***СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТОГО МЕРОПРИЯТИЯ «ВСЁ ДЕЛО В ШЛЯПЕ!»***

***Разработал: Кириллова Светлана Сергеевна (учитель технологии)***

**Цель:** Создание атмосферы эмоционального комфорта во время праздника, сплочения коллектива на основе досугово-игровой деятельности.

**Задачи:**

1. Формировать навыки работы в команде;

2. Развивать у участников творческие способности;

3. Содействовать сплочению коллектива, уверенности в себе;

4. Воспитывать дружелюбное отношение  друг к другу и взрослым.

**Оборудование**: шляпы-сомбреро больших размеров из фольгированного утеплителя 3 шт.; различные головные уборы; конверты с заданиями; свиток; конфеты трех сортов в шляпе.

**Музыкальный ряд:** музыка и песни на шляпную тему.

*Звучит трек 1. Выходит ведущий, на его голове шляпа.*

Ведущий: Я приветствую всех присутствующих в этом зале.

А сейчас я приглашаю занять свои места прекрасным девушкам!!!!! *Трек 2*

Встречаем аплодисментами креативных юношей!!!!! Занимайте места напротив девушек. *Трек 3*

*Звучит трек 4. Ведущий снимает шляпу и поклоном головы приветствует зрителей на фоне инструментальной мелодии*.

***Шуточное знакомство с гостями "Приветствие со шляпой"***

Ведущий: Рад приветствовать тех, кто надел сегодня брюки,

- кто в платье или юбке,

- кто в черном,

- у кого с собой есть ключи,

- у кого есть часы,

- у кого кольца на руках,

- приветствую тех, кто в носках,

- у кого цепочка на шее,

- у кого есть помада в косметичке.

Ведущий:И первые вопросы нашим участникам, как говорится, – «на засыпку»!   Я рассказываю вам  различные  истории о шляпах, а вы  должны решить, правда это или нет?

Девушкам – Верите ли вы, что одно время европейские модники  носили сразу два головных убора, совершенно непохожих друг на друга. Один, как и положено, был на голове, а другой болтался на ленте за спиной, дожидаясь, когда его наденут?  (да)

Юношам – Верите ли вы, что  в средние века в моде были капюшоны, которые  свисали до самого пола,  а  использовали их в качестве кармана для всяких мелочей, поскольку делать карманы в костюмах еще не научились?  (да)

Девушкам – Верите ли вы, что раньше хорошая шляпа ценилась настолько дорого, что ее можно было обменять на  породистого скакуна?  (нет)

Юношам – Верите ли вы, что чепчики, которые носят сейчас младенцы – это точная копия мужских головных уборов средних веков? (да)

Девушкам – Верите ли вы, что шляпу под названием «котелок»  раньше  использовали еще для приготовления в ней пищи? (нет)

Юношам – Верите ли вы, что в XVIII веке каждая  шляпа шилась для одной, определенной прически,  так как  одну прическу тогда могли носить несколько месяцев? (да)

Ну что ж, разминку вы прошли достойно.

***Игра – розыгрыш "Фокус со шляпой"***

Ведущий: Верно, а еще это чудесный реквизит для знаменитого фокуса с конфетой!

*Ведущий достает из кармана конфету. Звучит трек 4. Показывает её зрителям, кладет на стол, накрывает шляпой.*

Ведущий: Я предлагаю одному из вас забрать себе конфету, не дотрагиваясь руками до шляпы. Кто решится на участие в этом фокусе, пусть назовет трех родственников шляпы - три головных убора.

*Проходит отбор участников игры.*

*(Родственники шляпы: кепи, шлем, берет, кубанка, капор, каска, треух, чалма, ушанка, косынка, котелок, чепец, башлык-капюшон, картуз, колпак, панама, папаха, платок, ушанка, пилотка, фуражка, цилиндр, кипа, бескозырка, тюбетейка).*

Суть игры: Назвавший три головных убора, пытается взять конфету, не дотрагиваясь руками до шляпы. Чаще всего, у зрителей не получается выполнить поставленную задачу.

*Фоном звучат треки 5, 6.*

Ведущий: Теперь я открою секрет этого «прикольного» фокуса: я возьму в руки конфету, не дотрагиваясь до шляпы. Всё дело в шляпе. Никакой конфеты давно уже нет под шляпой. Не верите? *(Обращается к одному из игроков.)* Посмотрите сами! *Игрок поднимает шляпу, а ведущий беспрепятственно берет конфету.)*

Ведущий: Сейчас вы были свидетелями, как я, не дотрагиваясь до шляпы, взял конфету! Конечно же, это цирковая реприза, клоунада. Всем присутствующим я предлагаю угоститься конфетами (три вида конфет в шляпе). *(Ассистент выносит шляпу с конфетами). Фоном звучит трек 7.*

- Вы обратили внимание, что конфеты разные?!

А сейчас я предлагаю выйти на сцену всем, кому попалась конфета в коричневой обертке. *(Демонстрирует конфету)*

Приглашаю участников, кому достались конфеты в оранжевой обертке. *(Демонстрирует конфету)*

Выходят остальные участники, которым достались конфеты с желтым фантиком «Красная шапочка». *(Демонстрирует конфету)*

Вот так мы с вами разделились на команды, прошу занять свои места, в составе своей команды.

Ведущий: Это был очередной неожиданный фокус. Шляпа становится главным объектом внимания у клоунов и жонглеров. Приглашаю выйти на сцену всем, кому достались конфеты первого фантика, вы стали первой командой и занимаете первый ряд, … и так второго фантика и третьего (разделение на команды).

***Игровой эпизод "Шляпа - мишень"***

Ведущий: А еще шляпа может стать прекрасной мишенью. Если у кого - то из вас есть монеты, можете попытаться ими попасть в шляпу.

*Ведущий ловит шляпой монеты. Фоном звучит трек 6.*

Ведущий: Те из вас, чьи монеты оказались в шляпе, выходите ко мне и заберите свои монетки, чтобы продолжить состязания снайперов.

*Игроки забирают монеты.*

Ведущий: Предлагаю попасть в шляпу с расстояния 5 метров. Тот, кто последним попадет, забирает все деньги, как приз.

*Звучит трек 7. Проходит состязание. Победитель забирает мелочь себе.*

Ведущий: Часто мы слышим, что деньги нужно хранить в банке. Поэтому я и дарю вам этот предмет.

*(Ассистент ведущего выносит банку, которую ведущий вручает победителю)*

***Конкурс «Изучение шляпной темы»***

Ведущий: Пришло время проверить ваши шляпы на прочность. Я бросаю в ваши шляпы тяжёлые вопросы, с помощью которых мы и проведём изучение шляпной темы. Кто первым поднимет руку, тот и отвечает.

1. Какой головной убор предпочли известные личности?

2. Александр Пушкин (цилиндр);

3. Чарли Чаплин (котелок);

4. Владимир Маяковский (широкополая шляпа и кепка);

5. Максим Горький (шляпа);

6. Наполеон Бонапарт (треуголка);

7. Владимир Ильич Ленин (кепка).

8. Из чего папа Карло сделал головной убор Буратино? (из носка);

9. Какую шляпку нельзя нарисовать? (невидимку);

10. Какое государство можно носить на голове? (панама);

11. Головной убор почтальона Печкина? (ушанка);

12. Головной убор рассеянного с улицы Бассеенной? (сковорода).

Ведущий: Сегодня вы неоднократно убеждались, как преображается человек, если у него есть шляпа. Действительно, дело в шляпе!

***Игровой момент "Состязание детективов"***

*Звучит мелодия из кинофильма «Розовая пантера» - трек 14. Ведущий надевает солнцезащитные очки и шляпу.*

Ведущий: Думаю, что никого не надо убеждать, что сейчас я пытаюсь сыграть роль детектива. И я не один такой в этом зале.

*Ведущий выбирает среди зрителей двоих игроков, вручает им шляпы и очки.*

Ведущий: Место встречи - сцена. Идите за мной. Место встречи изменить нельзя.

*Ведущий и игроки выходят на сцену. Ведущий оглядывается, озирается по сторонам.*

Ведущий: Сейчас мой ассистент уведет вас со сцены, в условленное место. Не теряя самообладания, идите за ним. Встретимся позже.

*Игроки уходят с ассистентом из зала, звучит мелодия из кинофильма «Розовая пантера» - трек 14. Ведущий достает из кармана телефон, настраивает фотокамеру.*

Ведущий: Сейчас я сделаю несколько фотоснимков в зале, не паникуйте и не сопротивляйтесь. Ракурсы будут не стандартными. Пусть вас это не шокирует.

*Ведущий подходит к одному из зрителей и фотографирует крупным планом его коленку, затылок, ухо. Фотографирует сверток (заранее сверток расположен на шкафу или столе). Ведущий приглашает в зал «детективов».* *Игроки выходят на сцену.*

*Звучит мелодия из кинофильма «Розовая пантера» - трек 14.*

Ведущий: Уважаемые коллеги, сейчас вам предстоит разгадать загадку с одним неизвестным. Внимательно посмотрите на эти фото. *(Показывает игрокам фотографии).* И постарайтесь найти в зале человека и предмет, которые я сфотографировал.

*Проходит игра. Фоном звучит музыка - трек 15. Ведущий помогает своими подсказками игрокам. Например, в одежде этого человека присутствует черный цвет или он находится в третьем ряду и т.п.  «Детективы» находят «неизвестного» в зале, выводят его на сцену. Победитель тот, кто сделал это первым. Ведущий предлагает «неизвестному» раскрыть сверток и прочитать послание .*

*ТЕКСТ:*

«Когда-то давно жил мастер-шляпник. Он делал шляпы и кепки, фуражки и панамы… Но однажды ему это наскучило: «Каждый день одно и то же». И шляпник решил изготовить такой головной убор, какого ещё никогда не было. Сначала он придумал ему название, а потом взялся за работу. С той поры прошло много лет. Свидетели, знавшие мастера, не сошлись в воспоминаниях о том, какое именно название дал он новому творению. Вот варианты наименований, полученные от них: «Кепканама» «Фураляпа» «Трёхкозырка».

Ведущий: Обратите внимание на шляпки, которые я держу в своих руках. По-моему, им чего-то не хватает. Может быть, ленты, цветов или перьев. Я предлагаю украсить их подручными средствами, дать название шляпе и продемонстрировать ее на дефиле.

(Команды украшают шляпы из предложенного разнообразного материала)

Ведущий: А сейчас каждая команда продемонстрирует шляпы и представит нам их.

*Звучит мелодия из кинофильма «Розовая пантера» - трек 14.*

Ведущий: Нашим сыщикам я вручаю конверты с заданиями для команд:

**1. Надуть шары, украсить ими доску** (ассистент покажет какую).

Время на выполнение: 5-7 мин.

**2. Изготовить растяжку и украсить ею доску (ассистент покажет какую).**

Время на выполнение: 5-7 мин.

**3. Из набора букв собрать куплет из популярной песни, прорепитировать своей командой.** Время на выполнение: 5-7 мин.

Ведущий: Вы заметили, что все задания связаны с юбилеем?! Не один праздник не обходиться без……Торта!!!!!

***Выключаем свет. Горит гирлянда. Готовим хлопушки.*** (Ассистент вносит торт со свечами)

*Звучит трек 8. «С днем рождения!» Аллегрова Ирина*

*Ассистент выдает всем участникам праздничные колпачки.*

Ведущий: На фоне вами созданных реквизитов мы делаем общую фотографию!!! И все хором произносим: « С Юбилеем ШКОЛА!»

Ведущий: А сейчас потанцуем с нашими ассистентами. ФЛЕШМОБ.

*Трек 9.*

Ведущий: Всё! Всё дело в шляпе! Так называлась наша [***программа***](https://serpantinidey.ru/post/865/scenariy-universalnoy-igrovoy-programmi-karandash-toje-povod-dlya-veselya), которая только что закончилась. Всем спасибо за внимание! Пока - пока!

*Звучит финальная мелодия - трек 10( Упала шляпа). Ведущий уходит.*