



МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

(рота, батальон и им равные)

УГАДАЙ МЕЛОДИЮ

(патриотические, фронтовые песни)

Методический отдел ЦДРА

www.cdra.ru

Москва, 2021 г.

Методическое пособие «Угадай мелодию (патриотические, фронтовые песни)» подготовлено в помощь заместителям командиров подразделений по военно-политической работе при организации и проведении культурно-досуговых мероприятий с личным составом.

Ответственный за выпуск:

начальник методического отдела
заслуженный работник культуры РФ
Хробостов Д.В.

Составители:

начальник группы методики культурно-досуговой работы
заслуженный работник культуры РФ
Иванов Ю.Е.,
методист группы методики культурно-досуговой работы
Капанина М.Н.,
методист группы взаимодействия
с военными учреждениями культуры
Новожилова Ю.А.

Редактор – Новожилова Ю.А.

Компьютерная обработка материала:

Новожилова Ю.А.

Отзывы и предложения просим направлять по адресу:

129110, Москва, Суворовская пл., дом 2
Центральный Дом Российской Армии имени М.В.Фрунзе
Методический отдел
Контактные телефоны: 8 (495) 681-56-17, 8 (495) 688-54-92

СОДЕРЖАНИЕ

Цель, задачи, привлекаемые силы и средства на мероприятие.....	4
Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении игры «Угадай мелодию».....	5-6
Сценарий игры «Угадай мелодию».....	7
Приложение: Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Угадай мелодию»	8

УГАДАЙ МЕЛОДИЮ (патриотические, фронтовые песни)

ЦЕЛЬ: Использование новых игровых форм культурно-досуговой работы: игровой деятельности с установкой выполнения заданий на развитие музыкальной культуры, интеллектуального уровня, эрудиции военнослужащих. Сплочение воинского коллектива.

ЗАДАЧИ:

- 1) Расширить представление военнослужащих об истории возникновения военных песен.
- 2) Укрепить знания патриотической и исторической тематики.
- 3) Воспитать чувство патриотизма и гордости за свою страну, свой народ.
- 4) Привить интерес к истории и музыкальному искусству родной страны.
- 5) Организовать досуг военнослужащих.
- 6) Улучшить морально-психологический климат в коллективе.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СИЛЫ: Заместитель командира роты по военно-политической работе – организатор, творческий актив подразделения, члены совета комнаты информирования и досуга, члены редколлегии стенной печати, военнослужащие роты в количестве 25 человек, военнослужащий, владеющий музыкальным инструментом (баян, аккордеон, гармонь, синтезатор), военнослужащий – ведущий. Возможно консультирование с заведующим клубом, сотрудниками библиотеки, музыкантами военного оркестра по специальным вопросам разработки заданий для 3 туров и суперигры.

ПРИВЛЕКАЕМЫЕ СРЕДСТВА:

- столы и стулья по количеству присутствующих;
- пригласительные билеты, листы и ручки для жюри (канцелярские товары, ватман с изображением категорий элементов игры и нот);
- компьютер (ноутбук) для ведущего, аудио и видеоаппаратура (музыкальный центр, проектор, экран), фотоаппарат;
- фонограммы записи мелодии патриотических и фронтовых песен, сайт для скачивания минусовых фонограмм: www.x-minus.top (если мелодии будут исполняться вживую, то потребуются один из музыкальных инструментов – баян, аккордеон, гармонь, синтезатор);
- оформление для игроков: стенгазета, флажки разного цвета (для обозначения команд играющих), колокольчики, которые используются в качестве сигнала для ответа (по количеству игроков);
- призы участникам (грамоты, дипломы, сувениры для награждения игроков-победителей и т.д.).

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: комната информирования и досуга подразделения.

УЧАСТНИКИ: личный состав подразделения.

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ: 1 час 10 мин.

Перечень подготовительных мероприятий при организации и проведении игры «Угадай мелодию»

1. Создание рабочей (инициативной) группы.

2. Заседание рабочей (инициативной) группы – организационного комитета с обсуждением сил, средств, ресурсов необходимых для проведения игры «Угадай мелодию».

Продумать время проведения мероприятия, пригласить гостей и членов экспертного жюри для подсчета баллов (оформить пригласительные билеты). Продумать места для каждого.

В состав жюри могут входить:

- заместитель командира по военно-политической работе;
- заведующий клубом;
- заведующий библиотекой;
- представитель совета комнаты информирования и досуга;
- представитель редколлегии стенной печати;
- представитель совета клуба воинской части.

Распределить обязанности: определение ведущего, ответственного за музыкальное обеспечение, подготовку заданий игры, пригласительных билетов для жюри, подготовку стенгазеты с изображением категорий элементов игры и нот, оформление помещения, поддержание порядка.

После определения места проведения мероприятия, необходимо тщательно подготовить помещение, создать уют, навести чистоту и порядок.

Если есть баянист, аккордеонист, гармонист или военнослужащий, владеющий музыкальным инструментом, обязательно привлечь как участника для проведения игры, или как ведущего игры «Угадай мелодию» или даже для проигрывания вживую мелодий для угадывания.

3. Внесение игры «Угадай мелодию» в документы планирования подразделения воинской части.

4. Разработка необходимых документов по подготовке и проведению игры «Угадай мелодию».

Согласовать и утвердить планы подготовки и проведения игры «Угадай мелодию».

Разработать интересные музыкальные задания-вопросы военно-патриотической, фронтовой и исторической тематики для игры «Угадай мелодию». Презентация может быть использована при подготовке материалов для проведения игры.

Разработать сценарий проведения мероприятия с участием членов совета комнаты информирования и досуга, с привлечением заведующего клуба

воинской части, сотрудников библиотеки, музыкантов военного оркестра (при необходимости).

5. Подготовка средств необходимых для проведения игры «Угадай мелодию».

6. Подготовка элементов художественного оформления мероприятия.

Редколлегия стенной печати может подготовить пригласительные билеты для жюри, стенгазету с изображением категорий элементов игры, нот и наглядную презентацию с необходимыми заданиями при возможности использования проектора и экрана в комнате информирования и досуга подразделения.

7. Подготовка призов участникам и победителям.

В качестве приза могут быть грамоты, благодарности за участие, дипломы, сувениры для награждения игроков и т.д. (на усмотрение руководства).

8. Организация фотографирования игры «Угадай мелодию».

9. Проведение игры «Угадай мелодию» (*Смотрите Приложение: Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Угадай мелодию»*).

10. Подведение итогов игры «Угадай мелодию» (награждение военнослужащих за участие и победу в игре).

11. Подготовка материалов по итогам игры «Угадай мелодию» для стенной печати (стенгазеты, фотогазеты подразделения).

СЦЕНАРИЙ
игры «Угадай мелодию»

Дата проведения: « ___ » _____ 20__ г.

Время проведения: 10.00 – 11.10

Место проведения: комната информирования и досуга подразделения.

09.30 – 10.00	СБОР УЧАСТНИКОВ ИГРЫ
	- Подготовка участников.
10.00 – 11.55	ИГРА «УГАДАЙ МЕЛОДИЮ»
10.00 – 10.15	- I тур: представление и игра 1-й команды игроков.
10.15 – 10.30	- II тур: представление и игра 2-й команды игроков.
10.30 – 10.45	- III тур: представление и игра 3-й команды игроков.
10.45 – 11.00	- Определение победителя. Суперигра: Финал.
11.00 – 11.05	- Награждение победителя и при возможности участников игры.
11.05 – 11.10	- Завершение мероприятия. Общее фотографирование всех участников мероприятия.

Рекомендуемые материалы к сценарию игры «Угадай мелодию»

В игре участвуют 3 команды по 3 военнослужащих от роты.
Игра состоит из трёх туров и суперигры.

Первый тур

Играют три человека. В первом туре даётся четыре категории, в каждой из категорий содержится по четыре «ноты» с определенным количеством очков. Выбор начинался с игрока № 1. После выбора «ноты» участником, играет мелодия, и любой из участников должен взять колокольчик и им прозвенеть, чтобы сказать правильный ответ. При правильном ответе, он выбирает следующую категорию и «ноту», при неправильном – отстраняется от игры на две мелодии, а ход передаётся следующему участнику.

Второй тур

Играют три человека. Во втором туре в игре также четыре категории, права выбора ноты уже нет, мелодии играют подряд. С течением времени сумма очков «ноты» увеличивается, а при выборе этой же категории в следующий раз стартовая сумма продолжается с той отметки, на которой остановилась сумма. При неправильном ответе участника штрафовали на две мелодии. Участник, набравший меньше всех очков за первые два тура, выбывает.

Третий тур

Два участника соревнуются между собой с помощью торгов. Ведущий оглашает тему песни, и участники начинают торги за количество нот (от семи до трёх). Если участник понимает, что может не угадать мелодию, он может передать право отгадать мелодию другому. Если участник решает отгадать мелодию с трёх нот, то он будет отгадывать мелодию автоматически. При правильном ответе отгадавший получает балл, при неправильном – балл достаётся сопернику. Кто первый наберёт три балла, тот проходит в суперигру и получает общий фонд игры.

Суперигра

Участник, прошедший в суперигру, может заработать ещё очки. Суперигра — беспроигрышна. В ней игроку нужно угадать 7 мелодий за 30 секунд. Если участник угадывает все мелодии, он получает ещё очки к своему выигрышу, если не угадывает, то уходит со своим выигрышем, заработанным в игре.