**Сценарий к Новому году – конкурсы, творческие номера, дискотека.**

Данный сценарий имел успех вследствие своей необычности. Деда Мороза в 7 классе звать уже не актуально, но подарков хочется всегда. Поэтому было принято решение построить сценарий на квесте. С каждым конкурсом ребята получали подсказку о том, где спрятаны их новогодние подарки. Количество подсказок должно быть равно количеству конкурсов. Были использованы следующие подсказки: **1**.3 этаж, **2**.цифра из номера кабинета «3», **3.**цифра из номера кабинета «0», **4.**цифра из номера кабинета «7», **5.**место – шкаф, **6.**пароль «подарок», **7.**Марья Ивановна, **8.**ключ. Разгадка: подарки лежат на 3 этаже в 307кабинете в шкафу, а ключ у гардеробщицы Марьи Ивановны, которая отдаст ключ только после произнесения пароля «подарок».

Сама игра проходила в классной комнате, которую предварительно украсили и поставили звуковую и световую аппаратуру. Заранее некоторые ребятишки подготовили творческие номера, с которыми и выступали на празднике (танцы, песня, игра на гитаре).

**Сценарий**

**Блок 1**

**1.**Творческий номер

**2.** Вступительное слово учителя с объяснением правил вечера (а по сути игры).

**3.***Конкурс №1* «Повторяй за мной»: выходит одна из учениц с заранее заготовленной связкой, сначала показывает ее без музыки. Затем включается музыка. Ученица продолжает показывать движения и вдруг прекращает посередине мелодии. Последний кто не сбился – победитель. Вручается: приз + подсказка.

**4.**Музыкальный блок 10 минут (3 трека).

**5.***Конкурс№2.* Участвуют все. В команды набирается разное количество человек. Несколько заданий для этих двух команд идут друг за другом, набираются очки за каждый тур, побеждает команда, набравшая наибольшее количество. Задания: **1.**встать по номеру дома (от наименьшего) – побеждает тот, кто быстрее и правильнее выполнит задание; **2.**встать по росту (от самого низкого) – побеждает тот, кто быстрее и правильнее выполнит задание; **3.**каждому участнику выдается шарик, необходимо надуть, завязать и поднять над головой – победители те, кто быстрее справятся с заданием; **4.**команды отходят на одинаковое расстояние, у противоположной стены ставится 2 стула; задание: добежать, сесть на шарик так чтобы он лопнул, прибежать обратно – победители те, кто быстрее справиться с заданием; **5.**на эти же стулья положите одежду (шапка, футболка); задание: прибежать, одеть, снять, убежать обратно - победители те, кто быстрее справиться с заданием. Призы команде победителю + подсказка

**6.**Творческий номер

**7.**Музыкальный блок 15 минут (7треков)

**Блок 2**

**1.**Творческий номер

**2.***Конкурс №3* *«Сказки».* Две команды (могут участвовать все, главное, чтобы равное количество). Перед участниками лежат надутые шарики, в них записки с названиями сказок. Одновременно от каждой команды по одному игроку выбирают шарик, лопают и читают записку с названием сказки. Затем, без слов, объясняет: какая сказка была написана. Побеждает команда, угадавшая наибольшее количество сказок. Призы команде + подсказка. Использованные сказки: «12 месяцев», «Колобок», «Конек-горбунок», «Кот в сапогах», «Золотая рыбка», «Алиса в стране чудес».

*Конкурс №4* *«Мандаринки»*. Могут играть эти же команды. Все выстраиваются на одну линию. На противоположном конце стулья с тазиками. В тазиках мандаринки, плавающие в воде (равное количество). Задание: добежать до тазика, выловить мандаринку без помощи рук, вернуться обратно. Победила та команда, которая справилась с задание быстрее. Призы команде победителю + подсказка.

*Конкурс №5* *«Снежки»*. Могут играть эти же команды. Каждой команде выдается пакет, в котором заранее приготовлены снежки (мы их делали из ваты и ниток). Определяется условная черта середины поля. Задание№1 (но нельзя говорить, что будет второе!): на стороне противника должно оказаться больше снежков, чем на вашей. Побеждает та команда, на территории которой оказалось снежков меньше. Срезу после первого тура говориться о втором задании: необходимо наполнить свой мешочек снежками полнее, чем у команды противника. Заходить на территорию противника можно, но из его мешочка в свой - перекидывать запрещено (!!!). Побеждает та команда, у которой мешочек полнее набит снежками. Призы команде победителю + подсказка.

*Конкурс №6* «Make up». Выбирается 2-3 пары девочка и мальчик. Предлагается девочкам сделать макияж мальчикам. По желанию одеть в свою одежду. Наиболее «красивая модель» побеждает. Призы команде победителю + подсказка.

**3.**Музыкальный блок 10 минут (4 трэка)

**4.***Конкурс №6 «Имена».* Приглашается к участию 5 человек. Звучит музыка до того момента как пойдет текст, необходимо угадать имя, которое произноситься в этой песне. Песни надо подбирать аккуратно, дети слушают очень разную музыку. Приз победителю + подсказка.

*Конкурс №7 «Костюм».* Можно устроить среди костюмированных детей, либо просто красиво. Оригинально одетых. Приз победителю + подсказка.

**5.** Финальный творческий номер, после которого учитель говорит последнюю подсказку: «надо найти ключ».

**6.**Поиск подарков.

**7.**Финальное слово учителя.

**8.**Финальный музыкальный блок 10 минут (3 трека)

**Конец программы.**