**МУДО «Детско-юношеский центр**

**Фрунзенского района г. Саратова»**

**Педагог дополнительного образования**

**Фатеев Сергей Валентинович**

**Методическая разработка.**

**Досуговое мероприятие**

**«ХЭЛЛОУИН. ВЕЧЕРИНКА У ШРЕКА»**

**«Шрек»** — популярный анимационный фильм студии «[DreamWorks Animation SKG](https://ru.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation" \o "DreamWorks Animation)».

[Шрек](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%80%D0%B5%D0%BA_(%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%B6)) – главный герой одноимённой сказки, созданной американским детским писателем [Уильямом Стейг](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%B3,_%D0%A3%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BC)ом. История про Шрека была впервые опубликована в 1990 году, почти тридцать лет назад.

Создателю Шрека не пришлось ждать долгие десятилетия, чтобы его история была экранизирована. Первый фильм вышел в 2001 году, собрал в прокате почти триста миллионов долларов и получил первый в истории «[Оскар](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%80)», как л[учший полнометражный мультфильм](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%8F_%C2%AB%D0%9E%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%80%C2%BB_%D0%B7%D0%B0_%D0%BB%D1%83%D1%87%D1%88%D0%B8%D0%B9_%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC). Второй фильм про уже знаменитого персонажа вышел через три года в 2004 году. Он получился очень дорогим, но и прибыльным, собрав более девятисот миллионов долларов в мировом прокате. «[Шрек Третий](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%80%D0%B5%D0%BA_%D0%A2%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%B9" \o "Шрек Третий)» (2007) и «[Шрек навсегда](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D1%80%D0%B5%D0%BA_%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D1%81%D0%B5%D0%B3%D0%B4%D0%B0" \o "Шрек навсегда)» (2010) подтвердили популярность главного героя. Появились новые персонажи, новые сюжеты, приключения продолжались. Если не обращать внимание на некоторые пошлости, свойственные американскому кинематографу, мультфильмы про Шрека заслуживают признания зрителей. Надеемся, что российские дети не заметили эти моменты или не поняли их.

Шрека окружают уже знакомые нам с детства сказочные персонажи, что добавляет шарма в мультфильмы про великана-людоеда. Появляется новое слово «огр», которое до выхода фильма было знакомо только людям, владеющим английским языком (ogre – великан-людоед, перевод с английского языка).

Обилие персонажей может позволить организаторам праздников создать костюмированную игровую программу, главным героем которой, разумеется, будет сам Шрек. Эту программу вместе с дискотекой, можно реализовать, в первую очередь, на Хеллоуин, а также на новогодних праздниках, да и в любые другие праздничные дни.

Ведущим, что вполне оправданно, будет сам Шрек. Главное в костюме, конечно, маска, которая продаётся в специализированных магазинах, реализующих товары для маскарадов. Можно, также, приобрести маску принцессы Фионы. Пусть у Шрека будет помощница в лице его мультипликационной супруги. Основной костюм Шрека может состоять из рубахи, брюк в большую клетку, самого обычного жилета и грубых ботинок без шнурков. Не забудьте про простенький пояс. Не обязательно, чтобы Шрек – ведущий игровой программы был как две капли похож на мультяшного героя. Такой костюм, как в мультфильме, требует повышенного внимания и тщательной разработки. В конце концов, Шрек может сменить одеяние. Не щеголять же целый век в одном и том же костюмчике.

Главное в образе ведущего игровой программы это маска. Небольшая проблема в том, что рот у маски не имеет прорези. Звук не проходит наружу и в микрофон он звучит очень глухо. Поэтому, следует сделать прорезь, удобную для звукоизвлечения.

Итак, персонажи, которые будут обозначены в предложенной нами игровой программе:

1. Ведьмы («Шрек навсегда»);

2. Золушка («Шрек третий»);

3. Румпельштильцхен («Шрек навсегда»);

4. Три слепых мышонка («Шрек», «Шрек-2», «Шрек третий», «Шрек навсегда»);

5. Селяне («Шрек», «Шрек навсегда»);

6. Рапунцель («Шрек третий»);

7. Осёл («Шрек», «Шрек-2», «Шрек третий», «Шрек навсегда»);

8. Дракон («Шрек», «Шрек-2», «Шрек третий», «Шрек навсегда»);

Итак, мы начинаем.

ВЕДУЩИЙ: Друзья! Сказочные герои! Достопочтимые селяне! Представители королевских фамилий! Добро пожаловать на вечеринку к Шреку! Сегодня у нас праздник, на котором мы будем веселиться и, соответственно, получать удовольствие от жизни, радуя себя весёлыми приключениями! Начнёт наш праздник колдовская эстафета. В ней будут участвовать ведьмы, с которыми мне пришлось иметь дело в фильме «Шрек навсегда». В качестве участников выступят все, кто пришёл сегодня на мою вечеринку. Вы будете превращаться в ведьм по очереди, надевая колдовскую шляпу. В образе ведьмы вы оседлаете метлу и скачками! преодолеете расстояние от стартовой линии до финишной линии, а также обратно, передавая метлу и шляпу следующему участнику.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА: К костюму участника эстафеты можно добавить красные носатые ботинки, которые носят ведьмы. Это добавит остроты и весёлой суматохи. Носатые красные ботинки продаются в тех же магазинах, что и маски Шрека. У них нет размера, поэтому они подойдут на любую ногу. Придётся, только, снимать собственную обувь.

Стартовую и финишную линии можно изготовить в помощью малярной ленты, которая легко клеится и легко снимается. Одно из условий для участников – обязательно зайти за финишную линию, развернуться и скакать обратно до своей команды. Ошибки можно фиксировать и наказывать за них, а можно не обращать на них никакого внимания. Если найдутся недовольные, можно сказать так; на радостях, мы всех прощаем).

ВЕДУЩИЙ: Итак, начали!

РЕМАРКА ОТ АВТОРА:

Колдовская эстафета. Необходимый реквизит: 2 метлы, 2 остроконечные шляпы, две пары красных носатых ботинок (если они есть в наличии, и если вы захотите их использовать). Участники по очереди «седлают» мётлы и скачут до финишной линии, пересекая её и возвращаясь обратно, передавая реквизит по эстафете. Следующие участники принимают мётлы, одевают шляпы, и продолжают гонку. Вместо финишной линии можно поставить «маячок», который надо обогнуть. В конце концов, это может быть один из участников праздника.

Итак, колдовская эстафета закончилась. Надо объявить победителя и, по возможности, наградить. Каждого. Команде победителей можно вручить сувениры размером побольше размером, проигравшим достанутся сувениры размером поменьше.

ВЕДУЩИЙ: Сказочная труженица, вознаграждённая по своим заслугам, девушка, которая мужественно поддерживала Фиону, пока Принц Чарминг (а проще – очаровательный принц) пытался захватить власть в тридевятом государстве. Это Золушка. На этот раз, будучи персонажем нашего праздника, ей придётся убирать мусор. Подметать территорию. Это тоже эстафета. Участникам вручаются те же мётлы, что и в случае с колдовской гонкой, а также «мусор»: три берёзовых листочка. Ваша задача: «промести» мусор метлой от линии старта до линии финиша и обратно, передавая эстафету следующим участникам. Правила: «мусор» по дороге не терять, довести его целиком до финиша и обратно. Победит та команда, которая быстрее закончит эстафету.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА:

Эстафета «Золушка». Необходимый реквизит: 2 метлы. 3 искусственных листочка. Шрек назвал их берёзовыми, но это было сделано больше для красного словца. Подойдут любые листочки, кроме натуральных, тем более сухих. Участники «метут» мусор, теряют его по дороге, возвращаются, продолжают движение, пока эстафета не закончится.

ВЕДУЩИЙ: А теперь мы объявляем интеллектуальный конкурс. В выигрыше будут самые начитанные участники, а также те, кто внимательно смотрел мультфильм про Шрека. Он называется «Румпельштильцхен». В одноимённой сказке он требовал отгадать его непростое по произношению имя. Естественно, его никто не мог отгадать. Мы надеемся, что вам повезёт больше. Вам не надо отгадывать имя Румпельштильцхена, вам надо отгадать имена других сказочных персонажей. У каждого из вас будет три попытки, чтобы дать правильный ответ. Конечно же, мы дадим вам подсказку. С помощью подсказки вы должны догадаться о ком идёт речь. В выигрыше будет тот, кто первый найдёт правильный вариант, уложившись в три попытки.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА:

Конкурс «Отгадай имя». Другое название «Румпельщтильцхен». Необходимый реквизит: таблички с именами, которые надо продемонстрировать всем присутствующим, когда участники дадут ответы.

ВЕДУЩИЙ: Персонаж первый! Сказочная девушка, принимавшая активное участие в борьбе против Принца Чарминга! Серия номер 3 «Шрек третий». Попытка номер один! (участники отвечают). Попытка номер два! (участники отвечают). Попытка номер три! Правильный ответ…

(Правильный ответ БЕЛОСНЕЖКА. Он написан на планшете, который до этого момента был скрыт от глаз участников. Теперь, самое время его показать. Другие возможные варианты: Золушка, Фиона, Спящая красавица).

ВЕДУЩИЙ: Персонаж второй! Сказочный мальчик! Попытка номер один! (участники отвечают). Попытка номер два! (участники отвечают). Попытка номер три! Правильный ответ…

(Правильный ответ: МАЛЬЧИК С ПАЛЬЧИК. Другие варианты: Пиннокио (не настоящий, но мальчик), Гензель).

ВЕДУЩИЙ: Персонаж третий! Волшебных дел специалист! Попытка номер один! (участники отвечают). Попытка номер два! (участники отвечают). Попытка номер три! Правильный ответ…

(Правильный ответ: МЕРЛИН. Другие варианты: Румпельштильцхен (магические сделки его конёк, так что, всё-таки, он какой никакой, но волшебник), Фея крёстная).

ВЕДУЩИЙ: Персонаж четвёртый! Молодой человек! Попытка номер один! (участники отвечают). Попытка номер два! (участники отвечают). Попытка номер три! Правильный ответ…

(Ответ, написанный на планшете: АРТУР. Другие варианты: Принц Чарминг, сам Шрек, он ещё не стар).

ВЕДУЩИЙ: Персонаж пятый! Сказочный зверь. Попытка номер один! (участники отвечают). Попытка номер два! (участники отвечают). Попытка номер три! Правильный ответ…

(Ответ, написанный на планшете: КОТ В САПОГАХ. Другие варианты: Осёл, Дракон).

ВЕДУЩИЙ: Персонаж шестой и последний! Сказочный злодей! Попытка номер один! (участники отвечают). Попытка номер два! (участники отвечают). Попытка номер три! Правильный ответ…

(Ответ, написанный на планшете: КАПИТАН КРЮК. Другие варианты: Безголовый рыцарь, Циклоп).

ВЕДУЩИЙ: Наш следующий аттракцион (от слова «привлекать внимание») называется «Три слепых мышонка». На столе, стоящем перед вами будут стоять десять шахмат. Вам завяжут глаза. Вам нужно будет вслепую собрать все шахматы и положить их в круглый контейнер. Мы будем следить за временем. Победителем станет участник, который потратит меньше всего времени на выполнение задания. Я включу мой волшебный секундомер и дам команду, после которой вы начнёте выполнять задание. Моя помощница будет тщательно фиксировать результаты, которые я с удовольствием оглашу по окончании конкурса.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА.

Три слепых мышонка.

Необходимый реквизит: стол, 10 шахмат, повязка на глаза, контейнер, секундомер (автомобильные электронные часы или секундомер на смартфоне, спортивный секундомер стоит дорого, поэтому не стоит покупать его специально для этой игровой программы). Помощник ведущего ведёт протокол. Тщательно записывает результаты конкурса. Участникам понадобится всего несколько секунд, чтобы выполнить задание. Этот конкурс подходит для небольшого количества участников. Как ограничить их число решать вам. Всем интересно поучаствовать и все желают сделать это.

ВЕДУЩИЙ: А теперь вернёмся к селянам, которые поначалу яростно, но безуспешно преследовали Шрека, являясь на болото. Им также надо уделить внимание. Чем селяне пытались достать главного героя? Вилами. У нам есть один экземпляр, который мы доверим вам при условии, что вы будете тщательно соблюдать технику безопасности. Мой помощник будет подбрасывать кверху картонные обручи, а задача селянина поддеть их вилами. В нашем распоряжении шесть картонных кругов. Победителем будет участник, который «поймает» наибольшее количество картонок.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА.

Селяне. Необходимый реквизит: вилы, шесть картонных обручей. Количество обручей может быть другим, но не менее трёх. Вилы можно приобрести в любом магазине, который торгует садовым инвентарём, они недорого стоят. Нужно будет только затупить концы вил, чтобы случайно не поранить участников игровой программы. Обручи нужно вырезать из картона любого качества и происхождения. Помощнику ведущего нужно будет заранее тщательно потренироваться в подбрасывании реквизита, потому что картонные круги имеют обыкновение лететь не на вилы, а немного в сторону. Остальные участники должны сесть подальше от тех, кто проходит испытание. В погоне за картонным кругом, который летит «не туда», участник может натолкнуться на зрителей.

Поехали.

ВЕДУЩИЙ: У Рапунцель длинная коса. Такая длинная, что тянется не один метр. Вот такую косу мы сейчас растянем на площадке. Попробуйте пройти по ней, не сбиваясь на сторону. Думаете это так просто? Увидим… Задача: держать равновесие. Задание нужно выполнить не на время, а на качество. То есть, ни разу не сбиться. Мы будем считать недочёты, когда ваша нога соскользнёт с косы. Победителем станет участник, у которого меньше всего ошибок. Надеемся, что победителей будет несколько.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА.

Рапунцель. Необходимый реквизит: стропа, закреплённая на полу. Очень редко участники идеально чётко проходят по стропе. Иногда нога соскальзывает. Помощник тщательно фиксирует в протоколе количество ошибок и выявляет идеальную «Рапунцель».

ВЕДУЩИЙ: Мой лучший друг осёл – яркая личность. Без него никак нельзя обойтись на нашем празднике. Это будет эстафета, и участвовать будут две команды, как это было в случае колдовской гонки и эстафеты «Золушка». Только на этот раз бегать будут ослы. Превратиться в них несложно. Первый участник отвечает за передние ослиные ноги и стоит прямо. Второй участник пристраивается сзади, складывается почти пополам и обхватывает первого участника за талию сзади. Вот так получаются задние ноги. Точно также изображали лошадь клоуны в цирке. Только сверху на них был обет чехол по фигуре непарнокопытного животного. Мы же обойдёмся без такового. Хочу сказать сразу: двигаться в такой позе непростая задача. Главное – не разжимать рук. Начинаем со стартовой линии, добегаем до финишной, разворачиваемся, разъединяемся и бежим обратно в своём обычном обличье.

Побеждает команда, которая пройдёт эстафету быстрее.

Поскакали.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА:

Ослиная эстафета. Как такового, реквизита нет. Только стартовая и финишная линии.

ВЕДУЩИЙ: Дракон. Как много в этом звуке. Дышать огнём мы, конечно, не будем, но хвост нам пригодится. Драконы очень ловко работают хвостом. Не стоит стоять у него на пути. Задание: сбить хвостом игровой предмет. Например, кеглю. Только сделать это надо так: стоя сбоку и двигая хвостом направо или налево. Проскакивать над кеглей и слегка задевать её хвостом запрещено. Это задание выполняется на время. Выигрывает участник, который потратит наименьшее количество времени на выполнение задания.

Начинать движение надо от стартовой линии.

РЕМАРКА ОТ АВТОРА.

Дракон. Необходимый реквизит: хвост привязываемый, кегля, секундомер.

ВЕДУЩИЙ. А теперь подводим итоги, согласно протоколу.

Это примерный протокол. Данные зависят от количества участников в каждой команде и достижений каждой команды.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nп/п | Конкурс | Команда 1 данные | Команда 2 данные | Команда 1  баллы | Команда 2 баллы |
| 1 | Колдовская гонка |  |  | 0 | 1 |
| 2 | Золушка |  |  | 1 | 0 |
| 3 | Румпельштильцхен | 1+1+1 | 1+1+1 | 1 | 1 |
| 4 | Три слепых мышонка | 7+12+8+11+9+15+12  74 секунды | 14+11+7+9+12+8+6 67 секунд | 0 | 1 |
| 5 | Селяне | 2+1+1+2+3+1+1+2=13 попаданий | 1+1+0+2+  1+1+2=8 | 1 | 0 |
| 6 | Рапунцель | Ошибок:  1+3+1+5+0+2+3+7=22 | Ошибок:  4+5+2+4+1+3+1=20 | 0 | 1 |
| 7 | Ослиная эстафета |  |  | 1 | 0 |
| 8 | Дракон | Время в секундах:  11+15+7+9+12+8+6= 68 | Время в секундах:  9+14+8+11+9+15+12=  78 | 1 | 0 |
| Общая сумма |  |  |  | 5 | 4 |
| Итог |  |  |  | Победа | Поражение |

После подведения итогов следует процесс награждения.

ВЕДУЩИЙ: А теперь дискотека!!!

Самые характерные песни для дискотеки такие:

1. I'm a Believer

2. Accidentally in Love

3. Livin' La Vida Loca

4. Stay Home

5. Isn't It Strange

6. Best Years of Our Lives

7. Rumpel's Party Palace

8. Click Click

9. Shake Your Groove Thing

Эти песни вам придётся найти в интернете.

Вот теперь у вас настоящая «Вечеринка у Шрека».

Хорошего вам настроения!