

## Сценарий проведения тематического КВН для начинающих радиоспортсменов.

Участвуют 2-4 команды по 5-6 человек.

**Вводная часть** - демонстрация слайдов, видеофильма, рассказ о радиолюбительстве и радиоспорте.

Участников приглашают в сказочный лес (играет музыка “Там на неведомых дорожках”).

**Ведущий конкурса** (Баба-Яга, Старичок-Лесовичок) просит ребят помочь разыскать сундук с волшебным кладом. В этом им поможет не только волшебство, но и современная техника.

### Первый конкурс

Участвуют по 3 человека из каждой команды. Каждый получает по отвертке, и каждая команда по разобранному приемнику-пеленгатору на 144 МГц (разобрана антенна, вынут аккумулятор). На сборку дается не более 5 минут.

Жюри оценивает степень сборки, качество и возможную работоспособность собранного приемника.

Во время работы звучит песня из радиоспектакля “Старик Хоттабыч” “Мир наполнен чудесами”.

Лесовичок говорит ребятам, что теперь необходимо разыскать старинную карту волшебного леса, которая понадобится для дальнейших розысков клада.

### Второй конкурс (капитаны)

На сцене по кругу размещается пять предметов (пни, кусты, грибы и т. п.) Под несколькими них спрятаны работающие микромаяки. Капитанам сообщаются позывные этих маячков. Задача капитана - определить под каким предметом спрятан его маячок (в зависимости от квалификации ребят, можно не сходя с места). Достать из-под этого предмета запечатанный конверт с разрезанной картой.

Лесовичок рассказывает ребятам историю о том, как злой волшебник, чтобы навредить людям, пытался уничтожить старинную карту, но она в воде не тонет и в огне не горит, поэтому, он сумел только разорвать ее на части. Им нужно постараться восстановить испорченную карту.

### Третий конкурс.

Ребята получают бумагу и клей, распечатывают конверт с картой и собирают ее в целый кусок. На конкурс отводится 5 минут.

Жюри оценивает качество, и степень выполнения задания.

Но оказывается, что просто восстановить карту, мало, ведь на ней не нарисовано место, где зарыт волшебный клад. Лесовичок говорит, что на волшебном камне высечена карта с обозначенным кладом. Но этот камень заколдован, и к нему нельзя приближаться с какими-либо другими картами. Поэтому необходимо запомнить путь к кладу и перенести его на свою карту (карту ребята получают целую). Участвуют 2 человека от команды. Карта с дистанцией из 20 КП лежит на расстоянии от чистой карты. Участники, вооруженные карандашами, должны за 5 минут, как можно больше перенести пунктов. Жюри подсчитывает количество правильно перенесенных пунктов.

Баллы начисляются за два упражнения в связке.

Вот карты готовы, ребята находят сказочный сундук, Лесовичок говорит, что для открытия сундука, нужно знать старинное заклинание, которое давно утрачено, но помочь им может его младший брат, который младший, а потому жутко вредный и сердитый. Его нужно разыскать и уговорить помочь расколдовать сундук.

По два участника от каждой команды, с помощью приемника, отправляются на розыски лесного гнома (у гнома есть радиомаяк), который прячется где-то в здании.

Гнома приводят на сцену, он страшно недоволен. Сначала потому, что его побеспокоили, потом наоборот, что о нем долго никто не заботился. И требует, чтобы ему принесли воды, да не просто принесли, а показали свою ловкость.

### **Конкурс пятый**

В зале размещается несколько призм с компостерами (змейкой). На одном конце зала ведра с водой (по ведру на команду) а на другом пустые ведра. Участвуют по 2 человека от команды. Задача ребят, кружками перелить за 5 минут как можно больше воды в пустые ведра, при этом каждый раз, пробегая с полной кружкой, отмечаться на компостерах.

Жюри оценивает конкурс (оценивается способность держать кружку ровно на бегу, скорость и качество отметки).

Гном все равно недоволен. Он говорит, что может помочь, если ребята покажут свои знания и сообразительность.

### **Конкурс шестой (викторина)**

Гном достает из мешка наугад вопросы и задает из поочередно каждой команде (каждому участнику). Если команда не готова отвечать через 30 секунд (мгновенно), вопрос переходит к следующей команде. За каждый правильный ответ команда получает очко.

Когда вопросы кончаются, гном признается, что не может расколдовать сундук. Он говорит, что обрывки пергамента спрятаны в лесу и их нужно собрать и восстановить.

### **Конкурс седьмой**

Всей команде (5 чел.) завязываются глаза, ребята становятся друг за другом. По сцене разбрасывается 5 маячков, у каждого маячка есть буква пятизначного позывного. Участник с пеленгатором в руках, вслепую находит любой из маячков, развязывает глаза, сдает маячок капитану, который его выключает, и передает пеленгатор следующему. Оценивается скорость работы. Затем ребята получают 5 минут на размышления по поводу расшифровки “заклинания”. Ребята должны восстановить самарский позывной. Сказать, как он звучит при работе телефоном, и пропеть его азбукой Морзе (ть-ть-ть-таа). Команда получает шпаргалку с буквами морзянки и фонетический алфавит (не обязательно).

Правильное произнесение заклинания открывает сундук с кладом.

Жюри оценивает обе части конкурса.

**Награждение** проводится за 1-6 конкурсы, и за общий результат. Седьмой конкурс отдельно не награждается. В конкурсе капитанов, награждаются только капитаны, в остальных, каждый участник команды.