

## КРЕСТИКИ НОЛИКИ

1. Рисуются поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.

Приходи сказка	Счастливым случаем	Живой кроссворд
В песенном кругу		Матрешки
По парам	Ля-ля-ля, жу-жу-жу	Капитан, капитан улыbnитесь!

2. Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.

3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.

### ПРАВИЛА ИЛИ УСЛОВИЯ ИГРЫ

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удастся выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "X" и "O" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

### Ход игры.

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся "ноликами", другие - "крестиками". Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы "X" и "O").

2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.

3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак "X", на другой "O". Это будут конкурсные оценки.

4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов: по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе; подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.

5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.

6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или "визитную карточку"). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.

7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие перемены (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама спонсоров команды и т.д.).

8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды.

### 1. *Матрешки.*

Две команды выстраиваются на сцене в шеренгу, и ведущий повязывает первому стоящему в каждой команде на голову платок. Задача: под быструю веселую музыку необходимо участнику с платком выбежать на середину сцены, станцевать как можно артистичнее, вернуться к команде и повязать платок следующему участнику. Тот выполняет задание аналогично. Так до выполнения задания последним участником команды. Чья команда справится быстрее, та и победила.

### 2. *В песенном кругу.*

а) ведущий назначает каждой команде по детской популярной песенке, которые они знают. Например, "Жили у бабуси два веселых гуся..." и "В лесу родилась елочка". Задача каждой команды - спеть свою песенку заменив все гласные на: "и" (одна команда) и "у" (другая команда).

Как вариант можно исполнить эти песни сохраняя все гласные, но без согласных.

б) выбрав себе по любой песне, команды выстраиваются на сцене и начинают петь одновременно, но по взмаху руки ведущего поет одна команда вслух, а другая - про себя, молча. Взмах руки ведущего - и все наоборот. Победит та команда, которая точнее сохранит дружный хор после пения "про себя".

в) ведущий проводит между командами песенный аукцион: побеждает та команда, которая знает больше песен, в которых встречаются имена людей.

### 3. *Темная ночь.*

Необходимо по одному члену от каждой команды. Им завязываются глаза. На вывешенных справа и слева листах ватмана ребята должны изобразить маркером (гуашью) то, что скажет ведущий: дом, трубу и дым из нее, забор, яблоню, лавочку и дедушку на ней, собачью конуру и собачку, солнышко и т.п.

### 4. *Хочу домой.*

а) Обе команды выстраиваются на сцене. Всем завязываются глаза, и всех участников обеих команд перепутывают на сцене в разнообразном порядке. Задача: молча собраться каждой команде вместе за руки.

б) На полу вниз лицевой стороной разбрасываются в хаотичном порядке карточки с номерами, например от 1 до 18 (согласно общему количеству участников обеих команд). Ведущий назначает всем участникам порядковые номера. Задача: как можно быстрее каждому из участников команды найти свой порядковый номер, но обнаружив на полу не свой номер - запрещается

передавать! Необходимо вернуть карточку обратно на пол лицевой стороной вниз.

в) на центр сцены выходят мальчики-участники из обеих команд. Им завязываются глаза. Необходимо поменяться с соперником футболкой (пиджаком, рубашкой) как можно быстрее и точнее.

### 5. *Живой кроссворд.*

По пять участников из каждой команды выстраиваются на аванс-сцене. Каждому из участников каждой команды вручается карточка с буквой. Задача: ведущий называет значение слова, которое должны участники команд построить на сцене не передавая карточки друг другу (если какая-то буква в слове отсутствует, то карточку надо опустить).

а) пять букв в - е - с - н - а:

- вид сельскохозяйственных работ (сев)
- измерение тяжести (вес)
- река во Франции (Сена)
- небольшое перекрытие от дождя (навес)
- столица Австрии (Вена)
- мужское имя (Сева)
- озеро в Армении (Севан)
- река, на которой находится город-герой (Нева)
- самое прекрасное время года (весна)

б) пять букв к - р - о - н - а:

- членистоногое пресмыкающееся употребляемое в пищу в вареном виде, приобретая красный цвет (рак)
- верхняя поверхность дерева (кора)
- углубление в земле, используемое животными для проживания (нора)
- верхняя часть дерева (крона)
- ценный пушной зверек (норка)
- у мусульман - священная книга (коран)
- тяжелый стиль в музыке (рок)
- самая высокая строительная машина (кран)
- единица измерения площади земли (не в России) (акр)

### 6. *Счастливый случай.*

а) командам задаются веселые вопросы на сообразительность типа:

- сколько получится, если сложить наибольшее трехзначное и наименьшее однозначное число? ( $999 + 1 = 1000$ )
- сколько получится, если сложить наименьшее двухзначное число, наименьшее трехзначное число и наименьшее четырехзначное число? ( $10 + 100 + 1000 = 1110$ ).
- сколько было поросят, в сказке Сергея Михалкова? (три).
- сколько разбойников перехитрил Али-Баба? (сорок).

7. б) командам предлагается вспомнить и назвать литературные пары (кто больше):

- Дон-Кихот и Санчо Панса
- Робинзон и Пятница

- Винни-Пух и Пятачок
- Дюймовочка и Эльф
- Кот Базилио и Лиса Алиса
- Бобчинский и Добчинский
- Наташа Ростова и Пьер Безухов
- Малыш и Карлсон

### 8. *Приходи, сказка!*

Командам предлагается сыграть на сцене сказку, которую будет читать ведущий. Он заранее назначает роли участникам команды.

а) два сына, Иван-дурак, Занавес, Тень, две овцы, Пиво, Барин.

Пошел занавес.

Жили-были три брата: двое умных, а третий Иванушка-дурачок. Умные овец в поле пасли, а дурак ничего не делал - все сидел и мух ловил.

Пошел занавес.

Однажды сварил Иван кашу и говорит : “Снесу, ну-ка, эту кашу братьям, пусть поедят”,

День был солнечный. Вышел Иван со двора, увидел свою тень сзади и говорит: “Что это за человек за мной идет? Верно каши хочет!”. И начал он на свою тень кашу бросать. А тень все сзади идет. Ненасытной оказалась тень. И запустил в нее Иван горшком.

Пошел занавес.

Приходит Иван к братьям с пустыми руками. А они стали его бить, колотить. Заставили они его овец пасти, а сами в деревню обедать ушли.

Стал дурачок овец пасти. А овцы разбежались по полю в разные стороны. Стал он их ловить, от злости глаза выдирать, а они вырываются и убегают снова. Все-таки всех переловил и собрал отару овец в кучу. Сидит на овце радуется, улыбается.

Пришли братья с обеда. И снова начали его бить, колотить, а потом отправили домой хозяйничать.

Пошел занавес.

Сидит дома варит пиво: решил братьев весело встретить. А пиво так и бродит, так и бродит в бочке. Решил он пива выпить, а напившись стал по дому шарахаться и песни распевать.

Пришли братья с работы, снова разругались на Ивана, стали бить, колотить, разозлились - посадили Ивана в мешок и реке потащили.

Пошел занавес.

Положили мешок на берегу, и ушли. А тем берегом барин местный прогуливался. Увидел он завязанный мешок, и услышал оттуда: “Сижу в мешке, считаю деньги. На всех хватит!”, - кричал Иван. Услыхал такие слова барин, развязал мешок, выпустил Ивана и сам в него залез. Завязал Иван мешок, да и столкнул в реку.

Так Иван капитализм в деревне победил...

Пошел занавес.

б) Царевна-несмеяна, Иван, Окно, Мышка, Жук, Заяц, Занавес.

Пошел занавес.

С давних пор стоит Царевна-несмеяна у окна и грустно в даль смотрит. Кто

ж ее бедненькую рассмешит?

Вдруг проходит мимо этого окна Иван. Увидел царевну, да и рот от красоты такой раскрыл. Да не просто раскрыл, а что тамбовские ворота разинул.

Загляделся Иван, разволновался, да не заметил кочки на дороге - упал ! Да так, что стекла в окне задребезжали.

Поднялся Иван весь грязный, пыльный. Увидела его Несмеяна грязного, да еще пуще прежнего зарыдала, что аж рамы в окне покосились.

Стал Иван отряхиваться, да не может - руки от падения болят. Вдруг бежит к Ивану мышка - стала отряхивать, жук ползет - стал отряхивать, заяц бежит - стал отряхивать. Мышь - рубаху отряхивает, жук - ботинки чистит, заяц - мух отгоняет.

Как увидела это Несмеяна, да как тихонько засмеется, как мышка, а потом как сильно захохочет, да так от души, что окно танцевать стало. Вышла Несмеяна во двор, обняла Ивана и поцеловала.

Так Иван царевну рассмешил.

в) Ночь завывает ветер. Раскачиваются деревья.. Между них пробирается цыган-вор. Он ищет конюшню, где спит конь. А вот и конюшня. Ему что-то снится, он слегка перебирает копытом и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке воробей.. Он дремлет, иногда открывая то один глаз, то другой.

На улице на привязи спит пес. Изредка завывая. Деревья шумят, и из-за шума не слышно, как цыган-вор пробирается в конюшню Вот он хватает коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес отчаянно залаял... Цыган уводит коня.

Пес так и заливается лаем. Выбежала на тот шум из дома хозяйка, заохала, запричитала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем хозяин и стреляет в воздух...

И цыган убегает... Хозяин берет коня и ведет его в стойло. А пес так и прыгает от радости, и воробей летает вокруг.

Деревья шумят, и ветер продолжает завывать... Хозяин гладит коня, бросает ему сена и уходит с хозяйкой в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте. Стоя засыпает конь. Он изредка вздрагивает и тихо ржет...

Пошел занавес.

Это не все конкурсы в игре “Крестики-нолики”. Можете еще использовать эти:

#### 14. *Капитан, капитан, улыбнитесь!*

а) два капитана занялись ювелирной работой: каждый за 30 секунд из предложенных скрепок должен собрать самую длинную цепочку.

б) на стул ставится предмет, и ведущий объясняет, что этот предмет необходимо схватить, если вы услышите в тексте слово “три”:

- Понедельник - раз, вторник - два, среда - середина недели. И в ночь со среды на четверг у меня страшно болела голова после уроков. Я ворочался в постели и в час ночи, и в два, и так до утра. А утром я пошел к врачу. “Вы простудились!” - говорит врач, и дал мне не одну, не две, а целых четыре

таблетки. Дома от таблеток я заснул до тринадцати часов дня. Потом встал, и пошел в магазин за покупками. А в микрорайоне у нас один продуктовый магазин, два киоска и трикотажный магазин. Мой брат закончил два класса, а его друзья, близнецы, которые на год старше - Третьяковы - всю начальную школу. Но я - старшеклассник, и по вечерам читаю не одну-две книги, а тригонометрию еще. А когда заканчиваю читать - обычно уже три часа...

15. *Ля-Ля-ля, Жу-жу-жу.*

Предлагается командам сочинить стихи, используя эти слова:

- банан                    дом
- барабан                лом
- береза                 вагон
- заноза                 барон
- мишка                 стол
- шишка                 кол

**B**

**E**

**H**

**C**

**A**

**K**

**O**

**P**

**Н**

**А**

**СЫН**

**СЫН**

**ИВАН-  
ДУРАК**

**ЗАНАВЕС**

**ТЕНЬ**

**ОВЦА**

**ОВЦА**

**ПИВО**

**БАРИН**

**ЦАРЕВНА**

**ИВАН**

**ОКНО**

**МЫШЬ**

**ЖУК**

**ЗАЯЦ**

**ЗАНАВЕС**