

В Древней Руси считали, что Новый год наступает весной, когда природа пробуждается к новой жизни. Представление о таком порядке вещей связывалось с весенним солнцеворотом, таянием снегов, появлением первых зеленых побегов.

Позднее наступление Нового года стали отмечать 1 сентября, когда подходила к концу уборка урожая, заканчивался сельскохозяйственный год, все живое начинало готовиться к долгой суровой зиме.

Кроме того, отсчет времени велся от библейского сотворения мира, в то время как все европейские страны уже вели летосчисление от рождества Иисуса Христа.

Коренным образом изменил российский календарь царь-реформатор Петр I, который особым указом повелел пышно отпраздновать встречу Нового года 1 января 1700 года (по старому календарю этот год считался бы 7207 годом от сотворения мира). В указе говорилось: «В знак доброго начинания и нового столетнего века поздравлять друг друга в веселье с Новым годом. По знатным и проезжим улицам у ворот и домов учинить некоторое украшение из древ и ветвей сосновых, еловых и можжевельных, чинить стрельбу из небольших пушечек и ружей, пускать ракеты, сколько у кого случится, и зажигать огни. А людям скудным каждому хотя бы по деревцу или ветве на ворота или над храниною своей поставить...»

С тех пор веселое празднование Нового года в России стало традицией, а неизменными атрибутами этого праздника являются елка, украшенная нарядными игрушками, Дед Мороз (в западных странах его называют Санта Клаусом — Святым Николаем) с мешком подарков и его спутница — Снегурочка.

Хотя Новый год наступает в ночь с 31 декабря на 1 января, для детей новогодние праздники растягиваются на несколько дней, ведь они совпадают со школьными каникулами.

В школе можно провести интересный новогодний вечер, особенно если все к нему будет подготовлено руками самих ребят. Конечно, в разработке сценария потребуется помощь учителя, но очень важно, чтобы ребята проявили как можно больше фантазии, внося свои предложения в сценарий, изготавливая костюмы, декорации, реквизит.

Для новогодней инсценировки можно взять сказку Е. Шварца «Снежная королева», А. Островского «Снегурочка», любую рождественскую сказку Г.-Х. Андерсена, братьев Гримм, Ф. Достоевского. Учитывая возможности «артистической труппы», сценарий придется несколько сократить, но одновременно с этим от ребят могут поступить предложения о включении каких-то дополнительных эпизодов.

В число праздничных мероприятий можно включить и динамичную, подвижную игру. Мы предлагаем провести состязание, прообразом которого послужила популярная телевизионная игра «Ключи от форта Байяр». Она позволяет участникам проявить свои способности в различных областях знаний, сообразительность, умение работать коллективом.

Предлагаемый сценарий проведения новогоднего вечера предполагает участие в нем детей от 10 до 14 лет. Восьмиклассники с удовольствием помогут в организации праздника и могут быть ведущими. Состязания между участниками построено по принципу телевизионной игры: получив от Деда Мороза задание, нужно найти «ключи», чтобы отыскать похищенные подарки. Ученики проходят разные испытания, прежде чем достигают своей цели.

Место проведения: школьные классы.

Если в школе несколько параллельных классов, то лучше проводить игру между ними:

например, для 5-х классов в 15 ч.,
для 6-х — в 16 ч.,
для 7-х — в 17 ч.

Кроме того, большие классы разбиваются на группы.

После игры можно провести классную дискотеку или посмотреть какой-нибудь спектакль в актовом зале.

Участие родителей необходимо для поддержания порядка и тишины во время игры и на подготовительном этапе. С ролью ведущих отлично справятся ученики 8–9-х классов, если учителя помогут им просто своим присутствием.

Подготовка к празднику занимает мало времени, но надо заранее запастись всем необходимым для игры (описание дается ниже) и купить с помощью родительского комитета подарки, которые перед началом игры надо спрятать где-нибудь, но только не в своем классе.

Организатор внеклассной работы заранее разрабатывает индивидуальный поисковый маршрут для каждого класса или группы участников игры и держит его в секрете от всех, т. к. номера кабинетов в порядке прохождения маршрута и есть те ключи, которые должны добывать ребята. Лишь последний ключ укажет, где лежат подарки.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Перед началом игры празднично одетые участники собираются в актовом зале или в рекреации, где к ним выходит Дед Мороз и огорченно сообщает, что хотя он и пришел к ним на праздник, но мешок его пуст, так как он по дороге в школу задремал, а подарки тут же были похищены какими-то озорниками.

Он достает из пустого мешка записку и читает:

Дорогие школьники!

Поздравляю вас с Новым годом! Вам всегда дарят подарки и дома и в школе, и на «елках», а мне — никогда. Поэтому теперь подарки мои! Но если вы проявите смекалку и ловкость, то я с вами, возможно, поделюсь, так как их слишком много, а я не жадная, я просто вредная.

ШАПОКЛЯК.

Да вот еще, я дам вам подсказку, но только одну для каждого класса! Возьмите в мешке записки и узнайте, какому классу откуда начать свой поиск. Если отыщете 7 ключей, найдете и то, что потеряли.

Если выбирается вариант игры между параллельными классами, то участвовать будут 5а, 5б, 5в классы. Для проведения игры нужны 7 кабинетов, на которых проставлены номера (например, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Организатор внеклассной работы определяет порядок прохождения игроками кабинетов и хранит это в глубоком секрете.

Ведущие должны лишь знать, где какой класс закончит маршрут, и четко выдерживать время игры на своем участке, чтобы не было сбоев. На каждый кабинет будет достаточно 5 минут.

Например, в записках будет указано:

5а — 1→4→6→3→2→5→7 (последний)

5б — 7→5→3→2→1→6→4 (последний)

5в — 5→3→1→7→4→2→6 (последний)

В игре может участвовать больше классов и групп.

Сигналом к началу игры служит общешкольный звонок. Итак, классы знают только первый номер кабинета, куда им нужно идти, дальнейшие номера, т. е. «ключи», они будут добывать сами. Учителя, следящие за порядком в кабинетах, где проходит игра, должны иметь «шпартгалку» с точным указанием, в какой очередности классы приходят в его кабинет, и, если кто-то прибежит раньше, то им следует ждать своей очереди, иначе собьется весь ход игры.

Для каждого класса заранее заготавливаются номера и вкладываются в коробочки. Коробочки раздаются всем ведущим с пометкой, для какого класса они предназначены.

В кабинетах эти коробочки прячут (за доску, в учительский стол и т. д.). Когда все задание выполнено, ведущий говорит, что «ключ» игроки заработали, но надо угадать, где он спрятан (по принципу «холодно—горячо»). Слишком затягивать поиски не рекомендуется, чтобы не нарушить временной график.

ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЙ

К доске прикреплены 4 надувных шарика, в каждом из них спрятано по записке. Учитель должен заранее приготовить по 4 шарика и записки для каждого класса и перед надуванием шариков вложить записки в оболочки. Главное, не перепутать, какие шары для какого класса предназначены. Для этого можно прямо на шарах фломастером надписать: «5а», «5б», «5в». На каждой записке — по одному слову, например «Идите» «в» «четвертый» «кабинет». Это «ключ». Чтобы его добыть, ребятам нужно легкими дротиками (можно использовать дротик от игры «Дартс») проткнуть шарик, попав в них с определенного расстояния. Ведущий объясняет правила, а учитель отвечает за безопасность проведения конкурса. Это легко сделать, обеспечив дисциплину. Мечут дротик все желающие по очереди. Каждому дается одна попытка. Как только «ключ» известен, все бегут в указанный кабинет.

В следующем классе натягиваются нити, мебель сдвигается к стенам, к нитям подвешиваются коробочки (можно использовать капсулы из киндер-сюрпризов). В них спрятаны записки, разрезанные на ленточ-

ки, на которых написано по одному слову, например «Идите» «в» «6-й» «кабинет». Кому-нибудь из девочек завязывают глаза, и 2-3 мальчика, на глазах у которых тоже повязки, поднимают ее на руки. Мальчики должны поднести девочку к свисающей коробочке, чтобы она срезала ее ножницами или оторвала от нити. Участников будет больше, если эти группы ограничить во времени, давая им на попытку 20 секунд. Очень важно не перепутать записки для классов, поэтому следует, разложив их в коробочки, сразу пометить, для какого они класса.

В следующем по маршруту кабинете на полу расставляются в шахматном порядке кегли (можно использовать бутылки из-под пепси-колы). Играющим дается теннисный шарик. Не касаясь руками, нужно прокатить шарик между кеглями, дуга на него с нужной стороны. На каждую попытку дается определенное время. Можно предоставить игрокам несколько попыток. Если есть длинный стол или несколько столов, можно проводить этот конкурс на столе.

Коробочку с номером ведущий отдаст сам, но сперва ребята должны, пользуясь подсказками «горячо—холодно», постараться самостоятельно отыскать ее.

I	■		■		II
				■	
		■			
■				■	
		■			
■					III

Попав в следующий кабинет, играющие получают зашифрованную записку, которую надо прочитать с помощью кодовой решетки и узнать очередной пункт маршрута (записка может, например, содержать такой текст: «Идите в кабинет 7». Заштрихованные ячейки надо вырезать и заготовить по ним записки для всех классов. Кодовая решетка одна на

всех, а содержание записок — разное. Каждой команде выдается конкретная шифровка и решетка, которую нужно будет прикладывать, поворачивая на 90° в соответствии с нумерацией.

Попав в кабинет, указанный в шифровке, игроки получают 2 комплекта цветной бумаги, ножниц и пу-

зырьков, клей. Все это разложено по комплекту на двух столах. Команда делится пополам и рассаживается вокруг этих столов. Ведущий объясняет задание. Обе группы должны будут прослушать описание местности на иностранном языке и после двукратного прослушивания изготовить аппликацию из цветной бумаги. Каждый участник игры вырезает какую-то одну деталь. Если игроки сделают все правильно, то аппликации будут одинаковыми, т. е. на них будет все, что нужно. Текст читается на том языке, который изучается в данной школе. Если изучаются два языка, то первой команде текст дается на одном языке, второй — на другом. Текст такой:

Зима. Повсюду большие белые сугробы. На небе луна, звезды. Темно. На холме стоит домик. Окна светятся теплым желтым цветом. Рядом с домиком большая зеленая елка. Завтра ее нарядят дети, а сегодня на ней блестит снег. Под елочкой спит кто-то, свернувшись комочком. А рядом стоит, как часовой, снеговик с метлой.

Ведущий сверяет работы, и если все детали сделаны правильно и совпали, то команде вручается записка с очередным указанием маршрута.

В следующем кабинете участникам нужно разделиться на пары. Один игрок в паре должен пройти на руках через весь класс, а другой будет поддерживать его за ноги. Может быть несколько попыток, это только добавит игрокам веселья.

В последнем кабинете участникам игры предлагается 10 вопросов. Ответив на них, они и получают «ключ». В записке должно быть написано:

ИЩИТЕ ПОДАРКИ В ШКАФУ

(или под столом и т. д.).

Вопросы к 7-й «станции»

1. Какое животное в настоящее время самое крупное на земле?

(Синий кит)

2. Где родина Деда Мороза?
(Лапландия)
3. Из древесины какого дерева изготавливали скрипки и виолончели знаменитые мастера Страдивари, Амати, Гварнери?
(Ель)
4. У какого животного самые большие глаза?
(У кальмара глаза в диаметре достигают 40 см)
5. Какая ядовитая змея самая крупная?
(Королевская кобра)
6. Какую лошадь называют савраской?
(Рыжую, с черной гривой и черным хвостом)
7. Сколько мышц в теле человека?
(Около 600)
8. Какой орган человеческого тела самый тяжелый?
(Кожа)
9. В каком государстве целиком протекает самая длинная река в Европе?
(В России, Волга)
10. Существовал ли на самом деле барон Мюнхгаузен, и если да, то откуда он родом?
(Барон Мюнхгаузен — историческая личность, его родина — Германия, Брауншвейг)

После завершения игры ведущий поздравляет игроков с победой. Если программой праздника предусмотрены концерт, дискотека или иное мероприятие, он ведет участников игры в зал.