

Государственное учреждение образования
«Островецкий центр творчества детей и молодежи»

Новогодняя сюжетно-игровая программа
«Однажды под Новый год!»
(для младшего и среднего школьного возраста)

автор:
Букель Павел Геннадьевич
аккомпаниатор, б/к

Пояснительная записка

Мир детей невозможно представить без игры. Именно игра привлекает ребенка палитрой чувств, переживаний и увлеченностью. Во время игры каждый ребенок может почувствовать себя героем сказки, поверить в волшебство, помочь персонажам пройти испытания и познать новое.

Новый год – самый волшебный и добрый праздник. Время чудес и исполнения желаний! С этим праздником мы связываем новые надежды и мечты, и именно Новый год дает возможность детям (участникам программы) проявить свои музыкальные способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке. Для гармоничного развития личности учащихся важно создание благоприятной эмоционально-психологической атмосферы и ситуации успеха, чего можно достичь через активную игровую деятельность.

Данная авторская сюжетно-игровая программа предназначена для детей младшего и среднего школьного возраста, содержит задания разного уровня сложности, а музыкальные композиции, известные всем, дают возможность танцевать и подпевать каждому!

Программа «Однажды под Новый год!» несет в себе много положительных эмоций, вовлекает зрителей в атмосферу радости, отдыха, развлечения и творчества, сюжет ее включает набор ситуаций, дающих возможность

Интересный авторский сюжет программы, режиссерский ход, оправданно выстроенный сюжет и игровые эпизоды делают программу целостной и завершенной, она адресована всем, кто занимается и интересуется досуговой деятельностью (педагогам-организаторам, учителям, педагогам дополнительного образования).

Цель: создание условий, способствующих всестороннему развитию детей, воспитание у них способности оценивать ситуации на основе моральных норм и ценностей, чувства патриотизма, любви к Родине и гордости за свою страну, формирование навыков конструктивного общения через активное участие и организацию познавательного досуга.

Задачи:

- развивать творческие и интеллектуальные способности учащихся;
- формировать культуру содержательного, полезного отдыха;
- повышать интерес к историческому прошлому белорусского народа и современной жизни республики;
- прививать уважение к истории и культуре Беларуси;
- способствовать развитию эмоциональной сферы учащихся, воспитывать культуру общения.

Условия реализации: актовый зал со сценой, оснащенный видеопроектором для проецирования изображения на экран, музыкальная и осветительная аппаратура, микрофоны, декорации и костюмы для сказочных персонажей сюжетно-игровой программы.

Методические рекомендации по реализации сюжетно-игровой программы «Однажды под Новый год!».

Предварительно выбираем героев для программы, знакомим со сценарием, готовим необходимый костюм, реквизит, декорации, подбираем музыкальный и видеоматериалы, проводим репетиции с использованием микрофонов, музыкального и светового оборудования.

Генеральная репетиция должна проходить с героями программы в готовых костюмах и с декорациями на сцене.

После проведения программы провести анализ и внести изменения при необходимости.

Сценарий «Однажды под Новый год!»

Действующие лица:

Дед Мороз

Снегурочка

Снеговик

Помощники Деда Мороза

Мудрый Цмок

Голос за кадром: Новый год – время чудес и исполнения желаний! А в резиденции у Дедушки Мороза – самая горячая пора, дел - невпроворот!

Снегурочка и Снеговик читают письма, помощники украшают елку, приносят подарки, Дед Мороз контролирует процесс)

ДМ: Снегурочка, много писем от ребят?

Снегурочка: Даже больше чем в прошлом году, дедушка! Любят праздник новогодний!

Снеговик: Конечно, подавай им конструкторы, телефоны, компьютер! Хоть бы кто попросил конфет, книжку....

Снегурочка: А это что за необычное письмо? *(показывает конверт темного цвета)*

ДМ: От кого это?

Снегурочка: Подписано – от Цмока. Символ уходящего года. Ребята, вы знаете кто это? Правильно, это Дракон, а по-белорусски – Цмок!

ДМ: Хм, интересно, неужели он тоже хочет подарок?

Снеговик: Письма нет, зато есть флешка! Посмотрим, посмотрим! *(Флешку вставляет в ноутбук, идет проекция на экран. На экране появляется Цмок – символ уходящего года)*

Ц: Приветствую Вас! Узнали меня? Я – Цмок, символ уходящего года! Нравится мне мой год, все устраивает. Вот я и решил еще остаться, не хочу уходить! И пусть Нового года не будет, дети все равно не верят чудеса, сидят только в своих гаджетах, не хотят играть и собираться вместе, хотят дорогих подарков! Но все же дам Вам шанс все исправить, если выполните мои условия, а это три задания, которые Я Вам подготовил, тогда смирюсь и пусть наступит Новый год! Мои условия – на флешке в папке «Новому году не быть!»

ДМ: Ну и дела! Вот и не ожидал подвоха!

Снеговик: Новый год под угрозой срыва! Караул!

Снегурочка: Снеговик, не шуми! Дедушка Мороз, мы с ребятами справимся со всеми заданиями! Мы докажем, что вместе любим и умеем играть и веселиться!

ДМ: Снеговик, открывай файл с заданиями!

Снеговик: Готово! *(проекция заданий на экране: 1. Игра музыкально-интеллектуальная «Интеллектуальное караоке» 2. Игра спортивная*

«Снежный бол» 3. Игра-путешествие «Едем-едем по стране!». После того, как задание будет выполнено – ставится зеленая галочка)

ДМ: Действительно, тут нужно приложить усилия и показать все умения!

Снегурочка: У нас все получится, ведь ребята умные, спортивные, творческие! Правда? *(ответ)*

ДМ: Тогда попробуем все вместе справиться с заданиями!

Снегурочка: Какое первое задание?

ДМ: Игра «Интеллектуальное караоке». Мы сейчас будем задавать вопросы, но будем делать это в песенной форме, а вы должны отвечать на них громко и дружно! Будьте внимательны, мы не должны ошибиться!

(«Интеллектуальное караоке» на мотив песни «Замыкая круг»)

Снегурочка: Молодцы! С первым заданием мы отлично справились! Переходим ко второму! Ребята, а вы любите спортом заниматься? *(ответ)*

Снеговик: И я люблю спортом заниматься, могу 100 раз отжаться!

ДМ: А второе задание – спортивная игра «Снежный бол».

Снегурочка: Дедушка, может, снежный бой?

ДМ: Нет, снежный бол, у нас будут две команды. Одна – команда ребят, а вторая – наша, Дедушки Мороза! А как мы назовем команду ребят? *(придумывает название)* А как будет называться наша команда?

Снегурочка: А у нас совсем маленькая команда... Я, ты и Снеговик. А можно, я позову помощников?

ДМ: Конечно, можно, зови скорей! *(Выходят помощники)* И наша команда – *(придумывают название)*! Будет играть музыка, а мы будем перекидывать вот такой снежный мяч! *(Снеговик выносит)* Когда музыка остановится и на чьей половине окажется снежный мяч - команда получит гол. Играем до 3 голов! Команда, пропустившая 3 гола – проигрывает!

Снегурочка: Дедушка, а давай усложним задание и добавим снежки?

Снеговик: Люблю играть в снежки! Моя любимая игра!

ДМ: Хорошо, мне нравится! Во время перебрасывания снежного мяча, мы будем друг друга еще и обстреливать специальными снежками, чтобы помешать сопернику забить гол. Понятно? Тогда начинаем!

(Игра «Снежный бол» На экране – названия команд и табло со счетом. Звукооператор останавливает музыку так, чтобы счет был 1:0 1-1 2:1 2:2 и - 2:3! Чтобы в итоге победили ребята в зале, тем самым выполнили задание)

Снегурочка: Справились и со вторым заданием!

Снеговик: Ура, у нас все получится!

ДМ: Снеговик, не радуйся раньше времени! Нам предстоит выполнить еще одно задание! И мы отправляемся в путешествие!

Снегурочка: А куда мы отправимся?

ДМ: По нашей любимой Беларуси! Проверим, как вы знаете города!

(Игра-путешествие «Едем, едем по стране!»), состоящая из стихотворных вопросов о Беларуси, после каждого ответа – звучат небольшие музыкальные танцевальные фрагменты, во время которых танцуем)

Снеговик: Ура! Мы справились! Я же говорил, что у нас все получилось!

ДМ: А это мы сейчас узнаем! А-ну, Цмок, появись перед нами! Ждем тебя!

Цмок выходит из зала: Приветствую Вас! Я все это время был в зале и наблюдал за Вами! Все ждал, что ребята не справятся и не будут такими дружными!

Снегурочка: Цмок, а я представляла тебя совсем другим!

Цмок: Я могу появляться в любом образе, но, чтобы Вас не испугать, я решил быть сегодня таким!

ДМ: Нельзя так поступать, Цмок, ты под самый Новый год хотел испортить всем настроение!

Цмок: Извини, Дедушка Мороз, исправлюсь! Зря я не верил в ребят... Они дружно выполнили мои условия и доказали, что любят и умеют играть! Поэтому, слово свое сдержу, пусть правит следующим годом Змея, и у ребят Новый год будет ярким, праздничным и волшебным!

Снеговик: Ура! Новый год состоится!!!

Цмок: И перед тем, как уйти, я хочу зарядить ребят на целый год хорошим настроением. Можно, Дед Мороз?

ДМ: Конечно!

(Игра «Хорошее настроение»)

Цмок: Я доволен, ребята заряжены на целый год хорошим настроением и позитивом! Я хочу пожелать Вам быть послушными и любознательными!

Сн: А я желаю быть дружелюбными и добрыми!

ДМ: Старательными и креативными!

Снеговик: А еще – веселыми и энергичными!

Все вместе: С наступающим Новым годом!

Звучит финальная песня в исполнении Деда Мороза и Снегурочки, персонажи приглашают всех на танец.

(Поклон персонажей и уход)

Список реквизита и декораций:

Фигуры сугробов, праздничная елка с горящими огоньками и элементы, дополняющие фон резиденции деда Мороза

Письма, коробки с подарками

Большая флешка, большой ноутбук

Костюмы с дополнительным реквизитом для персонажей программы

Большой надувной прозрачный мяч

Снежки (не менее 50 штук)

Корзинки для снежков (2-3шт)

Большая хлопушка с конфетти (2 шт)

Данная разработка новогодней сюжетно-игровой программы «Однажды под Новый год!» (для младшего и среднего школьного возраста) является авторской.