

Советы режиссера. Зрители и участники — кадеты, мальчики 12–13 лет. Два класса — 45 человек. Возраст кадетов очень сложный для того, чтобы ориентироваться на традиционное восприятие Деда Мороза и Снегурочки, в существование которых они не верят. Актёры студии проанализировали, что спортивный уклон в кадетском корпусе — основа основ, и сделали на этом акцент в сценарии. Было принято решение: ведущие не сказочные персонажи, а несколько девушек в красивых платьях, чтобы противопоставить одинаковой строгой одежде курсантов что-то яркое. Ведущие будут работать, кто с микрофонами, кто на сцене, показывая движения в музыкальных играх, а кто выстраивать в зале команды, раздавать реквизит, помогать переодеваться. Большое количество ведущих необходимо для того, чтобы организовать необходимое количество игроков. Курсанты стоят или сидят по периметру актового зала.

Площадка. Актовый зал, на небольшой сцене проекционный экран. Если экрана нет, то девушки-ведущие могут демонстрировать репродукции картин с планшетников.

Ф — обозначение номера фонограммы.

Реквизит: шары воздушные (30 шт.), веревки, майки огромного размера (2 шт.), ласты (6–10 пар), лисьи шапочки (2 шт.), повязки для глаз.

Действующие лица:

5—6 девушек в разноцветных платьях (ведушие)

Пеппи Длинныйчулок

Дед Мороз

Секретарша Деда Мороза

Лиса Алиса

Кот Базилио

Снегурочка

Ф№ 1. Звучат фанфары.

На сцену выходит Ведущая в салатовом платье.

Ведущая в салатовом (строгим бодрым голосом).

Здравствуйте, товарищи,

Здравствуйте, друзья!

Новогодний праздник

Начинать пора!

Может, и считает кто-то тут ещё,

Дед Мороз, мол, сказка, что нам до него?

Мы уже большие, нас не насмешить,

Но, скажу вам честно, будем мы... дурить,

(ой, простите, шутить).

Ведь от нас зависит, то есть и от вас

Как повеселимся здесь мы и сейчас.

Выходит Ведущая в сиреновом платье.

Ведущая в сиреновом. Как говорится, спасение утопающих — дело рук самих утопающих, то есть веселье отдыхающих, зависит от самих отдыхающих. Итак, вы готовы веселиться? (*Слабое: «Да».*) Не слышу! Ещё раз, три-четыре. (*Все громко кричат: «Да!»*)

Ведущая в салатовом. Итак, мы начинаем!

Ф№ 2. (веселая быстрая музыка) Выбегает Пеппи Длинныйчулок, пробегает вокруг зрителей.

Пеппи Длинныйчулок. Ха! Они начинают! Это без меня-то? Ну чё, узнали, кто я?

Ведущая в салатовом. Во-первых, не «чё», а «что»! Во-вторых... Простите, пожалуйста, вас сюда никто не приглашал, здесь праздник, вы же, девушка, не очень-то торжественно одеты!

Пеппи Длинныйчулок. Чё? Праздник? Вы думаете, праздник — это когда все по струночке стоять будут? Да праздник это...

когда можно побеситься,
поплясать, повеселиться,
сделать стойку на ушах,
всем ходить на головах,
всё, что хочешь: прыг да скок —
и бросок через пупок!

Во! Сколько я наговорила, теперь сама засомневалась — осуществить бы всё это. Так что вы, ребята (*выбирает самых смешливых*), мне поможете, о'кей? Ну что, начинаем отрываться? То есть разогреваться. Так что сейчас проведем игру ну просто улетную.

Ведущая в сиреновом. Нет уж, вы, пожалуйста, не улетайте, лучше мы к вам присоединимся.

Пеппи Длинныйчулок. Давайте,
а игра ведь непростая.
Быстро всё запоминаем!
Надо всем без промедленья
повторить потом движенья.

Слушайте, что я скажу:
на кого я укажу,
поскорей соображайте,
а потом изображайте!

Итак, игра называется «Били-били Боб».

Выходят еще две девушки — Ведущая в белом и Ведущая в синем.

Все Ведущие помогают кадетам быстро встать по кругу и участвуют в игре сами. Подробное описание игры см. в Приложении.

Ведущая в белом. Продолжим вечер. Мы делимся на четыре команды, в каждой из них будут работать наши помощники. А теперь все внимание на экран.

Ведущая в синем. Сейчас на экране будут показаны картины. Дайте их точное название и скажите, кто автор.

Показываются четыре картины.

- «Богатыри на заставе» (Виктор Васнецов);
- «Опять двойка» (Федор Решетников);
- «Иван-царевич на Сером Волке» (Виктор Васнецов);
- «Бурлаки на Волге» (Илья Репин).

Во время озвучивания разных вариантов ответов Пеппи Длинныйчулок жестами, кривляясь, подсказывает неверные ответы или изображает то, что произносят Ведущие.

Ведущая в сиреновом. Итак, назовите автора первой картины «Богатыри на заставе».

- Варианты ответов:
 - а) Дима Билан;

- б) Дарья Донцова;
- в) Виктор Васнецов;
- г) Иванов Иван Иванович.

• Где сидит Илья Муромец? Варианты ответов:

- а) в «бентли»;
- б) в «жигулях»;
- в) на табуретке;
- г) на вороном коне.

• Что держит в руках Добрыня Никитич? Варианты ответов:

- а) меч;
- б) мороженое;
- в) копье;
- г) хвост коня.

Ведущая в салатovém.

• Картина «Опять двойка». Кто автор?

- а) Федор Шаляпин;
- б) Прохор Незнамов;
- в) Федор Решетников;
- г) Владимир Путин.

• Что хочет сделать собака с мальчиком?

- а) укусить;
- б) расчесать;
- в) поиграть с ним;
- г) позвать в кино;
- д) съесть.

• Что лежит у двоечника в портфеле?

- а) носки;
- б) папиросы;
- в) компьютер;
- г) коньки.

Ведущая в белом.

• Картина «Иван-царевич на Сером Волке». Что берет с собой Иван-царевич?

- а) мешок кирпичей;
- б) Елену Прекрасную;
- в) Ивана-дурака;
- г) Кошечку Бессмертного;
- д) Василису Премудрую.

• Где скачет Волк с Иваном-царевичем?

- а) по дремучему лесу;
- б) по Москве;
- в) по тундре.

Ведущая в синем.

• Картина «Бурлаки на Волге». Кто написал картину?

- а) Илья Резник;
- б) Илья Глазунов;
- в) Илья Репин;
- г) Илья Авербух.

• Сколько бурлаков изображено на картине?

- а) 130;
- б) 13;
- в) 90;

г) 11;

д) сколько влезло.

• Что тянут бурлаки?

- а) мешок картошки;
- б) груженная баржа;
- в) самолет;
- г) груз через таможеню.

Пеппи Длинныйчулок. Подумаешь, автора угадать. Я сейчас всех организую, и ребята смогут сами изобразить картины вживую! Провожу игру «4 угла — 4 картины».

Каждая картина будет соответственно изображаться одной из команд. Каждая команда «работает» в своем углу: один угол — одна команда, итого 4 картины — 4 угла. Разошлись по углам! Каждый угол запоминает свою картину и изображает. А потом обходим все изображенные картины и обсуждаем. Всем игрокам других трех оставшимся команд надо решить, какие два игрока из группы наиболее точно воспроизводят картину. Именно этих двух «героев» оставляем, например одного коня и одного богатыря: уже ведь ясно, что за картина. Или вот мальчик с портфелем, а сзади собачка с высунутым языком. То есть только 2 участника представляют картину, а остальные игроки быстро запоминают, в какой позе они замерли. Выбрали, а потом зафиксировали в памяти, в каком углу какую картину должна изображать пара игроков и в какой позе они стояли. И... начинается игра. В центре площадки — дискотека, где все танцуют быстрый танец. Как только музыка останавливается, я указываю

на угол, и все хватают себе пару — любого игрока, бросаются именно в указанный угол и замирают в запомнившейся позе, например «конь и всадник» и т.д. Это только кажется сложным, один раз репетнём, и все будет о'кей!

Ф№ 3. *Включается быстрая музыка — дискотека, во время остановок воспроизводятся картины.*

Постепенно выбывают те, кто неточно изобразил или не успел, то есть последним принял нужную позу. Время проведения игры по усмотрению. Обычно каждая картина воспроизводится по 2—3 раза. Награждение призами лучших игроков.

Пеппи Длинныйчулок. А вы меня ещё звать не хотели! Да со мной одно веселье. Я — гвоздь программы!

Ведущая в сиреновом (глядя в зрительный зал). А это тогда кто? Ну и странная парочка!

Ф№ 4. *Звучит футбольный марш. Высоко поднимая колени, бежит Дед Мороз в спортивном костюме. Безусловно, он с бородой и в своей зимней шапке. Останавливается, делает небольшую физразминку: с приседаниями, взмахами руками. За ним семенит Секретарша. Она на высоких каблукках, в шапочке, с планшетником, все время в нем что-то сверяет и поправляет очки. Дед Мороз заканчивает разминку и только тут, обнаружив, что вокруг зрители-кадеты, ахает, теревит Секретаршу за рукав.*

Дед Мороз (робко, смущенно). Светланочка... это мы куда попали?

Секретарша (смотрит в планшетник). Сейчас расписание сверю... (сверяет с часами). Детский сад у нас уже был, корпоративный вечер попозже... (Немного

ехидно.) Это мы, дедулечка, в кадетский корпус попали.

Дед Мороз. Как в кадетский корпус? Так я же не при параде!

Секретарша. А кто виноват? Вот я с утра костюмчик новогодний нацепила, а вы мне что? «Всё о шмотках думаешь!» Я вам говорила, что у нас выезд. А вы все: спорт, спорт, приоритет, сейчас разминочку, сейчас пробежечку... Вот в таком прикиде теперь и работайте!

Дед Мороз. Ты мне что, дерзить вздумала?

Секретарша. Боже упаси...

Дед Мороз. Да сейчас надо говорить: спаси, Боже! Ты мне секретарь или кто? Как же я выкручусь?

Секретарша. А вы продолжайте спортивную разминочку. А там посмотрим, может, к вполне достойному финалу придем.

Дед Мороз. Ну, прекрасненько!

Что ж, ребята, начинаем,

Две команды собираем.

Коль готовы, так начнем,

Спорт-разминку проведём.

Секретарша. Опять? Какая спортразминка, у нас запланирована игра, посвященная году Змеи! Называется «Голова и хвост змеи!» (К Ведущим.) Так, помощницы, помогаем разделить участников на две команды.

Ведущая в сиреновом. Каждая команда встает в цепочку, все держимся друг за друга... у каждой команды есть голова и есть хвост.

Ведущая в салатovém. А, понятно... и голова каждой команды должна попытаться схватить хвост команды противника.

Пеппи Длинныйчулок. Отличненько, прикольненько, вот спасибо, Дед Мороз, хорошая у тебя разминочка. Сыграем?

Ф№ 5. *Веселая музыка, пока идет игра.
Игра «Голова и хвост змеи».*

Секретарша. Ну, развеселились! Нет чтобы чем-нибудь интеллектуальным заняться! Надо не только мышцы развивать, а ещё и мозг!

Пеппи Длинныйчулок. Послушайте вы, милая дама, вы, так сказать, офисный планктон! Разве вы можете предложить что-нибудь интересное? Не давите никого своим интеллектом!

Секретарша. А вы... вы... как бы понежнее сказать... хулиганистая особа!

Пеппи Длинныйчулок *(смеется)*. А мне это нравится, это вы классно сказали! Мир?

Секретарша. Ну ладно, мир, но игру интеллектуальную я все же проведу. Пусть придумают и быстро назовут десять несуществующих механизмов — предметов, которые надо бы создать.

Голоса из зала. Отлично! Играем!

Участники называют потешные «изобретения», например «вносуковырялка», «урокоучилка» и т.п. За самые смешные названия вручаются призы.

Ведущая в синем. Ну как, Дедушка Мороз, играем дальше?

Дед Мороз. Конечно играем. Следующая игра называется «Дуэль на море».

Ведущая в белом. А что это за игра?

Секретарша. Минуточку. Сейчас проинструктирую, то есть сейчас все объясню. Итак, правила: к правой ноге каждого игрока привязываем шарик, а левую обуваем в ласту. Игроки синей команды должны «лопнуть» шарики игроков красной команды и наоборот! Только прежде у меня предложение. Скоро Новый год, а Дед Мороз в таком несолидном прикиде. Давайте отправим его переодеваться?

Дед Мороз. О, я с удовольствием, а то и, правда, несолидно! Так что до скорой встречи! *(Уходит.)*

Командам раздаются синие и красные ласты соответственно.

Ф№ 6. *Мелодия песни О. Газманова «Я морячка, ты моряк».*

Игра «Дуэль на море». Можно провести игру ещё раз, если есть у зрителей желание, но соответственно приготовить шарики других цветов. Победителям раздаются призы.

Секретарша. Послушайте, как много шума! Давайте проведем что-то умное, например, ответим на вопросы. Я буду задавать, а вы — отвечать.

Секретарша начинает, а потом вопросы может задавать каждая ведущая по очереди. Ответы рассчитаны не столько на знания, сколько на наличие юмора.

Вопросы

- Слово на букву «ы». *(Ыриска, Ыголка.)*
- У Иванушки конек

По прозванию *(хором)* Горбунок.

Он доставил его вмиг к месяцу в избушку,

Эту сказку написал знаменитый... *(Все кричат «Пушкин»)* Ершов.

• Какая обувь в огне делается и с ног не снимается? *(Подкова.)*

• Ехал автобус, на первой остановке зашло 5 пассажиров, вышло 6. На второй зашло 4, вышло 3, а на третьей зашло 3 и вышло 2. Сколько было остановок? *(Три.)*

• Назовите героиню русской народной сказки, которая была сельскохозяйственным продуктом. *(Репка.)*

Пеппи Длинныйчулок. Давайте проведем необычную эстафету. Она называется «Лиса Алиса и кот Базилио». В ней участвуют две пары игроков (по одной от каждой команды). Внутри пары они крепко держатся за руки. На одного из игроков надеваем лисью шапочку, у второго игрока завязываем глаза. Задание: обежать вокруг стула и выложить на него пять «золотых» монет из мешочка. Следующая пара (получив лисью шапочку и повязку на глаза) должна, обегая вокруг стула, собрать монеты. Посмотрим, кто будет быстрее и ловчее.

Ф№ 7 Веселая музыка.

Эстафета. После игры выходят настоящие Кот Базилио и Лиса Алиса, они не видят остальных Ведущих.

Ф№ 8 Музыка из диска «Волшебные шары». Песня Кота Базилио и Лисы Алисы. Можно взять музыку из художественного фильма.

Алиса. Ба-а-а-а-а... Опоздали! Дед-то со своей мымрой уже тут!

Базилио. Из-за тебя, клуша, мы опоздали! *(Передразнивая.)* Навига-а-а-атор! Последнее слово техники! Наиточнейшая вещь!

Алиса. Да если б ты за той мышью не побежал, мы и не заблудились бы!

Базилио. Да?

Алиса. Да!

Базилио. Бе-бе-бе! Шас вцеплюсь!

Алиса. Шас расцарапаю! *(Всем нагло.)* Шо, не ждали? А мы приперлись!

Секретарша. Да уж, нарисовались, не сотрешь!

Базилио. Да звали они нас! Э-хе... Дозвались!

Алиса. Пришло и наше время поиграть, деточки-кадеточки!

Ведущая в салатovém. Мы ещё посмотрим, какие игры вы предложите нашим ребятам.

Базилио. Какие-какие, порядочные, конечно! Игра называется «Шпиён».

Алиса. Не «Шпиён», а «Грабитель». Будем грабить банк!

Ведущая в салатovém. Да уж, очень приличная игра!

Алиса. Представьте лазерный луч, луч слежения. Видали боевик с Шоном Коннери? Как он дамочку учил между лучей проходить *(смешно изображает)*. Ногу выше, ногу ниже, — и ведь она пролезла под лучами, прокралась в банк!

Секретарша. Вот вы, милочка, это все и проделаете!

Алиса. Нет, это ребятки проделают, они ловкие, прыгучие, гибкие. Сейчас мы им лучики изобразим.

Помощники натягивают веревки под разными углами, синие для одного игрока, красные для другого. Их не стоит привязывать, достаточно, если их будут держать кадеты, не

участвующие в игре. Надо запомнить, каким было натяжение, все углы и направления. Дается возможность порепетировать, потом игрокам завязываются глаза, а в это время те, кто держал верёвки, уходят, то есть веревки убираются. Игрок же этого не знает, он продолжает «перелезть», нагибаться и т.д., а Алиса и Базилио дают советы, как нагнуться и как «не задеть» веревки ногой.

Ф№ 9. Звучит «таинственная, интригующая» музыка. Затем будучи вставки из звуков грома и дождя.

Базилио. А у нас ещё одна игра есть! Называется «Гром и дождь»! Набираем команды. Одна — за меня!

Алиса. За нас, дурачина! А вторая — за них (показывает на Ведущих и Пеппи).

Раздаются заранее приготовленные шарики, в которые предварительно налито чуть-чуть воды. Ребята, стоящие по парам, должны «лопнуть» эти шарики «пятыми точками». Шарики лопаются — это гром, а брызнувшая вода — дождь, только воды должно быть очень мало.

Секретарша. Столько мокротищи развели, хоть в калошах ходи!

Ведущая в белом. Отлично, самое время поиграть в калоши.

Выносятся калоши максимального размера, в нашем случае 47-го. Набираются две команды по 10–12 игроков. Надо будет в эстафете добежать до стула, обогнуть его, потом, вернувшись, передать калоши другому игроку. Калоши большие, слетают, в них неудобно бежать.

Ф№ 10. Веселая музыка (например, «Купила мама Леше отличные калоши»).

Пеппи Длинныйчулок. Всё-то у вас игры с подковыркой.

Ведущая в салатовом. А у меня есть предложение. Тут столько красивых юношей, стройных, милых! Давайте определим из них самых-самых. Я вот уже, например, выбрала. (Выводит на площадку двух самых худеньких.) Вы сейчас увидите, как они преобразятся, а помогут им в этом их друзья. Игра называется «Бодибилдинг».

Ведущая в сиреновом. Мы оденем их в футболки очень большого размера, а их друзья будут «наращивать им мышцы», засовывая под футболку шарики. Кому больше шариков влезет, тот и победит!

Ф№ 11. Веселая музыка. Игроки надевают заранее сшитые или купленные футболки максимального размера.

Ведущая в салатовом. Во все мы игры поиграли и немножечко устали. Пора Снегурочку позвать. (Зовут Снегурочку.)

Выходит Снегурочка.

Снегурочка. Я тут, и я готова танцевать, Пусть все танцуют, кто как может, А музыка нам всем поможет!

Ф№ 12. Звучит попурри из современных мелодий. Небольшая дискотека.

На все происходящее Базилио бурно реагирует, Секретарша цыкает на него, а Алиса её передразнивает.

Снегурочка. Вот славно мы повеселились. **Пеппи Длинныйчулок.** И наигрались...

Базилио. Набесились.

Снегурочка. Пора и Деда Мороза звать

Базилио. Чтобы подарки получать!

Ведущая в сиреновом. Ну-ка крикнем: «Раз-два-три, Дед Мороз, скорей приходи!»

Появляется Дед Мороз.

Дед Мороз. Вот теперь уж я нарядный,

Мне и самому приятно.

Ну-ка, девушки, скорей,

Выводите в круг парней,

Крепче за руки держите.

(Обращается к кадетам.)

От красавиц не сбежите?

Необычный хоровод

Подарю под Новый год.

Звучит мелодия песни «Маленькой елочке холодной зимой...» в современной обработке. Затем идет веселая танцевальная вставка.

Снегурочка. Чтоб жилось вам без забот,

Пелось звонко круглый год,

Пусть сопутствуют всегда

Вам успех и доброта!

Дед Мороз. Поздравляю! Поздравляю

С Новым годом вас, друзья!

Счастья без конца и края

Вам навек желаю я!

Игра «Били-били-боб»

Участвует большое количество игроков. Все встают по кругу. Один ведущий. Каждый эпизод игры сначала объясняется, репетируется, а потом «наслаивается», добавляется, пока все эпизоды, накопившись, не проигрываются вместе.

1. Ведущий произносит «били-били-боб». Если он указывает на любого игрока, произнося весь текст, то игрок должен быстро повторить «боб», а если «били-били» не прозвучало, то игрок не должен произносить «боб», то есть надо следить, чтобы прозвучала вся фраза. Ведущий быстро указывает на разных игроков. Игра ускоряется, игроки путаются. Тот, кто произнес «боб» без услышанного «били-били», выбывает.

2. «Стиральная машина». Ведущий показывает на игрока, игрок должен мгновенно изобразить белье в стиральной машине: дергаться и вертеться, как белье во вращающемся барабане. А двое игроков, которые стоят справа и слева, должны изобразить руками квадрат, то есть форму стиральной машины. Ведущий быстро двигается по кругу и, быстро указывая на игроков, поочередно раздавая задания, говорит то «били-били-боб», то «стиральная машина». Надо быстро реагировать.

3. «Испорченная стиральная машина». Ведущий указывает на игрока, тот руками показывает квадрат. А игроки, стоящие справа и слева, — изображают белье в барабане, то есть быстро и хаотично двигаются. Все задания повторяются, надо следить, кому какое ведущий успеет сказать. Практически все игроки

двигаются одновременно. Кто выполнил задание неправильно, тот выбывает.

4. «Самолет». Если ведущий укажет на игрока, тот должен, соединив большой и указательный пальцы, изобразить очки у летчика. Остальные игроки изображают крылья: одну руку отодвинуть в сторону, а вторую вращать, как мотор. Надо, отрепетировав, запомнить движения, потому что все задания будут включаться в игру. После «били-били-боб» может быть произнесено «самолет» или «сломанная стиральная машина». Все должно происходить быстро. Ведущий может добавлять задания, придумывая изображения разных предметов.