

## Методические рекомендации по подготовке к играм команд КВН

Данные методические рекомендации помогут эффективно подготовить школьную команду КВН к отборочным турам областного этапа республиканского конкурса команд КВН «В будущее с улыбкой». Адресованы организаторам досуговой деятельности, педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам учреждений образования, иным заинтересованным.

В процессе подготовки игры КВН организаторам необходимо четко представлять, какие задачи они должны решить и какие ресурсы для этого необходимо применить.

Первый и основной закон юмора – в основе любой шутки обязательно лежит парадокс, то есть сопоставление несопоставимого. Кроме этого, наряду с бытовой актуальностью, шутка должна подразумевать новизну умозаключения.

Остановимся более подробно на конкурсах традиционного республиканского турнира школьных команд игры КВН «В будущее с улыбкой».

**Приветствие** – важный конкурс в общей стратегии игры, поэтому ему нужно уделить особое внимание в подготовке. Конструкция приветствия проста, но и здесь есть свои секреты.

Во-первых, не начинайте со слабых реприз. Первая четверть вашего выступления должна быть такой же сильной, как и последняя. Во-вторых, компоновку текста облегчают тематические блоки. Ни в коем случае не используйте неэтичные шутки – всё должно соответствовать нравственно-этическим нормам и возрасту детей. В-третьих, в финале приветствия должен быть естественный выход из заданной ситуации или емкое предложение-заключение.

**Разминка** – самый серьезный и сложный конкурс игры. Единственный конкурс, который по теории игры практически не изменился за последние полвека. Подготовка к разминке начинается с подбора собственных вопросов и ответов. Большинство команд ошибается уже на этом этапе. Очевидно, что «цена репризы» выше, чем в любом другом конкурсе. Иногда достаточно одного ответа в разминке, чтобы оторваться от соперника на один балл и больше. Поэтому любая шутка, подходящая для разминки, должна быть немедленно и безусловно отдана ей и ни в коем случае не вставляться заранее в конкурсы.

Вторая ошибка, которую совершает большинство команд, готовясь к разминке, – это создание собственных ответов на тренировочных разминках. Если вы смогли придумать этот ответ за 30 секунд, то, скорее всего, его же придумают и соперники. Поэтому единственный верный ход – сначала придумать репризу, а потом уже поставить к ней вопрос.

Во время тренировочных разминок выбираются мини-диспетчеры и диспетчеры (игроки, которые «фильтруют» ответы и выбирают лучшие из предложенных).

Примерная схема работы команды на разминке:

0 секунд: «Тишина! Молчать! Думать!». Единственное исключение – простой ответ, который сыграет только сразу, но сообщить его нужно только диспетчеру, так, чтобы другие не услышали, а он уже пусть решает.

10 секунд: «Все в круг!». Каждый сообщает свой вариант мини-диспетчеру. Никто не высказывает своего собственного мнения насчет достоинств того или иного ответа.

15 секунд: Мини-диспетчеры сообщают свои варианты диспетчеру.

20 секунд: Главный диспетчер выбирает вариант.

25 секунд: «Тишина!». Диспетчер произносит окончательную формулировку ответа и ходок идет отвечать.

30 секунд: «К микрофону!».

**Музыкальный фристайл** – свободный стиль. Здесь срабатывают почти все принципы. Во-первых, название явно музыкальное, подразумевает использование юмористических элементов (реприз, миниатюр, песен, пародий) в музыкальной подаче. В этом конкурсе вы можете петь, танцевать, играть на музыкальных инструментах, а также шутить.

Для тех, кто собирается играть, еще уточнение: КВН – это соревнование в остроумии. Инсценировка бородатых анекдотов или постановка номера путем перекомпоновки чужих шуток – это не КВН. КВН – это серьезный спорт, и выигрывает не всегда тот, кто потенциально талантливее, а тот, кто лучше «умеет играть».

### «Глоссарий»

**Ходок** – игрок команды, отвечающий на вопросы разминки.

**Каламбур** – шутка, построенная на двойном значении слова.

**Зонг** – шутка, построенная на звуке.

**Пастоз** – шутка, понятная только тем, кто присутствовал при ее создании.

**Рефрен** – повторяющаяся шутка, которая всплывает в видеоизмененной форме несколько раз за время выступления.

**Пантомима** – эстрадная реприза, содержание которой доносится до зрителя исключительно посредством пластики и мимики актера.

**Кода** – завершающий монолог или диалог в выступлении команды.

**ГЭГ** – шутка, чаще всего сделанная средствами пантомимы.

**Привязка** (подвязка) – связующее звено шуток, реприз и пр.

**Резина** – заранее заготовленные ответы на вопросы в конкурсе «Разминка», который по идее должен строиться исключительно на командных импровизациях.

**Финалка** – финальная песня.