



## «Всероссийская Юниор-Лига КВН»

«ШПАРГАЛКА». Краткий сборник методических материалов.

### 1. Введение

Игра КВН является самой популярной среди молодежи России формой организации досуга. Для чего нужен КВН детям? Он помогает решить множество социальных задач.

Отвлечь подростков от улицы, включить в интересную деятельность, развить личностные качества, раскрыть творческий потенциал, научить работать в команде – вот для чего нужен КВН. Команда КВН – это 20 человек, болельщики команды – 300 человек. А если играют четыре или пять команд? Вот и получается, что почти 2000 молодых людей заняты делом. Вот такой он – Клуб Веселых и Находчивых.

Для того, чтобы скоординировать деятельность энтузиастов, которые занимаются организацией игр КВН в школе, районе, городе, и объединить их усилия, в 2001 году появилась программа «Всероссийская Юниор-Лига КВН». Организатором данной программы является Общероссийская общественная организация «Российский Союз Молодежи».

С 2005 года «Всероссийская Юниор-Лига КВН» является официальной Лигой Международного Союза КВН.

Для решения этих задач в помощь всем, кто занимается школьным КВНом, и составлен этот методический сборник. Данный сборник, не зря носит название «ШПАРГАЛКА»! Здесь собраны

подсказки, которые помогут написать шутку, правильно подготовить любой КВНовский конкурс и быстро выучить текст.

Несомненно, лучшим методическим пособием по КВН является книга, написанная редакторами Высшей Лиги Международного Союза КВН Андреем Чивуриным и Михаилом Марфиным, «Что такое КВН?» Рекомендуем всем, кто серьезно занимается КВНовским движением, начать свою деятельность именно с этой книги. Несмотря на то, что «детский» КВН имеет свою специфику, теоретические основы КВН едины для всех!

Материалы данного сборника обобщают многолетний опыт работы специалистов «Всероссийской Юниор-Лиги КВН» с редакторами официальных и телевизионных Лиг Международного Союза КВН, адаптированный к «детскому» КВНу!

## 2. Правила КВН

Как у любой игры, у КВНа тоже есть свои правила. И как у любых правил должны быть исключения. Задача любого КВНщика – сделать так, чтобы эти исключения сами впоследствии становились правилами! Правил достаточно много, мы приведем несколько основных.

**Правило 1.** В КВНе надо постоянно удивлять. Хорошая, смешная песня о Красной Шапочке будет еще смешнее, если споет ее Куклуксклановец.

*Вывод: придумывать надо постоянно, и чем абсурднее кажется придуманная ситуация, тем больше шансов, что именно ей вы и удивите!*

**Правило 2.** Рассмешить человека очень легко, достаточно просто упасть, но КВН хорош тем, что здесь надо рассмешить человека так, как никто до тебя этого не делал. Ведь согласитесь, в сотый раз показанный номер по мотивам «Д’Артаньян и три мушкетера» или спетая песня «Районы, кварталы» уже никому неинтересны.

*Вывод: темы для шуток надо брать самые актуальные!*

**Правило 3.** КВН – игра для умных людей! Чтобы играть в КВН, обязательно надо много учиться, следить за новостями, читать книги, смотреть телевизор и, в принципе, постоянно обогащать себя новыми знаниями. Иначе можно попасть в неловкую ситуацию, например, на конкурсе «Разминка», когда вас спрашивают про Ивана Грозного, а вы даже не знаете, кто это такой.

*Вывод: победа в КВНе напрямую зависит от ваших знаний!*

**Правило 4.** Одним из самых важных правил в КВНе является правило подачи материала со сцены! Если вы уверенно говорите со сцены шутки – это 50% отличной реакции зала. Но если же вы не уверены и у вас «на лице написано», что это не смешно, то какая бы смешная шутка не была, никто смеяться над ней не будет!

*Вывод: главное – верить в свой материал и уверенно подавать его со сцены!*

**Правило 5.** Грамотное музыкальное сопровождение вашего выступления – неотъемлемая часть вашего успеха. Если музыка раздражает, то и репризы зритель слушает невнимательно. А если музыка нравится, то зритель автоматически начинает вам хлопать.

*Вывод: музыкальные «отбивки» ваших реприз должны заставлять зрителей вам хлопать!*

### 3. «Саморедактура»

Как и в любой передаче, игре или шоу, в КВНе есть редакторы. Для многих из вас кажется, что редактор – это такой человек с ножницами, который вырезает ваши самые хорошие и смешные шутки, чтобы победили ваши соперники, среди которых наверняка есть родственник вашего редактора. Это абсолютная неправда. Задача любого редактора в КВНе – сделать ваше выступление более смешным, красочным и правильным!

Так что пришло время поговорить, о **чем можно шутить** в КВНе, а о чем нельзя. Формат любой детской лиги подразумевает наиболее жесткие рамки дозволенного. Итак, перечислим те темы, на которые шутить нельзя, или не рекомендуется.

**Во-первых:** любой человек, выходящий на сцену, будь то ребенок или взрослый, должен понимать, о чем он говорит. Например, странно смотрится, когда двенадцатилетний ребенок рассказывает, как его «достала» теща. В связи с этим, мы не рекомендуем шутить о политике, в том числе, поскольку не всякий взрослый разберется в том, что происходит в мире, а уж тем более ребенок!

**Во-вторых:** категорически запрещено произносить со сцены черные или пошлые шутки. Помним о том, что примерно восемьдесят процентов людей, сидящих в зале – визуалы, т.е. все, о чем вы говорите, они представляют себе очень ярко!

**В-третьих:** никогда даже не пытайтесь шутить о религии, вероисповедании, о людях с ограниченными возможностями или о катастрофах, унесших человеческие жизни. Помните, то, о чем вы пытаетесь шутить – это горе для многих людей!

Так о чем же можно шутить, спросите вы! Тем остается очень много: искусство, телевидение, быт, семья, школа, институт и многие другие.

Так как же понять, о чем писать и как найти тему для шуток?

**Подсказка:** *есть специальное упражнение, называется «Солнышко». Сложнее всего - не придумать шутку, а придумать тему для шутки, какие слова в ней будут использованы. Слова – это и есть материал, с которым нужно работать, используя правила построения шутки. Данное упражнение достаточно простое в работе.*

*Рисуется круг, в кругу определяется тема. К примеру - море, осень, синий, рыбачить, и, делая лучики от круга, пишутся ассоциации по этой теме. Нужно написать 20-30 ассоциаций. Так как первые 10 будут прямыми ассоциациями, избитыми и не дадут простора фантазии, последующие ассоциации второго и третьего порядка - косвенные - наиболее продуктивны в работе. Например, тема «радио». Ваши ассоциации?*

*Правильно – Попов, антенна, передачи и так далее. Это прямые ассоциации.*

*А вот «Радио-транс», или «пассик» - это косвенные ассоциации.*

*Данное правило очень помогает, когда нужно написать тематические шутки, добить номер репризами. После того, как нарисовали «Солнышко», его надо разобрать, все слова попробовать применить к правилам (глава 4): найти двойное значение к слову, посмотреть какие у него есть созвучия, с какими песнями слово ассоциируется и т.п.*

Теперь выясним еще одно понятие «**саморедактор**», как самому определить, о чем же можно шутить, а о чем нельзя?

**Подсказка:** есть очень простой способ это определить. Произносите вслух шутку не так, как она написана на бумаге, а говорите то, что она означает на самом деле. И если вам самим становится неприятно оттого, что вы слышите, значит, такую шутку тем более нельзя говорить со сцены! Например, написана шутка: «У Солнца был сначала Павел, потом Олег, потом Саша, Сережа, Евгений, Андрей и Май - смотрите новое шоу – «Семь под солнцем»! Вроде бы ничего страшного в этой репризе нет, а теперь переводим на простой русский язык. Сразу понятно, что трактовку этой фразы можно понять по-разному, в том числе и пошло. Такую шутку нельзя произносить со сцены.

#### 4. Теория шутки

В КВНе шутка подобна клетке в организме или кирпичу в стене - т.е., основа всего. Существуют три условия создания шутки:

1. Шутка должна содержать в себе парадокс, т.е. сопоставление несопоставимого.
2. Шутка должна быть актуальна.
3. Шутка подразумевает новизну умозаключения.

Шутки можно разделить на «**литературные**» и «**игровые**».

**Игровая шутка** – это организация необычной, неожиданной ситуации.

Иными словами, игровая шутка основана на актерской игре, реквизите, звуковых, световых эффектах и т.д., т.е. игровую шутку обязательно надо видеть или слышать.

**Литературная шутка** – это описанная словами необычная, неожиданная ситуация. Литературная шутка основана на игре слов, т.е. она смешна даже при прочтении.

Многие начинающие КВНщики шутки придумывают. Тогда как опытные авторы их пишут. Разница в том, что умелые авторы знают правила написания шуток. Специальные схемы, которые позволяют быстро и качественно написать необходимый материал.

##### **Как писать шутки?**

Существует несколько вариантов написания шуток.

**1. Авторы-одиночки**, которые самостоятельно придумывают шутки, а затем приносят на редакцию команде.

**2. Мозговой штурм.** Несколько авторов, а лучше вся команда берут листочки, садятся поудобнее и начинают творить. Если штурм тематический – определяются с темой, если свободный – тему не указывают. Технология штурма такова: Каждый на своем листочке пишет определенную ситуацию, либо просто смешную фразу и передает листочек соседу. Обязательное условие, что фраза, написанная на листочке изначально должна содержать в себе парадокс! Затем все участники штурма пытаются продолжить начатую соседом фразу, переделать ее, так сказать, усмешнить. Когда дело сделано, все это «отчеркивается» и придумывается абсолютно новая фраза. Потом листочки снова передаются по кругу. Следующий человек берет листок, читает первую фразу, пытается ее «добить», дальше вторую и так далее. Когда все, что написано уже «добито», все «отчеркивается» и пишется абсолютная новая шутка. Когда к вам вернулся ваш листок – первый тур закончен. Все «вымученное» зачитывается вслух, и отбираются самые удачные варианты.

С мозговым штурмом все понятно. Давайте подробнее остановимся на технологии.

Итак, правила. Их много, но мы расскажем об основных и предложим определенные схемы работы для начинающих авторов.

**Правило 1. Двойное значение слов.** Данное правило строится на следующем: мы говорим одно, а подразумеваем другое. Например:

*- Я свободно разговариваю на русском, английском, французском... да и на других уроках тоже.*

*«Шлеп-Машина» (Колпино)*

Для работы с этим правилом необходимо выписать 10 – 15 слов с двойным (тройным) значением. Можно вспомнить, а можно посмотреть в словаре слов с двойными значениями. После этого придумать идею шутки. В предыдущем примере – идея следующая: мы говорим об иностранных языках, а подразумеваем названия уроков. Дальше осталось только сформулировать идею и все! Шутка готова! Конечно, с первого раза у вас не получится убойного болта («болт» - здесь и далее, очень смешная шутка), но пробуйте, работайте. Ко второй игре вас будет трудно остановить!

**Правило 2. Инверсия или «перевертыш».** Это случай, когда одна ситуация подменяется другой. Т.е. готовая ситуация ставится в новые условия. Например, сказку «Спящая красавица» озвучить словами из фильма «Ирония судьбы, или с легким паром». Получается, что когда принц приходит будит «спящую карсавицу», она ему говорит:

*- Не надо, что вы меня теребите, оставьте меня в покое!*

*«Ребята с нашего двора» (г. Мытищи)*

Для того, чтобы работать с этим правилом, необходимо вспомнить очень узнаваемые отрывки из кинофильмов, мультфильмов, песен и т.п. Далее этот отрывок нужно попробовать поставить в современные условия. Сделать героев – популярными, узнаваемыми людьми. И все!

**Правило 3. Нарушение идиомы.** Идиома – это устоявшееся выражение. Таким образом, это правило строится на том, что мы ожидаем услышать или увидеть одно, а получаем совершенно другое. Проще объяснить на примере заставок рекламной службы «Русского радио» с Николаем Фоменко: *Чем дальше в лес, тем ближе вылез.*

Для работы с данным правилом надо вспоминать идиомы, т.е. пословицы, поговорки, народные мудрости и т.п. Далее находить во фразе опорную точку, после которой придумывать другое окончание. Очень легко работать с песнями!

*- Уси муси, муси пуси миленький мой,  
Я горю я вся ...в бензине!*

*«Отцы» (пос. Суходол, Самарская область)*

*- Где-то на белом свете, там где всегда мороз  
- Трутся спиной медведи, чешется небось*

*«Классный час» (Пермский край)*

**Правило 4. Созвучие.** Т.е. когда слова разные, обозначают разные понятия, но примерно одинаково произносятся. И после того как вы сказали первое слово, делается опровержение.

*- А в аптеках города появились новая кислота – оскорбительная  
«Тюльки-матюльки» (пос. Москаленки, Омская область)*

Работать с этим правилом нужно, так же как и с предыдущими. Выпишите 10-15 примеров. Придумайте идею шутки. Сформулируйте идею в полноценную репризу.

**Правило 5. Доведение ситуации до абсурда.** Берется обычная ситуация. И дальнейшими рассуждениями доводится до смешного.

- *За 2006 год ГАИшники брали взятки всего лишь восемь раз.*
- *В день,*
- *С каждого пассажира,*
- *Всех видов транспорта,*
- *На парковке,*
- *А теперь вопрос: сколько всего денег они собрали?*

*«Black&White» (г. Москва)*

**Правило 6. Повторение.** Когда определенная фраза, повторяясь несколько раз становится смешной, т.е. несет парадокс.

- *Женя, а я решила прическу поменять.*
- *Зачем? Тебе и так идет!*
- *Я вообще хочу имидж сменить.*
- *Зачем? Тебе и так идет!*
- *А еще, я решила взяться за ум!*
- *Зачем? Тебе и так идет!*

*«Классный час» (Пермский край)*

Теперь мы умеем писать шутки, и надо понять, как из этих знаний получить новые – как писать номера.

***Подсказка:** для начала надо придумать тему номера. Тема придумывается исходя из названия конкурса, при помощи уже известного нам упражнения «солнышко». Вот тема придумана. А дальше мы пишем штурм на эту тему. Получаем штук 20 смешных реприз, из них выбираем самые смешные. И все – номер готов!*

## 5. Разновидности конкурсов

Перед тем, как перейти к схемам основных конкурсов, необходимо понять две основные вещи:

- *внимание зрителя можно удерживать не более сорока секунд, т.е. каждые сорок секунд зрительный образ на сцене должен меняться;*

- *все, что вы делаете на сцене, должно быть понятно не только вам и редакторам, но и простому зрителю в зале. У зрителя не должно возникать вопросов: почему так? Или: при чем здесь?*

А теперь непосредственно к сценариям. Что такое сценарий? Это листок бумаги, где в определенном порядке написаны ваши шутки. При написании сценария можно выделить три самых главных пункта.

**1. Общая идея.** В принципе, о чем вы будете шутить и к чему хотите прийти к окончанию конкурса.

**2. «Рыба»** (скелет, канва). Схематичный план вашего выступления. Логическое построение отдельных блоков.

**3. Шутки и «связки».** Определенное количество шуток, которые включаются в различные блоки и «связки», которыми эти блоки логически соединяются в единый сценарий.

Начинать все равно приходится с материала. То есть с тех шуток, которые вы написали. Перед тем как переходить к написанию сценария, нужно наработать материал. Он нарабатывается, используя правила написания шуток (см. главу 4).

**Общая идея.**

Желательно общую идею связать с темой конкурса, или с вашей командой: с городом из которого вы приехали, с направлением деятельности вашей команды, с отличительными характеристиками вашего учебного заведения.

**«Рыба».**

Определившись с идеей, вы можете «сбивать» сценарий, то есть решаете, какие готовые блоки вы используете и выстраиваете их в нужной последовательности.

**Шутки и «связки».**

Своими гениальнейшими «болтами» вы набиваете «рыбу», то есть определяете порядок шуток и связываете их логически. Шутки, объединенные одной тематикой, сбиваете в блоки. Допустим, у вас есть шутки про сборную России по футболу, гимнастку Алину Кабаеву и пловца Александра Попова – объединяете их в блок спортивных новостей, либо передачу из столицы олимпийских игр. Когда у вас будут готовы блоки их необходимо связать между собой, следуя общей идее выступления.

***Подсказка:** если у вас завтра игра, и нет одного конкурса, но есть запасное, к примеру, приветствие, то можно использовать и его, предварительно объяснив зрителю почему! Например, команда КВН «Уральские пельмени» на музыкальном фестивале в Юрмале спасли свое отнюдь не*

*музыкальное выступление фразами типа: «наличие на сцене баяна, автоматически делает наше выступление музыкальным». А «Сборная Малых Народов» сказала, что все команды делают приветствие, а мы решили сыграть танцевальный конкурс. И зрителю стало все понятно, и у жюри не было претензий ни к той ни к другой команде. Все в ваших руках.*

### **5.1. Приветствие.**

Как правило, приветствие является первым конкурсом в играх, таким образом, выступление команды является своеобразной «визитной карточкой», в которой обыгрывается имидж команды и особенности команды.

#### **Схема приветствия.**

1. Выход. Чтобы вызвать интерес у зрителя к вашей команде, выход в приветствии должен быть эффектным, вы должны привлечь внимание зала. Здесь стоит заметить, что выход не может превышать сорок секунд, и должен заканчиваться «болтом».
2. Блок шуток. Три-пять реприз, объединенных одной мыслью.
3. Вспоминая про правило сорока секунд, логически приходим к следующей составляющей приветствия. В данном месте должна произойти смена зрительного образа. Это может быть короткая песня, реклама, или любая реприза, главное, чтобы динамика выступления должна быть нарушена.
4. Еще один блок шуток, или номер.
5. Снова должно произойти нарушение динамики.

6. Еще блок шуток, или номер.
7. Болт.
8. Финальная кода. Это финальная фраза вашего приветствия, которая ставит логическую точку в выступлении. Желательно, чтобы эта фраза была смешной.
9. Финальная песня. Раньше, во времена старого КВНа, было принято петь красивые финальные песни. В современном, более динамичном КВНе, финальными песнями, впрочем, также как и начальными принято жертвовать в пользу дополнительных шуток.

***Подсказка:** чтобы ваше выступление не выглядело простым набором номеров и реприз, придайте ему единую канву, добавив в выступление три фразы, посвященных тематике конкурса: в начале, в середине и в конце.*

## **5.2. Музыкальный конкурс.**

В данном конкурсе команда имеет возможность показать отличные музыкальные способности, имеющиеся в команде. Это и вокальные данные, и оригинальные аранжировки, и незаурядные хореографические подходы, и использование всего, что подходит под формулировку «музыкальный» (нетрадиционное использование музыкальных инструментов, использование предметов быта в музыке - пилы, вешалки, молотка, бутылки и других).

Зачастую музыкальный конкурс представляет собой несколько музыкальных номеров, связанных конферансом (концерт, мюзикл, дискотека, хит-парад, музыкальная теле- радиопередача).

### **Схема музыкального конкурса.**

1. Шутка на тему конкурса.
2. Шутка-связка с первым номером.
3. Музыкальный номер.
4. Шутка-связка со вторым номером.
5. Музыкальный номер.
6. Шутка-связка с третьим номером
7. Музыкальный номер.
8. Шутка в тему музыкального конкурса.
9. Финальная кода.
10. Финальная песня.

**Какие фонограммы использовать?** Конечно же, актуальные, легко узнаваемые зрителем песни (сезонные хиты, либо шлягеры прошлых лет). Можно использовать известную музыку из кинофильмов и мультфильмов. Приветствуется использование ярких необычных аранжировок, обработок, сведение нескольких мелодий в одну и т.п.

Не возбраняется привлечение профессиональных вокалистов. Здесь несколько вариантов. Написать вокалисту смешной текст.

Но каким бы музыкальным не был конкурс, помните - от вас ждут юмора!

**Подсказка:** при написании музыкальных номеров нужно отдавать предпочтение способностям команды. Если команда «не поет» - не надо петь. Ищите другие варианты: танцуйте, читайте RAP, стройте свои номера так, чтобы они были музыкальными, но петь не приходилось. Выигрывайте на оригинальности идей.

### 5.3. СТЭМ.

В основу СТЭМа лег конкурс студенческих театров эстрадных миниатюр. Для КВНа конкурс СТЭМ представляет определенный набор шуток, объединенный одной общей идеей. Как правило, СТЭМ представляет собой некое мини домашнее задание без музыкальных номеров (не всегда) и финальных песен. Единственное условие – на сцене могут находиться не более трех человек. Но и это условности, которые легко разрешимы с помощью оригинальных идей и подходов. Допустим, в сборной команде КВН Пермского края «Парма» лишние люди лазали «в Москву» (под стол), а «Утомленные солнцем» из Краснодарского края попросту «отстреливали» нарушающих правила СТЭМа.

***Подсказка:** СТЭМом может стать отдельно взятый номер, написанный для любого конкурса. Или же набор миниатюр, связанных одной канвой, например, поступление в театральное училище, где преподаватель в качестве вопроса предлагает абитуриенту показать миниатюры.*

### 5.4. Домашнее задание (ДЗ).

Наверное, самый глобальный конкурс в КВН. В идеале домашнее задание должно отвечать всем законам драматургии и смотреться как мини-спектакль. Здесь возможно использование номеров с шикарными декорациями, яркими костюмами, массовыми сценами. Очень сложно написать ДЗ одним блоком (одна ситуация, одни и те же актеры, реквизит). Проще составить ДЗ из нескольких блоков,

связанных между собой сюжетной линией. В блоках можно (и нужно) использовать элементы СТЭМа, приветствия, музыкального и капитанского (небольшие монологи) конкурсов. ДЗ должно быть динамичным и представлять собой яркое шоу. Избегайте статичных сцен (выступление, в котором актеры все время сидят за столом и разговаривают – лучшее снотворное для зрителя и жюри).

Не бойтесь экспериментов, синтеза, новшеств и других «страшных» слов!

***Подсказка:** ДЗ можно писать по такой же схеме, как и музыкальный конкурс, только номера внутри не обязаны быть музыкальными.*

### 5.5. Музыкальное домашнее задание.

Вот, где душа может разгуляться. Это нечто среднее между обычным музыкальным конкурсом и домашним заданием, включающее элементы и того и другого. Другими словами, показывай, что хочешь. И текстовые шутки, и игровые миниатюры, и песни, и танцы. Придумайте оригинальный ход выступления, интересные «связки» и вперед – покорять жюри.

***Подсказка:** чтобы придать музыкальности домашнему заданию, достаточно в номерах использовать музыку не как «отбивки», а как «фон». А наличие начального танца и финальной песни абсолютно «омузыкалят» ваше ДЗ.*

### 5.6. Конкурс одной песни.

Конкурс одной песни по сути - тот же музыкальный конкурс с одной лишь разницей: красной линией во всем конкурсе должна проходить одна мелодия (песня, музыкальная тема). Вариантов написания этого конкурса очень много. Например, можно написать какой-то смешной сюжет и просто положить его на музыку, можно написать несколько смешных песенок и петь как частушки. Можно взять одну мелодию и написать на нее много различных текстов, скомбинировать слова одной музыкальной композиции, а музыку другой и т.п. Можно и слегка хитрить. Допустим, посвятить конкурс поиску какой-то одной песни, которую вы никак не можете вспомнить. Вам встречаются всякие разные мелодии, и только к финальной песне вы находите искомую композицию.

Импровизируйте, покоряйте оригинальностью идей и шутите, шутите, шутите!

***Подсказка:** чтобы не утомить зрителя одной мелодией, можно сделать различные аранжировки данной песни в стиле RAP, блюз, марш, вальс, диско, транс и так далее.*

### **5.7. Видео-конкурс.**

Видео-конкурс, то есть снятый вами короткий смешной ролик на пару минут – это вообще принципиально другой жанр, нежели все остальные вместе взятые КВНовские конкурсы. Единственное, что его роднит со всем остальным «сценическим» КВНом – это технология придумывания, хотя и придумывать здесь придется не только, а иногда и не столько репризы, сколько ГЭГи (ГЭГ, здесь и далее, - визуальная законченная шутка), проще говоря, «видео-приколы», что, впрочем, есть лишь своеобразная форма репризы. Начнем с того, что кроме сценария литературного вам придется обязательно продумать и сценарий режиссерский, то есть так называемый «монтажный план», в котором продумывается и подробно описывается каждый план (эпизод) будущего ролика.

Главное, чего требует камера – естественности. И касается это как поведения актеров, так и антуража. Малейший актерский «пережим» выглядит на экране ужасно! И это при том, что в КВНовском ролике наверняка будут действовать «не совсем нормальные люди в не совсем нормальных обстоятельствах». Но вся эта ненормальность должна быть абсолютно правдива и искренна!

В кино все должно быть «взаправдашним» ровно настолько, чтобы зритель поверил, что это взаправдашнее. Иными словами, на экране должна возникнуть именно та картинка, которую вы себе представляли, когда придумывали сюжет.

***Подсказка:** самое главное отличие видео-конкурса от любого другого конкурса: здесь может победить не юмор, а идея. Найдите грамотную и красивую идею, воплотите ее в жизнь, и победа вам обеспечена!»*

## 5.8. Озвучка.

Данный конкурс очень зрелищен и достаточно прост в написании. Самый простой ход при написании этого конкурса – использовать правило «инверсии». То есть, полученный вами сюжет перенести в новые условия. Многие КВНщики упускают из виду еще одну немаловажную деталь – это всевозможные надписи в кадре озвучиваемого вами фильма. Их тоже можно смешно переводить.

***Подсказка:** самое смешное при «озвучке» - это точно попасть своими фразами в слова, произносимые героями озвучиваемого фильма.*

## 5.9. Разминка.

Разминка – КВНовский конкурс, где сохранились элементы импровизации. Мы не оговорились, именно элементы, поскольку разминка также требует тщательной подготовки.

Разминка проводится следующим образом: команда задает вопрос, соперники за 30 секунд придумывают ответ, отвечают на вопрос, и в конце команда, задававшая вопрос, отвечает сама.

### **Правило 1. Закон трех повторений.**

Вам задали вопрос, вы придумали смешной ответ и, лучший актер вашей команды, назовем его Вася, пошел отвечать, и «порвал» зал. Хорошо! Второй вопрос, опять Вася пошел, и снова «порвал». Отлично! В третий раз Вася может идти и говорить любую ерунду, залу все равно будет смешно, потому что зрители привыкли, что Вася всегда смешно отвечает.

Но есть другая ситуация, где события развиваются наоборот. Вася ответил на первый вопрос плохо. На второй – плохо, и уже какой бы смешной не был третий ответ, если его говорит Вася – зал смеяться не будет!

**Вывод:** на третий раз меняйте Васю. А еще лучше берегите свою «звезду». Т.е. если вы не уверены в своем ответе, выпустите наименее ценного игрока вашей команды!

### **Правило 2. Молчание – золото!**

Если ваш ответ не смешной – НЕ ОТВЕЧАЙТЕ!!! Кроме тех случаев, когда ваш ответ обязателен по правилам! Ваш плохой ответ автоматически лишает вас права на наивысший балл!

**Вывод:** лучше промолчать!

### **Правило 3. Ваш ответ на разминке изначально смешной!**

Бывают случаи, когда, не будучи в восторге от собственного варианта, отвечающий идет к микрофону с физиономией человека, заранее извиняющегося за плохой ответ. А ведь зрители вам доверяют. Так что если вам не нравится шутка, она, скорее всего, не понравится и публике. И наоборот, даже средненький ответ, поданный с чувством собственного достоинства и подкрепленный улыбками всей команды, может вызвать овацию.

**Вывод:** шутки на разминке надо подавать так же, как и в любом другом конкурсе!

Главная ошибка многих команд в том, что к разминке относятся несерьезно и готовят её в последний момент (даже за кулисами перед игрой!). Арифметика очень проста: вам нужно подготовить три вопроса-ответа, то есть, три шутки. Для приветствия вам нужно придумать примерно 20 реприз. А максимальный балл за приветствие и за разминку часто одинаков. Отсюда делаем вывод, что три шутки разминки стоят 20 шуток приветствия. Поэтому НАПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ

СЛЕДУЕТ НАЧИНАТЬ С РАЗМИНКИ!!! Выберите три «болта», если таковые есть, придумайте к ним вопросы и спите спокойно. Желательно придумать запасные ответы на случай, что соперник «пробьет» ваш ответ. Не гнушайтесь проведением тренировочных разминок на репетициях.

Методы игры в разминку.

Всем процессом полновластно и даже авторитарно руководит «диспетчер». Это вовсе не обязательно должен быть руководитель команды. И вовсе не обязательно он сам должен быть блестящим импровизатором (это даже вредно!). Главные качества, которыми должен обладать «диспетчер» – это вкус и чувство литературного языка. Ведь именно на него ложится обязанность отбора ответа и окончательной его формулировки. И спорить с ним категорически нельзя!

Еще один важнейший вопрос разминки – кто пойдет отвечать? Отвечать должны актеры, причем актеры-лидеры. Оптимально, конечно, чтобы они были не чужды авторской деятельности, что позволит им лучше «почувствовать» репризу. В то же время, острохарактерному герою, любимому залом, интуитивно многое прощается.

Ответ на разминке не обязательно должен быть придуман. Он может быть подобран из специального набора заранее заготовленных реприз и подогнан под вопрос соперника. На языке КВНщиков этот набор называется «резинками». Эти репризы должны быть достаточно универсальными, чтобы их можно было, «как резину», подтягивать под конкретную формулировку. «Резинок» в списке должно быть немного - всего 10-15, иначе в них будет трудно сориентироваться. И вот, пока все импровизируют, один или два человека «тянут резину», с тем, чтобы сообщить диспетчеру вместе со всеми и свой вариант. Ничего зазорного в этом нет. Наоборот, выходить на

разминку без резинок непрофессионально. Ведь нередко именно этот ответ оказывается удачнее других. Не говоря уже о том, что подчас он оказывается единственным...

Да-да, опытным КВНщикам хорошо известно, что значит «схватить клин», когда время кончается, а в голове у всех торичеллиева пустота, и вместо града предложений в кругу тяжкое молчание прерывают лишь нечленораздельные обрывки фраз. И тогда приходит очередь «ходока» или «камикадзе» – обаятельного человека, которому публика простит даже глупость, или наиболее выспавшегося автора, который может, пока идет к микрофону, сформулировать хоть что-то.

Иногда команде приходится вводить на разминке и еще одну специализацию. Дело в том, что частенько лучшие импровизаторы, авторы с раскрепощенным парадоксальным мышлением, почти начисто лишены внутреннего критерия отбора. Они, сами того не сознавая, могут выдать в кругу пошлость, совершенно непригодную для произнесения со сцены. А этого делать нельзя ни в коем случае! Пошлость может оказаться очень смешной и начисто выбить из колеи не только авторов, но и диспетчера. Такому импровизатору приходится устанавливать персональную опеку – «фильтр», который предварительно отбирает его варианты, прежде чем доложить диспетчеру. (Опять же «фон» на разминке недопустим!)

Наконец, время. Натренированная команда, как правило, прекрасно его чувствует. Тем не менее, чтобы работать действительно, «как часы», не поленитесь завести «кукушку». Это человек с секундомером, который занят на разминке исключительно тем, что отсекает временные периоды штурма: 10 секунд, 20 секунд и 25 секунд. О том, что время истекло, вы узнаете и без него.

А вот теперь давайте попробуем выстроить **схему работы команды на разминке**.

О секунд: Тишина! Молчать! Думать! Единственное исключение – простой ответ, который сыграет только сразу. Но сообщить его нужно только диспетчеру, так чтоб другие не слышали. А он уже пусть решает.

10 секунд: Все - в круг! Каждый сообщает свой вариант диспетчеру. Никто не высказывает своего просвещенного мнения насчет достоинств того или иного варианта!

20 секунд: Диспетчер выбирает вариант. Авторы круга предлагают свои формулировки выбранного варианта.

25 секунд: Тишина! Диспетчер произносит окончательную формулировку ответа и показывает, кто пойдет отвечать. Отвечающий повторяет формулировку диспетчеру для проверки.

30 секунд: К микрофону, господа! Зрители ждут чуда! И, возможно, вам удалось его сотворить.

Существует **прием, как не проиграть разминку**. На любой вопрос можно ответить двумя способами:

- отрицание;
- гипербола (преувеличение).

Например, вопрос: «В лесу родилась елочка».

Отрицание: а в пустыне кактус сдох.

Гипербола: и не просто елочка, а вместо иголок у нее копыя.

Естественно, что данные ответы не вызовут истерики в зале, но и отрицательных эмоций у жюри тоже не вызовут. И этот прием хорош для репетиции разминки.

Разминку, как и любой другой конкурс надо репетировать!

**Желательно начинать с репетиции разминки каждый свой сбор команды.** Для начала разминаем мозг. Так же как мышцы рук или ног можно тренировать и мозг. Существует такая игра, называется она – «Огород». Участники встают в кружок (желательно не более 10 человек) и по очереди, указывая взглядом на кого-то, стоящего в круге, предлагают ему связать между собой два любых слова. После того, как участник дал ответ, он предлагает тоже задание, - следующему участнику. И так минут пять.

Например, «песок» и «рыба» связываются одним словом «море». Связки могут быть любыми, как в лоб, так и косвенными. Главное в этой разминке – быстрота!

Поиграли минут пять в «огород» и переходим непосредственно к репетиции самого конкурса. Есть много вариантов. Например, поделиться команде пополам и поиграть друг против друга. Или заставить руководителя задавать вам вопросы. Главное запомнить, что разминка – такой же конкурс как и другие, и его **ОБЯЗАТЕЛЬНО** надо репетировать!!!

***Подсказка:** чтобы быть более готовым к «разминке» на игре, надо сразу после приветствия собраться всей командой и немного порепетировать «разминку». Тогда, выходя на сцену, вы оказываетесь в той же атмосфере, что и были до этого! Успех обеспечен!*

### 5.10. Биатлон.

Родина КВНовского биатлона – город-герой Минск. Итак, представьте: на сцене – пять представителей пяти команд. У жюри на столах – таблички с цифрами от единицы до пяти, которые выполнят роль отнюдь не оценок. Итак, сначала каждая команда стреляет шуткой. Затем каждый член жюри поднимает табличку с номером команды, шутка которой ему понравилась меньше всего. Если номер такой команды очевиден, команда покидает сцену. Если нет, жюри переголосовывает. Далее – следующий круг шуток и решение жюри. И так до тех пор, пока на сцене останется абсолютный победитель конкурса. Что касается оценок за конкурс, то тут всё просто: команда, выбывшая в первом круге получает 0,2 балла, следующая команда – 0,4 балла, далее – 0,6, 0,8 и победитель конкурса получает 1 балл ровно.

***Подсказка:** в биатлоне важно не только написать смешные шутки, но и грамотно их расставить, а также очень важна подача этих шуток во время конкурса.*

### 5.11. Фристайл.

Коротко: это некий «приветствиезаменитель». Хронометраж – 5 минут. Стиль – свободный. «Нечто минут на 5» - так можно еще назвать это действо. Командам предлагается использовать за 5 минут любые жанры: чистые репризы, миниатюры, ГЭГи, песенки, и так до бесконечности.

***Подсказка:** самое разумное – использовать конкурс «фристайл» как еще одно «приветствие».*

### 5.12. Капитанский конкурс.

Подразумевается, что этот конкурс – соревнование лучших представителей команды. Капитан – это и хороший актер, и автор, способный мгновенно ответить на вопрос соперника. Как правило, капитан – это лидер команды, на которого ложится большая нагрузка во время подготовки и репетиций. Поэтому очень часто к самой игре капитан «вымотан», изможден, что нередко является причиной поражения. Возможно, целесообразнее будет выбрать актера «линейки», отвечающего всем требованиям, предъявляемым к капитану. Как и любой другой КВНовский конкурс, «капитанский» необходимо репетировать. И не просто учить текст, а пробовать работать на аудиторию (перед командой, болельщиками).

***Подсказка:** чтобы написать хороший капитанский конкурс, лучше всего найти образ капитану, который изначально будет парадоксален!*

### 5.13. Бриз.

В своей основе этот конкурс – соревнование авторов, текстов. Конкурс заключается в «читке с листа» в буквальном смысле этого слова. Человек выходит к микрофону, и с минимальным обыгрывшем, без технического сопровождения (музыки, реквизита) читает текст. Обычно в конкурсе «бриз» участвуют два человека, но это не догма. Существует две разновидности «бриза»: домашний – подготовленный заранее и экспромтный – подготовленный за два часа до выступления (12 часов,

сутки). Помните: хорошая текстовая шутка – это шутка, которая не требует дополнительного отыгрыша (актерского мастерства, звуковых и видео эффектов и др.)

***Подсказка:** шутки в Бризе, также и в любом другом конкурсе, надо грамотно подавать. И помните, что если конкурс литературный, ничто не мешает вам придумать образы и также отыгрывать шутки, соответствуя выбранным образам.*

**Стоит ли говорить, что к каждому конкурсу необходимо относиться с одинаковой ответственностью. Второстепенных и простых конкурсов в КВН нет.**

В современных условиях КВН - это шоу, причем шоу очень хорошего качества. Время фуфаяк и валенок (за редким исключением) давно ушло. Чтобы добиться успеха, выступление должно быть динамичным, ярким, запоминающимся. На сцене зрители хотят видеть «красивую картинку», а не пошлый балаган, и они этого заслуживают.

## 6. Заключение

Теперь вы знаете о теоретической части КВНа столько же, сколько и мы! А это значит, что пора переходить к практике, т.е. играть в КВН в своих школах, поселках, городах, регионах и, наконец, приезжать к нам, во Всероссийскую Юниор-Лигу КВН!

Ждем вас с нетерпением!