Мало того, что этот трюк несколько «навяз в зубах», удачное исполнение в стиле «тетка чарлея» крайне редко, а неудачных примеров хоть отбавляй.

Другой неудачей может стать постоянное пародирование, «в тему и не в тему», политических деятелей всех видов и мастей. Это тоже приелось многим зрителям, и не очень соотносится с имиджем школьной команды. Достаточно сильно может испортить впечатление от вашего выступления некачественное музыкальное оформление. Проблемы могут возникнуть с некачественным пением: либо поем «вживую» фальшиво, либо поем в микрофон всей командой неслаженно. Ошибка начинающих команд при отсутствии фонограммы «минус голос» —

попытка включить первоисточник и попытаться перекричать исполнителя, что выглядит крайне жалко.

Варианты выхода из этой ситуации:

1) поручить пение «живую» профессионалам, причем им даже не обязательно выходить на сцену, петь можно и за кулисами в отдельный микрофон;

2) записывать фонограммы «плюс голос» или «минус голос». Запись профессиональной фонограммы стоит достаточно дорого, но есть выходы и из этой ситуации.

Во-первых, вам обычно не нужна вся фонограмма целиком, а только отрывки.

Во-вторых, вам не нужна профессиональная фонограмма с подголосками и насыщенным звуком, сойдет и вариант попроще, был бы ритм и мелодическая линия.

В-третьих, обычно вам нужно несколько фонограмм, а «оптом дешевле».

Есть и другие возможности поиска фонограмм. «Минусовки» можно найти в Интернете, в бонусе к альбомам известных исполнителей, кладезь возможностей предоставляет расцвет моды на «Караоке». При работе с фонограммой главное не забывать о нескольких моментах: скорости воспроизведения и уровне звука (на разной аппаратуре они могут быть разными), и о том, что все фонограммы, используемые в игре, должны быть в двух экземплярах (запас должен быть обязательно!).

РАБОТА С МИКРОФОНОМ

Есть в КВН самый главный закон:

Все в микрофон! Всегда в микрофон!

Главная задача игрока на сцене — донести до зрителя текст, в муках рожденный сценаристом. Сделать это можно разными способами (мимикой, жестами, пластикой), но главным способом коммуникации является звуковая подача.

Из этого следует, что главным «коммуникатором» является «товарищ микрофон». В работе с ним любой игрок должен выработать спонтанный рефлекс — «говорю в микрофон и только в микрофон». Чтобы четко подавать текст, надо абсолютно точно представлять особенности работы с каждым микрофоном, участвующим в игре. Основных параметров здесь несколько:

- чувствительность микрофона — конечно, некоторые огрехи может исправить опытный звукооператор, но перед игрой нужно обязательно опробовать микрофоны по этому параметру (какие звучат громко и звонко, какие плохо «берут звук», какие «заводятся», если в них говорить громко или близко подносить к губам). На профессиональной сцене проблем с аппаратурой наверняка не будет, но на уровне школы подобные мелочи могут серьезно сказаться на результате;

- мобильность микрофона — то есть микрофон на шнуре или бесшнуровой радио-микрофон. В случае «микрофон на шнуре» игроки должны на предварительной репетиции посмотреть длину шнура, особенности подключения к звуковоспроизводящей аппаратуре. Особенно важно это для сцен, в которых микрофон используется не на стойке (пение в «живую», пародирование ведущих ток-шоу). В случае если вы работаете с радиомикрофоном, нужно тщательно отработать способы включения и выключения.

- соединения (микрофон на стойке). Постоянная спутница микрофона — стойка. Стойку можно бесконечно обыгрывать, использовать как элемент игры. Для практикующих КВН-щиков в условиях школы важно отметить вариант работы в условиях нехватки микрофонов. Иногда случается так, что микрофонов на сцене 2-3, а участников намного больше. В этом случае на предварительных репетициях нужно оговорить, кто из игроков подает материал в данный микрофон. Кроме того, нужно тщательно отработать процесс снятия микрофона со стойки (если это требуется). На репетициях каждый участник команды должен лично попробовать сделать это несколько раз;

- микрофоны вне сцены. Здесь есть два варианта. Микрофон за сценой (для закадрового текста и усиления пения). С рабочими микрофонами работают ведущий, (жюри, счетная комиссия... В условиях игры КВН-щики могут иногда использовать рабочие микрофоны. Работа с болельщиками

Все болельщики вашей команды делятся на две группы: «фанатов» и «сочувствующих».

«Фанаты» — болельщики, которые постоянно присутствуют на всех играх команды, в курсе всех ее новостей, поддержка которых безусловна в любой ситуации, а состав практически неизменен.

«Сочувствующие» — их поддержка возникает время от времени, присутствие переменное, состав периодически меняется.

Фанатскую группу можно активно задействовать в работе по следующим направлениям:

- просмотр материала команды на генеральной репетиции (советы со стороны болельщиков);

- разучивание и исполнение песен, которые использует в игре команда;

- изготовление лозунгов, сочинение «кричалок», шумовая поддержка в игре;

- пропаганда имиджа команды, использование атрибутики, освещение деятельности команды в прессе.

ТЕМЫ ИГР КВН

Темы игр КВН		
Тема	Визитная карточка	Разминка
«В гостях у сказки»	«В некотором царстве, в некотором государстве»	«Направо пойдешь, налево пойдешь...» (вопросы у камня)
«По морям, по волнам»	«Отдать швартовы, поднять якоря»	«У матросов есть вопросы»
«Через тернии к звездам»	«Ключ на старт... Поехали!»	«Смотрю я на небо...»
«Зима»	«Однажды в студеную зимнюю пору...»	«Подарок из-под елки»
«Торговля и бизнес»	«Презентация фирмы»	(предмет, «что бы это значило») «объявление в газете»
«Театр»	«Театр начинается с вешалки»	«о, бедный йорик...» (начало)
«Школа»	«Первый звонок»	Вопросов с этой фразы) «тяните билет»
«Каникулы»	«Ура, каникулы!»	«вы слышали этим летом...»
«Олимпийские игры»	«На старт... внимание... марш!»	(начало вопросов с этой фразы) «соревнования по прыжкам в
«Моя семья»	«Мама, папа, я»	Сторону» (олимпийский экзамен) «скажи-кадядя...» (начало)
«День города»	«Городок наш ничего»	Вопросов с этой фразы) «городские новости»
«Летний лагерь»	Как родная меня мать провожала...» (сборы в лагерь)	«А почему в нашем лагере?» (вопросы о лагерной жизни).
«Больница»	«Следующий!...» (на приеме в поликлинике)	«Вопросы здоровья»
«Времена года»	«Секретные материалы Гидрометцентра»	«Народные приметы»
«8 марта»	«Женский день – мужчины на кухне»	«Конкурс подарков к празднику»
«Двенадцать стульев»	«Дети Остапа Бендера»	«Заграница нам поможет»

«Фантастика»	«Таких не берут в космонавты»	«Конкурс фантастических изобретений»
«Наш сад»	«Во поле березка стояла»	«6 соток» (дачные вопросы)
«Три мушкетера»	«Один за всех и все за одного»	«Дуэль»
«Дикий Запад»	«Раз ковбой, два ковбой»	«Скажи, о чингачгук»
«Снимается кино»	«Внимание, мотор»	«Здравствуйте, я ваша тетя»

Музыкальный конкурс	Конкурс капитанов	Домашнее задание
Сказочный хит-парад «От ди-джея кощея»	«Царь велел издать указ» (царская речь)	«Сказка ложь, да в ней намек»
Фестиваль морской песни «Ты морячка, я моряк»	«Плавали, знаем» (рассказы бывалых капитанов)	«Большому кораблю - большое плавание»
«Звездный дождь»	«Космические волки» (рассказы бывалых капитанов)	«И снится нам не рокот космодрома»
«В поисках Снегурочки» (рок-опера)	«Здравствуй, дедушка мороз»	«Бьют часы двенадцать раз» (новогодняя сказка)
Музыкальный аукцион «Раз, два, три... Продано!»	«Речь президента фирмы»	«Не в деньгах счастье»
Рок-опера «Три поросенка»	«конкурс режиссеров»	«Молилась ли ты на ночь, Дездемона?»
«Урок музыки»	«Речь директора школы»	«Школьные годы чудесные»
«Звезды на даче» (старые песни о грядках)	«Круиз КВН-тур» (реклама бюро путешествий и экскурсий)	«Как мы провели лето» (сочинение)
«Команда, без которой мне не жить»	«Речь на пьедестале» (выступление олимпийского чемпиона)	«Мы хотим всем рекордам наши звонкие дать имена»
«Семейный праздник»	«Кто в доме хозяин?» (речь главы семьи)	«Вся семья вместе и душа на месте»
«Посмотрите налево, посмотрите направо»	«Любимый город может спать спокойно» (речь мэра)	«Этот город самый лучший...» (город моей мечты)
«Громкие вопли в тихий час»	«Монолог дежурного по столовой»	«Лучший отряд во вселенной»

«Музыкальная терапия» (лечебные песни и пляски)	«Народный целитель» (сеанс экстрасенсорики)	«Солнце, воздух и вода!»
«Изменения в природе» (музыкальный прогноз погоды)	Реклама времени года	«У природы нет плохой погоды»
«Как много девушек хороших»	«Семейный распорядок дня на 8 марта»	«Шерше ля фам»
«Нет, я не плачу»	«Речь на открытии города Нью-Васюки»	«Утром деньги – вечером стулья»
«Вторжение марсиан»	«Голова профессора Доуэля»	«Это просто фантастика»
«Хит-парад «овощной салат»	Советы садовода	«То березка, то рябина» (дачные страдания)
«Ария для Констанции»	Инструкция капитана королевских мушкетеров	«Пора-пора, порадуемся на своем веку»
«Фестиваль индейской песни и пляски»	«Один год на диком Западе»	«Гуд бай, Америка»
Мюзикл «Теремок»	«Речь на вручении Оскаров»	«Синема, синема оттебя мы без ума»

