**"Стартинейджер"**

**Автор:**

**Фарафонова Зоя Изосимовна**

**Воспитатель**

**Архангельская область,**

**Устьянский район**

**П. Кизема, ул. Ленина, д. 4**

**Телефон: 3-11-38**

В переводе с английского star - звезда, teen-ager - подросток. Следовательно, смысл мероприятия, отвечающий его названию, можно обозначить как звездное мгновение для подростков. Подростки и те, кто за ними наблюдает, еще раз убеждаются:

секрет жизнерадостности заключается в непосредственности, спонтанной активности и свободе проявлений собственного внутреннего мира, что становится возможным через ритм, музыку и танец для каждого из тех, кто участвует в этой танцевально-развлекательной шоу - программе.

**Цели и задачи**: Способствует групповому сплочению, оздоровлению, а также развитию творческих способностей подростков.

Организация, материалы и оборудование: «Стартинейджер» рассчитан на подростков от 10 до 15. В игре участвует несколько команд по 10 — 12 человек.

Для проведения мероприятия необходима аппаратура для дискотек, набор фонограмм современной молодежной музыки.

Участники должны заранее позаботиться о том, чтобы их команда отличалась единым стилем. Это может быть специальная импровизированная униформа, включающая в себя всевозможные атрибуты в одежде (футболки одинакового цвета, бейсболки, эмблемы и т.п.), элементы грима и, быть может, прически.

Подготовка команд проходит в течение всего дня. К моменту начала мероприятия команда должна быть представлена названием, кричалкой (импровизированный девиз, отражающий название и настрой команды), а также подготовленным танцем-визиткой на 1 — 1,5 минуты.

Место проведения. Актовый зал или танцплощадка. Требования к месту проведения могут ограничиться достаточным количеством свободного пространства для перемещения команд, а также наличием твердого и чистого от пыли полового покрытия.

Временные рамки. 1,5 — 2 часа.

Проведение. Без перерыва звучит энергичная танцевальная музыка. Мелодии сменяют одна другую, а вместе с ними ведущий меняет задание командам.

Роль ведущего в этом конкурсе-марафоне очень ответственная. Он должен полностью контролировать ситуацию, следить за очередностью заданий и выполнением командами их условий, объяснять и контролировать выполнение правил конкурсов, фиксировать качество выполнения заданий, в соответствии с выбранными критериями их оценки, своевременно объявлять результаты - баллы, набранные в результате прохождения этапов марафона, и, наконец, следить за своевременным перемещением команд по периметру.

Этапами марафона являются задания, выполняемые командами. Каждое задание -своеобразный этап, потому что кроме условий, каждый раз меняется, во-первых, позиция команды в зале, а во-вторых, навыки, на которые делается ставка при выполнении того или иного задания. Следовательно, именно эти навыки определяют эффективность прохождения этапа

1. Задание. «**Разминка»** (Упражнения на все группы мышц под музыку)
2. Задание. **"Представление команд"**

Первое задание - это единственный случай, когда команды - участники знают о том, какая мелодия будет сопровождать их групповой танец-визитку. Они заранее позаботились о том, чтобы соответствующая фонограмма заняла свою очередь в списке ди-джея.

**Критериями оценки в этом конкурсе могут выступать оригинальность, синхронность, сюжетность, сложность и качество исполнения.**

1. Задание. **«Новогодние картинки»** Под музыку и бой курантов отобразить Новый год в 3 картинках: « Панец снежинок», « Живая ёлочка», « Хоровод».

**Критерии оценки: Фантазия, слаженность, активность.**

1. Задание. **"Зоопарк"**

Команды изображают в танце животных, названия которых произносит ведущий: слон, обезьяна, птицы и т.д. Для того, чтобы самая оригинальная идея кого-либо из членов команды нашла свое отражение в движениях других ее участников, каждой команде целесообразно образовать круг. Акцентировать на этом внимание или нет, ведущий решает по своему усмотрению.

**Кроме слаженности и сложности движений жюри в этом конкурсе обращает особое внимание на оригинальность видения командами образа того или иного животного.**

1. Задание. **Синхронный танец « Космонавты»**

Расположившись по периметру зала, команды выстраиваются таким образом, чтобы с одной стороны их команда представляла собой единое целое, а с другой так, чтобы каждому из членов команды было видно, какое движение выполняют остальные ребята, а главное, как двигается лидер. Ведь условием задания является повторение танцевальных движений за лидером.Такого эффекта проще всего добиться, расположившись в виде шеренгового строя (в три или две шеренги)

**Критерии оценки: слаженность действий, быстрота реагирования на смену движений в команде, синхронность, а также сложность движений.**

1. Задание **Игра « Передай приз»**

В этом конкурсе команды образуют круг и под музыку передают какой-либо предмет (кепку, мяч и т.п.). Музыка периодически обрывается. Тот игрок, у которого в данный момент оказывается предмет - выбывает.

1. Задание. **"Русский танец"**

Команды повторяют за лидером движения, свойственные традициям русского народного танца.

**Кроме традиционных для этого конкурса критериев необходимо отметить, удалось ли команде передать настроение русского танца; насколько используемые командой движения были с одной стороны разнообразны, а с другой выдержаны в духе русских танцевальных традиций.**

1. Задание. **«Буквы»**

Под музыку команды складывают живые буквы: А; С; Н; П...

**Критерий для жюри - "читаемость" и "узнаваемость" движущихся буквенных знаков.**

1. Задание. **"Перетанцовка лидеров"** (попурри)

Участники - лидеры команд. Музыкальное оформление конкурса - попурри из различных жанров: рэп, ча-ча-ча, диско, рок-н-рол и т.д.

**Победа в соревновании обеспечена тому лидеру, который сможет проявить достаточную гибкость для того, чтобы перестраиваться в непрерывно меняющихся ритмах.**

**Жюри обращает внимание на артистичность , ритмичность, быстроту реакции в исполнении участниками различных жанров.**

**10.** Задание. "Угадай мелодию"

Звучит мелодия известной песни. Однако, вокальная партия на этой фонограмме отсутствует, т.е. звучит так называемая "минусовка". Выиграет та команда, представитель которой отгадает мелодию, успеет первым взять микрофон и пропеть куплет композиции.

 **Естественно, что оцениваются эрудиция и вокальные данные.**

**11.** Задание. **« Проход под планкой»**

 Все участники очень сильные, ловкие и гибкие. Но кто же самый гибкий? Мы сейчас проверим. Сейчас вы, танцуя, будете проходить под планкой, но она будет опускаться все ниже и ниже. Победит та команда, которая пройдет под самым низким уровнем планки.

**Команды выполняют условия конкурса.**

**12.** Задание. **Финал « Танец утят»**

**Теперь главный секрет. Баллы, которые выкрикивал ведущий в течение всей танцевальной шоу – программы, не что иное, как стимулы для команд - участников. Они необязательно должны отражать реальное положение дел на площадке, но обязаны поддерживать высокий соревновательный уровень, стимулировать азарт - гарантию хорошего настроения.**

**Именно поэтому так сложно жюри не обойти вниманием ни одну из команд-участников, определить ту номинацию, в которой отличилась именно эта команда:**

**- самая оригинальная команда;**

**- самая танцевальная команда;**

**- самая артистичная команда;**

**- самая непредсказуемая команда;**

**- самая ритмичная команда;**

**- самая жизнерадостная команда;**

**- самая техничная команда;**

**- самая синхронная команда;**

**- самая дружная команда и т.д.**

****