

РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР



Вид: театрализованная игра
(театрализация+подвижные игры)

Тема: история, театр, спорт.

Цель игры: пробудить интерес у детей к театрализованным играм.

Задачи:

- Помочь проявить актерские таланты.
- Активизировать игровую деятельность детей.
- Формировать зрительскую культуру.
- Закрепить знания отдельных исторических фактов.

Материалы: костюмы для героев, ватман, гуашь, кисти, карточки с вопросами, оценочные бланки.

Подготовка.

1. Корректировка сценария, подбор конкурсных игр.
2. Подбор актеров на роли действующих лиц, репетиция.
3. Создание декораций, костюмов:
4. Подготовка материалов для проведения конкурсов:
 - «Переправа» - дощечки маленькие, 20*10 (несколько пар), веревки, небольшие палки (длина 0,5-0,8 м);
 - «Эстафета самураев»: резинки для волос, халаты, небольшие палки, несколько штук вырезанных из бумаги (картона) букв «М», «И», «Р».
5. Запись фонограмм.
6. Подготовка творческих номеров.
7. Создание призового фонда.

Источники информации:

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере.– М.: Новая школа, 1994.
2. 365 развивающих игр/Сост. Беляков Е.А.- М: Рольф, Айрис-пресс, 1999.
3. В поисках свитка. - <http://www.molodezh79.ru/novosti2/item/30-v-poiskah-svitka> - Дата обращения 30.06.2012
4. Стихотворение. - <http://www.forum.gondor.ru/user6056.html> . - Дата обращения 30.06.2012

Ход мероприятия

(Фонограмма).

Голос за кадром - “9 век, Англия, во дворце короля Артура”

(Фонограмма: лютневая музыка). Выход короля Артура и Мерлина.

Король Артур (К.А.) - Что звезды показали, Мерлин? Как долго царствование будет длиться? Не появилась ли звезда на небосклоне, затмившая столь ярким светом власть мою?

Мерлин (М) - О, да, и та беда случится вскоре! Сегодня в чаше мудрости увидел тьмы я отраженья, что значит, что история вдруг может повернуться. И мы исчезнем вмиг!

К.А.- Но в чем причина сей беды ужасной?!

М. - Похищен свиток, где виток истории крепился.

К.А.- И что же может нас спасти в сей трудный час?

М.- Поход за свитком, но найти его не так уж будет и легко. Ведь свиток может быть зарыт, утоплен, замурован в любой стране, в любом году.

К.А - Велю немедля сбор трубить! Пусть соберутся здесь все рыцари из разных стран, пройдут чрез массу испытаний и лучшие из них отправятся на поиски похищенного свитка. Мажордома (Мд) мне сюда!

(появляется Мажордом).

К.А - Велю тебе турнир начать немедля!

Мд - Внимание! Сегодня и сейчас при дворе короля Артура объявляется открытие рыцарского турнира. Сильные мужи из разных стран и девы прекрасные, призываю вас принять участие в турнире!

(Фонограмма: трубы).

Мд - Ну что ж, настало время узнать, кто прибыл к нам на сей турнир. И первыми откроют наш турнир кельты с Британских островов.

(Пляска древних воинов.)

Сегодня славных кельтских воинов представляют легкие пехотинцы.

(Выбирается несколько человек из зала).

Мд – О, могучие воины кельты! Мы знаем вас как нахрабрейших, но прошу вас выслушать условия вашего испытания и внять словам моим! Предстоит вам пересечь бурную реку по дощечкам. Если кто-то упадет в воду, он должен будет начать свой путь заново. Прошу вас помнить о правилах!

(Игра «Перейди реку»: каждому игроку выдается по две дощечки или листа бумаги. Они должны преодолеть указанное расстояние, перекладывая «средства переправы» перед собой. Если кто-то наступил не на дощечку, тот считается «упавшим в воду». Игру можно усложнить, привязав на пояс каждому «воину» импровизированный меч).

Мд - Следующие участники нашего турнира самые благородные воины – английские рыцари...

(Миниатюра «Клятва рыцаря»: выходит «леди», одетая по средневековой моде, садится на «трон». «Рыцарь», встав на колени, дарит ей стихи:

Молвил рыцарь: «За честь, моя леди!» -

Собираясь в военный поход –

С нами, леди, воюют соседи,

У нас, леди, бунтует народ!

Может быть, не успею укрыться

От летящей в забрало стрелы,

Я хочу с вами, леди, проститься,

И сказать вам сейчас – вы милы!

Не печальтесь и вытрите слезы,
Я обет не даю, что вернусь,
Но как честный боец Льва и Розы,
Я вам в верности вечной клянусь!

Эй, пажи! Приготовить коня!
Ну-ка, сквайры! Начистить доспехи!
Ну а вы, леди, ждите меня,
Да воздаст вам Господь за успехи!)

Мд – счастлива та леди, ради которой совершается подвиг. Но сегодня не подвиг надо совершить ради короля, ради страны. Кто готов проявить мужество, кто готов бесстрашно броситься навстречу опасности?

(Следующие участники).

Мд – Как известно, рыцари сражались между собой, стараясь выбить соперника из седла. Вы должны будете сделать почти тоже самое.

(Игра «Бой петухов»: участники стоят на одной ноге, вторую сгибают в колене и придерживают одной рукой. Их задача, прыгая на одной ноге, толкать плечом соперника и заставить его встать на обе ноги).

Мд - Сейчас пред нашим взором предстанут бесстрашные самураи из страны восходящего солнца.

(Фонограмма.

Кто-либо из детей может показать приемы восточных единоборств)

Мд – (выбираются «самураи»). О, славные воины страны восходящего Солнца! Приветствуем вас! Мы знаем, как вы преданы своему господину, и в то же время, как вы честны. Мы знаем, как вы умны и отважны! Слушайте, что вам предстоит выполнить во имя мира в стране.

(Эстафета: эта игра построена по принципу обычной эстафеты, но лишь с одним участником в каждой команде. Игроки встают на линию старта, на противоположной стороне лежат атрибуты «самурая» - прихватка для волос, кимоно (халат), меч, а также вырезанные из бумаги буквы «М», «И», «Р». I рейс до финиша – «самурай» делает прическу «хвост» на макушке, берет букву «М» и несет ее к линии старта, II рейс – одевает «кимоно», берет «И», снова бежит на исходную позицию, последний рейс – берет меч (первые два атрибута не снимаются), букву «Р» и возвращается на старт. В итоге каждый игрок будет одет в «по-самурайски» и выложит из букв слово «Мир»).

Мд - Ну и какой же рыцарский турнир без славных могучих русских витязей. Что вы можете сказать о русских богатырях? (Обязательно найдутся дети, которые назовут несколько имен былинных богатырей и их подвиги).

(Фонограмма русской народной музыки, эпизод русского танца).

Мд – Ну, что славные русичи, а не хотите ли вы размяться перед испытанием? (Небольшой конкурс на самый громкий свист).

Мд – Да, видать сильна у вас душа. А руки?

(Отжимаются от земли. Кто больше раз выполнит отжимания, тот и победитель. Изначально следует выбрать положение ладоней (повернуты друг к другу или расположены параллельно) и способ сгибания рук – локти в стороны или будут направляться вдоль тела).

Мд – Ваше Величество, турнир помог выбрать самых ловких и сильных.

К.А.- Ну что ж, я вижу, сей турнир показал нам, что можем мы объединиться пред лицом опасности. Также вижу я, что есть друзья в различных странах. И им, не страшны любые испытания. Но вот беда ведь свиток тот, быть может, спрятан где угодно в любом году, в любом столетии, но как же сможем мы попасть в различные века? Быть может, ты поможешь в этом, Мерлин, нам?

М.- О, сир, все предусмотрено давно. И эти благороднейшие люди сумеют вмиг промчаться сквозь века, благодаря моим волшебным заклинаниям. Все повторяют пусть за мной: “Абдара , кмар, харим, де квери алимусу, ашуб, ашоб, буран де мауру пампусу”.

К.А.- Ну вот и все пора уж в путь.

М.- Но сир, мы не обмолвились о том, кто и куда отправится, в какие страны?

К.А.- Ты прав, но имя той страны, куда пойти придется, сокрыто тайной надписью, что шифровкой зовется. Эй, Мажордом, скорей неси шифровки!

(Выходит Мажордом с шифровками – в названиях стран перепутаны буквы).

Мд. Сейчас вам предстоит расшифровать эту запись, скорей же за дело!

(Фонограмма: мелодичная музыка).

Мд.- Ну что ж, куда же отправляются наши кельты (отвечают), благородные рыцари (отвечают), бесстрашные самураи (отвечают), могучие витязи (отвечают).

К.А.- Любезный Мерлин, не будет долог ли поход сей трудный?

М.- Нет, сир, ведь вскоре встретимся мы вновь в Венеции 14 века на шумном и веселом Карнавале.

К.А.- А сейчас чествуем смельчаков!

(Награждение победителей).

Вместе - Ну что ж тогда до встречи. В добрый путь!