План проведения Дня смеха, шуточные конкурсы, шуточная олимпиада

**2011**

Методический отдел

МБУК СРДК

21.03.2011



**ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ПРАЗДНИКА 1 АПРЕЛЯ**

1. Краткая справка ведущего об истории Дня юмора.

2. Конкурс «Дружеский шарж», желательно со стихами.

3. Чтение юморесок.

4. Конкурс-экспромт «Лучший пародист» под предложенную вами запись, например, «Мадам Брошкина», «Зайка моя» и т.п.

5. Конкурс «Несуразный наряд». Номинации — мисс Несуразность, мистер Несуразность.

6. Рыцарский турнир — бой подушками.

2 человека становятся на стулья, которые находятся на расстоянии 1 м друг от друга. Надо сбить со стула своего соперника подушкой. Кто устоит на стуле, тот победитель.

7. Конкурс «Лучший стихоплет-юморист».

Сочинение стихов по предложенным рифмам:

Галка — валерьянка, кувшин — аршин, дантист — медалист, дама — реклама, медаль — педаль, молодец — огурец, водка — ледка, кот — обормот.

8. Переделывание пословиц, чтобы в них было слово «дурак», например:

Дурак дурака copyright-by-праздник видит издалека.

Умный дураку не товарищ.

Назвать афоризмы и пословицы с этим словом, например:

Умный не догадается, дурак не скажет.

Умный учится на чужих ошибках, дурак — на своих.

9. Конкурс «Рассмеши Несмеяну».

Вызывается пара — мужчина и женщина. Задача мужчины рассмешить ее, женщины — не рассмеяться.

10. Конкурс для семейных пар «Найди заначку».

Мужчина прячет деньги, жена ищет, Кто победитель? Кто лучше спрячет, кто быстрее найдет.

11. Конкурс смешных частушек.

Не забудьте о музыкальном сопровождении Дня юмора: песни, музыка для конкурсов, музыка для танцев.

**ШУТОЧНЫЕ КОНКУРСЫ ДЛЯ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ВЕЧЕРА**

Ведущий организует две команды по 5 человек.

1. Конкурс «Веревочка».

Каждой команде дается веревка. По сигналу каждая команда как можно быстрее должна протянуть ее через свою одежду (рукава).

2. Конкурс «Ощущай и считай».

Вызываются по три человека от каждой команды. Для каждого игрока стоят стулья. Игрокам завязывают глаза. На стулья кладут пакетики с конфетами. Игроки без помощи рук должны сесть на стул и посчитать, сколько конфет в пакетике.

3. Конкурс скороговорок.

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет.

Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали.

Рапортовал, да недорапортовал, а стал дорапортовывать — зарапортовался.

4. Конкурс «Оживи картину».

Командам в конвертах даются названия картин, которые copyright-by-праздник надо оживить немой пантомимой так, чтобы узнали зрители.

— «Бурлаки на Волге»;

— «Охотники на привале»;

— «Опять двойка»;

— «Три богатыря».

5. Конкурс «Исполни песню».

Игроки исполняют песню буквами алфавита или звуками «ни бе ни мэ…». Варианты песен:

— «Ой! Цветет калина в поле у ручья…»;

— «Катюша».

6. Конкурс «Исполнить танец».

Под «рэп» со словами:

В бане веники моченые,

Веретена не толченые,

А мочала не сушеные.

Барыня, барыня,

Барыня- сударыня!

**1 АПРЕЛЯ, ДЕНЬ СМЕХА: ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА**

Это набор эстафет, в которых как бы пародируются существующие в мире виды спорта. Начать «Олимпиаду» можно с традиционных ритуальных моментов — парада участников, зажжения огня, клятвы олимпийской верности и т.д. Разумеется, все это тоже должно быть шуткой. Можно вести по радио шуточный репортаж. Награды тоже должны быть веселыми.

Прыжки в длину.

Первый участник команды встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После приземления он не двигается с места, пока место посадки не будет зафиксировано судьями (с помощью черты, проведенной по носкам обуви прыгуна). Следующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не заступая за нее, и тоже совершает прыжок. Таким образом, вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и при посадке не падать — иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный командный прыжок и становится победным.

Спортивная ходьба.

Делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой. Дистанцию для такой ходьбы можно определить в 5 метров туда и обратно. Эстафета заканчивается, когда последний участник команды вернется на исходную позицию.

Стрельба из лука.

Мишенью будет обыкновенное ведро, а луком — обычный репчатый лук. Ведро-мишень нужно установить на 5 метров дальше финиша. Луковицы уложить на финишной черте, их число должно соответствовать количеству участников. Участник № 1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковицу и бросает ее, стараясь попасть в ведро. После броска он бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участнику. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросит луковицы в ведро (для удобства определения результата за каждое точное попадание можно давать команде дополнительное очко).

Ночное ориентирование.

На расстоянии 10 метров от старта устанавливается табуретка, и первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти или добежать до табурета, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами! И так вся команда. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему. Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для кого «день» наступит раньше, те и победили.

Велогонки.

Велосипед в этой эстафете заменит гимнастическая палка. Палку нужно оседлать сразу двум участникам. Они велосипедисты. Каждому вело-дуэту, удерживая между ногами палку, предстоит доехать до поворотной отметки и обратно. Побеждают самые быстрые.

Упражнения на бревне.

Для этого упражнения каждой команде понадобится простое бревно длиной не более1 метра. Участник становится на бревно и, перебирая ногами, катит его вместе с собой от старта до финиша и обратно.

Бег на коньках.

Для этой эстафеты придется поискать реквизит. Беговые коньки заменят резиновые калоши большого размера — по одной паре для каждой команды. Каждый участник эстафеты будет запрыгивать в калоши, и преодолевать расстояние до поворотного флажка и обратно. Победят в этих коньково-калошных забегах самые ловкие и быстрые.