



Государственное бюджетное
учреждение культуры
«Белгородский государственный
центр народного творчества»
308006, г. Белгород, ул. Широкая,
д. 1
Тел., факс: +7 (4722) 21-34-24
E-mail: bgent@bgent.ru

Особенности режиссуры детских развлекательных программ

г. Белгород, 2024 год

Особенности режиссуры детских развлекательных программ: методические рекомендации / сост. Ю.А. Покровская. – Белгород: ГБУК БГЦНТ, 2024. – 37с. – Текст: непосредственный.

В методические рекомендации включены формы и методы организации работы детских развлекательных программ.

Содержание

Введение	4
Понятие игры и игровой развлекательной программы	5
Виды игровых программ	8
Специфические особенности режиссуры детских игровых программ	10
Организация и проведение развлекательной игровой программы	12
Выразительные средства режиссуры детской развлекательной программы	14
Методика составления и проведения игровых программ	16
Некоторые советы по подготовке игровых программ	21
Роль ведущего в организации игрового действия	25
Игры и активности, которые могут быть использованы в процессе моделирования игровой программы	28
Заключение	36
Список используемой литературы	37

Введение

Детский праздник – важная часть жизни ребенка. Но это не только развлекательное мероприятие, а большая, трудная подготовительная работа и отличная ситуация для развития и обучения детей. Технология организации и проведения детского праздника является сложным в творческом отношении делом, требует от организатора глубокой теоретической осведомленности.

Основой детских развлекательных программ является игра.

Игра – отражение жизни. Здесь все «как будто», «понарошку», но в этой условной обстановке, которая создается воображением ребенка, много настоящего; действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни. Детское творчество проявляется в замысле игры и в поиске средств для его реализации. Сколько выдумки требуется, чтобы решить в какое путешествие отправиться, какой соорудить корабль или самолет, какое подготовить оборудование! Поэтому игра – всегда импровизация.

Технологический процесс подготовки и проведения детского праздника включает определенные этапы:

- разработку сценарной основы;
- режиссерскую организацию материала.

Специфические особенности воспитательной эффективности детского праздника:

- место действия, особенность планирования;
- временная протяженность праздника зависит от его объема;
- особенности проведения праздника как физически, так и психологически.
- с кем проводить и для кого. Весь праздник должен быть в действии. Для общества и личности;
- зритель должен свободно передвигаться по всем игровым площадкам, которые есть на празднике;
- место проведения площадок. Выбор центральной площадки, где разыгрывается кульминационная часть праздника.

В зависимости от времени учитывать напряжение ребенка, т.к. в этом возрасте повышаются эмоциональность и впечатлительность, быстрая утомляемость и переключаемость внимания, стремление к смене видов деятельности, активность и склонность к подражанию.

Игра – это передача не только опыта, но и философии: внешняя привлекательность вызывает желание заглянуть внутрь, тем более, когда тебе предлагается стать непосредственно главным действующим лицом. Игры в различных видах и формах стали рычагом для режиссёров, которые задумались над тем, как помочь ребёнку сформировать свой внутренний мир, гражданскую позицию, мировоззрение.

Некогда один человек произнёс фразу, с которой трудно спорить: «Мы перестаём играть не потому, что становимся старше, а становимся старше потому, что перестаём играть» – Джордж Бернард Шоу.

Понятие игры и игровой развлекательной программы

Игра – это вид осмысленной непродуктивной деятельности человека, в котором мотив лежит не в результате, а в самом процессе. Существует большое количество форм игровой деятельности в досуговых программах: сюжетно-ролевые игры, подвижные игры, игры-конкурсы, демонстрационные и театрализованные игры, игровое имитационное моделирование и т.д. Все большую популярность и широкое распространение получают игровые и конкурсные программы как один из видов досуговой деятельности.

В психолого-педагогических исследованиях, посвященных проблеме игры, изложены идеи о социальной сущности игры, составившие основу психологической концепции игровой деятельности, проанализирована значимость игры как для формирования и развития личности в целом, так и для становления отдельных ее качеств.

Таким образом, игра понимается как разновидность физической и интеллектуальной деятельности, представляющая собой индивидуальную возможность самореализации.

Функции игры. Игра – явление полифункциональное. В связи с этим следует обозначить основные функции игровой деятельности:

1. Социализирующая. Игра является мощным средством освоения человеком социального опыта. Человек с самого рождения через игру приобретает элементарные навыки взаимодействия с социумом, происходит адаптация к условиям среды, саморегуляция, обучение общению.

2. Коммуникативная. В процессе игры играющий развивает навыки общения с участниками игрового процесса.

3. Рекреационно-развлекательная. Это одна из ведущих функций игры, ибо игра раскрепощает и доставляет радость.

4. Диагностическая. Игра позволяет выявить уровень развития творческого потенциала, уровень физического и интеллектуального развития.

5. Коррекционно-терапевтическая. Игра все используется в лечебно-оздоровительных целях для поддержания психологического равновесия личности. Кроме того, игра способствует разрешению детских конфликтов, снятию агрессивности отдельных подростков.

6. Компенсаторная функция. Игра компенсирует потребность во взрослости, включении в социально-значимые отношения, позволяет учащимся более полно выразить эмоциональную сферу личности.

7. Мотивационно-побудительная функция. Игра создает мотив деятельности, который значим для человека, и не отодвинут на отдаленное будущее, а также побуждает их к этой деятельности.

8. Релаксационная функция: снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивности обучения;

9. Психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния для наиболее эффективной деятельности.

10. Функция оптимизации эмоциональных взаимоотношений в семье.

11. Функция развития воображения. В.В. Давыдов изучал важнейшее свойство воображения, которое развивается в игре, но без которого не может состояться учебная деятельность. Это способность переносить функции с одного предмета на другой, не обладающий этими функциями (например, лоскут ткани может в разных ситуациях выступать одеялом, элементом одежды, элементом пейзажа, шторкой; палка может быть волшебной палочкой, указкой, карандашом, удочкой). Благодаря этой способности дети используют в игре предметы-заместители, символические действия. Широкое использование предметов-заместителей в игре в дальнейшем позволит ребенку овладеть другими типами замещения, например, моделями, схемами, символами и знаками, что потребуется в учении.

Перед сценаристами и режиссерами подобных программ стоит непростая и ответственная задача эстетически и этически обеспечить эту естественную человеческую потребность. И в этом случае профессиональная подготовка к подобного рода деятельности – необходимое условие для практической реализации творческого замысла специалиста.

Игровая программа – это совокупность и определенная последовательность игры. Но тут же возникает вопрос: а что есть игра?

Игра – вид деятельности в условных ситуациях, воссоздающих те или иные области действительности, тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами).

Конкурсная программа – это соревнование в каком-либо виде человеческой деятельности, и практически любой ее вид может лечь в основу конкурса. Это может быть профессиональная или близкая к профессиональной деятельность; это может быть деятельность, связанная с различными видами и жанрами искусства; это может быть деятельность, во время которой используется тот или иной природный или синтетический материал, при которой создаются разнообразные вещи, предметы, а также произведения искусства или литературы. То есть все, что человек делает руками, головой, да и всем телом, он может делать, соревнуясь с другими людьми.

Конкурсно-игровая программа – это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши.

Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.

Среди характерных черт большинства игр выделяют:

- Добровольность (только при желании ребенка);
- Эмоциональная приподнятость игровой деятельности, состязательность, соперничество;
- Творческий, импровизационный характер этой деятельности;

Наличие определенных правил, которые отражают содержание игры и логическую и временную последовательность ее развития.

Для того чтобы придумать игру, необходимо определить следующие понятия:

- › игровой замысел – цели и задачи игры;
- › игровой конфликт – противоречие между спросом организаторов и предложением от участников игры, конфликт разрешается тогда, когда спрос становится равен предложению;
- › игровая ситуация – распределение сторон, участвующих в игре;
- › игровое действие – такое действие, при котором одна игровая ситуация переходит в другую;
- › игровые правила – правила, по которым проводится игра. Игровое пространство – совокупность площадок, на которых проходит игровое действие;
- › игровой материал – реквизит и вспоминаящие предметы для проведения игры.

Гальченко А.Б. выделяет следующие типы игровых программ: разовая игровая программа – не предполагает подготовки детей. Они включаются в игру непосредственно по ходу действия. Могут использоваться самые разнообразные виды игр. Для описания такой программы достаточно сценарного плана. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике – в такой программе заранее задана подготовка детей. Это могут быть викторины, турниры, КВН, интеллектуальные игры и т.д. Дети вместе придумывают и готовятся к программе такого типа, что носит воспитательный и образовательный характер. Игра-спектакль – сюжет выстраивается таким образом, что участники без подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будет зависеть судьба героев.

Виды игровых программ

1. Разовая игровая программа:

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Участники включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротекке, подвижные игры в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников.

Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана.

Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

2. Игра-спектакль:

Для того, чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

3. Театрализованная игра:

Требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например: «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п.

В оформленном виде такая программа должна предусматривать для участников возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

- четко изложенные задачи;
- план подготовки игры;
- экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);
- сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения участников в ту или иную ситуацию;
- список литературы для подготовки к игре.

4. Интеллектуальная игровая программа:

Интеллектуальная игровая программа – это программа, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

Основным типом интеллектуальных игр является викторина.

Викторина – форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов.

Разновидности викторин:

- Тестовая викторина – участники отвечают на вопросы и получают оценку («О, счастливец!», «Что? Где? Когда?», квизы);

- Сюжетная викторина – организаторы придумывают игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками и т.д. («Полундра!», «Колесо истории»).

Стратегия – форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий.

Разновидности стратегий:

- ◆ Ролевая стратегия – путь к успеху через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры («Экспромт-театр», «Яхта»);

- ◆ Экономическая стратегия – путь к успеху через успешные приобретения и продажи («Менеджер»);

- ◆ Боевая стратегия – путь к успеху через правильное планирование победы над противником (шашки, шахматы).

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии. Особенность интеллектуальных игр – наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов.

5. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры-соревнования и др.

Для конкурсno-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой задач, описанием мероприятий, подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

При организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, лишить участников возможности импровизировать, проявлять выдумку, фантазию.

Специфические особенности режиссуры детских игровых программ

Драматургия в такой программе создается при помощи художественного приема, т.е. образного решения, при помощи которого достигается целостность всей программы. Для каждой программы образное решение индивидуально, оно может являться интригой – образная разработка перспективы игровых действий и последовательность игровых ситуаций. Она показывает взаимодействие сторон, участвующих в программе.

Так же один из вариантов развлечений игровой программы – создание игрового эпизода, содержащего в себе интермедию или саму игру, которые драматургически связаны друг с другом. В данном случае интермедия – это сценическая миниатюра перед игрой в конкретном игровом эпизоде развлекательной игровой программы. Она художественно организует игровое пространство для следующей игры, которая будет логическим продолжением интермедии, а также является эмоционально-образным введением в начальную игровую ситуацию. Действующие лица в интермедии становятся своего рода ведущими, и вся игра проводится в образном и смысловом характере, заданном интермедией. Интермедия может заменяться дивертисментом (вставным концертным номером), который связан с игрой логически и по смыслу.

Если нет интермедии, то часть театрализации может осуществиться с помощью создания художественных образов, сущность которых и общения между собой и участниками программы также имеет смысловую и логическую связь с игрой.

Следовательно, основной специфической особенностью развлекательной игровой программы является проблема соединения драматургии с самой игрой, а также нахождение такого художественного образа, который облегчит решение этой проблемы.

В начале работы над развлекательной игровой программой, режиссер собирает свою организационную группу. В нее могут входить помощники режиссера, сценаристы, костюмеры, художники-постановщики, хореографы-постановщики, композиторы, осветители, менеджеры и пр. Организационной группе режиссер ставит определенные задачи, обсуждает варианты решения тех или иных вопросов.

Создание развлекательной игровой программы начинается с определения целей и задач. К этому моменту режиссер уже должен знать, на какую возрастную аудиторию он выходит с данной программой, и где будет проходить мероприятие, чтобы грамотно сформулировать цель и создать сценарий. Когда цели и задачи определены, режиссер начинает искать материал для создания сценария.

После того, как подобран материал, и у режиссера возникла идея, он вместе со сценаристом прописывает сценарий, определяет его идейно-тематический замысел, что необходимо для любой драматургии. Режиссером разрабатываются характеристики героев. Так как это не просто театрализованная, но еще и игровая программа, нужно продумать, какие

игры/конкурсы можно вплести в канву сюжета. При подборе игр следует учитывать смысловую и логическую связь с сюжетом, возраст участников, стилистику игры, соответствующую характеру и действиям персонажа, который ее проводит, а также темпоритм и задачу, которую данная игра должна разрешить.

Далее, когда сценарий уже готов, режиссер собирается с организационной группой и определяет задачи – начинается работа по подбору музыкально-шумового и светового оформления, костюмов, подбирается декорационное решение, изготавливается реквизит. Запускается рекламная кампания. В параллель организовывается репетиционный процесс, в преддверии которого распределяются роли в соответствии с типажам актерам.

Организация и проведение развлекательной игровой программы

Составляются график подготовки и график репетиций, который согласовывается с режиссером.

Первый этап репетиций – застольные репетиции, во время которых режиссер дает актерам характеристики, объясняет задачи их героев, проводит читки.

После застольных репетиций начинаются репетиции в выгородке, когда актеры уже начинают действовать. Режиссер вместе с актерами-аниматорами по эпизодам выстраивает мизансцены, продумывает пластику, вводит реквизит и примерные декорации. Репетируются игры, создаются подводки к ним, что порой требует от актеров-аниматоров импровизации. Во время этих репетиций вводится музыка, могут одеваться некоторые части одежды, к которым актерам-аниматорам необходимо привыкнуть. Ставится и отрабатывается хореография, если это нужно для реализации задумки.

Следующий период – сборные репетиции, которые проводятся на сценической площадке с применением светового и музыкального оформления, с полной выгородкой декораций, в костюмах и с гримом. В этот период все эпизоды соединяются между собой. Организуется генеральный прогон.

Также нужно учитывать, что, если мероприятие проводится на открытой площадке, необходимо позаботиться о том, чтобы на нем дежурили служба скорой помощи, полиция либо МЧС.

Как было сказано, все функции режиссер распределяет между членами его творческой команды, но может быть и так, что он один выполняет все необходимые действия для проведения программы.

Можно сделать следующий вывод: для того, чтобы выпустить развлекательную игровую программу, нужно проделать большую работу. От режиссера требуется не только создать сценарий и организовать репетиционный процесс, но и подобрать музыкальное и световое оформление, костюмы, декораций и реквизит, что требует от него грамотности в данных вопросах.

Исходя из опыта работы учреждений культуры, необходимо напомнить общие требования к организации и проведению игр:

- игра не должна быть опасной, но не следует избегать и трудных элементов, связанных с проявлением смелости, решительности;
- игра не должна содержать продукты питания и воду, так как это может быть опасно для здоровья;
- игровой инвентарь, различные атрибуты и реквизит должны быть безопасны, удобны, гигиеничны;
- в игре нельзя допускать эмоционального перенапряжения играющих и болельщиков, ибо игровые эмоции настолько возбуждают играющих, увлекают их, что они иногда не могут правильно оценить свои возможности и действия;
- в командных играх необходимо следить за тем, чтобы команды были равны по силам;

- особое внимание необходимо уделить судейству игр, судья обязан строго следить за точностью выполнения правил игры, чтобы не снизить воспитательного эффекта;
- очень важно правильно подвести итоги игры, целесообразно привлекать к разбору игр самих играющих: объективный анализ приучает к правильной оценке своих действий, повышает сознательную дисциплину;
- задания должны быть последовательны и логичны.

Необходимо учитывать характер предшествующих занятий и настроения играющих. Если это были занятия, требующие больших физических или умственных усилий, то нужна веселая, малоподвижная и несложная игра. Нагрузка в играх возрастает в соответствии с эмоциональным и физическим состоянием участников, связанным с соревнованиями и преодоление препятствий.

Выразительные средства режиссуры театрализованной игровой программы

Актерское искусство.

Вид исполнительского творчества, искусство создания сценических образов. В основе лежит принцип перевоплощения актера в своего персонажа, он говорит и действует от имени своего героя. Главные инструменты актера: тело, пластика, голосовой аппарат, музыкальность, эмоциональность, фантазия и воображение, память, внимание, чувство веры и правды и т.д.

Мизансцена.

Расположение актеров на сценической площадке в определенный момент спектакля. Через мизансцены режиссер придает спектаклю определенную пластическую форму. Любая мизансцена должна быть психологически оправдана актером, не вызывать у него отторжения. Она помогает решить следующие задачи: раскрыть сквозное действие, целостность оценки образов, физическое самочувствие действующих лиц и атмосферу действия.

Темпоритм.

Соединение темпа и ритма спектакля, показатель интенсивности сквозного действия, динамика пластики и действия в целом.

Атмосфера.

Некая эмоциональная окраска, которая присутствует в решении каждой сцены спектакля, её создает всё, что окружает актеров на сценической площадке – это и звуки, и декорации, и шумы, и свет и т.д.

Музыкальное оформление.

Музыкальное оформление играет большую роль в работе над спектаклем/театрализованным действием, т.к. оно создает определенную атмосферу, настроение у зрителя, музыка поддерживает темпоритм действия, так же она может передавать эмоции действующих лиц, сообщать о каких-либо событиях, оставшихся за кадром и т.д. Очень многое зависит от правильно подобранного музыкального материала, поэтому режиссер должен уделить этому этапу должное внимание.

Световое оформление.

Свет помогает воспроизвести обстановку и место действия, перспективу, создать определенное настроение. Свет в спектакле может использоваться не только в обычном его понимании, но и в качестве проектора для создания эффектов (дождь, снег, огонь и т.д.), либо светового занавеса при наличии необходимого технического оснащения.

Театральный костюм.

Вся одежда, включая обувь, головные уборы и аксессуары, необходимые актеру для создания сценического образа. Костюм помогает понять эпоху, в которой разворачивается действие, сословие, к которому принадлежит персонаж, он важен не только для понимания зрителей, но и для актера в качестве вспомогательного средства для перевоплощения в своего героя.

Грим.

Также является одним из выразительных средств, помогающих актеру в создании образа.

Реквизит.

Это все те подлинные или бутафорские предметы, которые актер использует во время своей жизни на сцене.

Все эти выразительные средства помогают создать подлинную жизнь на сцене, раскрыть замысел и усилить действия актеров.

В оформлении игровой программы, а в принципе любого досугового мероприятия, входят: декорации, театральный костюм, грим, бутафория, световое и шумовое оформление, а также музыкальное оформление. Ни один сценарий мероприятия не будет успешен без использования этих выразительных средств. Существует даже такое понятие, как декорационное искусство – искусство создания зрительного образа мероприятия посредством декораций и костюмов, освещения и постановочной техники.

Декорационное искусство способствует раскрытию содержания и стиля представления, усиливает его воздействие на зрителя. А костюмы, маски, декорации и т.д., являются элементами декорационного искусства.

Методика составления и проведения игровых программ

Уже в начальной стадии разработки любой игровой досуговой программы необходимо попытаться увидеть все ее содержание. В этом организаторам поможет блоковая система, то есть структурное изображение содержания игровой программы. Каждый игровой эпизод-блок живет самостоятельной жизнью, развиваясь по законам драматургии: от пролога к завязке конфликта, его развитию. Итак, организаторы разрабатывают каждый блок: сюжетно или перечислением его основных частей – игр. Нужен замысел, сценарно-режиссерский ход – прием подачи игрового материала.

Сценарно-режиссерский ход – это образное движение авторской концепции, направленное на достижение цели художественно-педагогического воздействия, образно-смысловой стержень, который пронизывает весь сценарий, цементирует действие в его логическом развитии.

Сценарно-режиссерский ход (образно-смысловой) проявляется в трех ключах:

Образно-игровой – через игру актеров (актерское мастерство).

Декоративно-образный – через костюм, мизансцену, оформление игровой площадки, реквизит.

Образно-музыкальный. все игровые эпизоды объединяются лейтмотивом (одна и та же музыкальная фраза).

Сценарно-режиссерский ход должен быть найден на этапе разработки замысла, когда у автора сформулирована проблема, появилась четкая концепция, определены конкретные сценические задания, т.е. когда сделан смысловой каркас сценария. Также, сценарно-режиссерский ход (прием) – это образно-смысловой стержень, который пронизывает весь сценарий, цементирует действие в его логическом развитии.

Четвертый этап в разработке игровых программ заключается в композиционном построении материала сценария и разработке эпизодов-блоков согласно режиссерскому ходу. Весь собранный сценаристом материал необходимо композиционно выстроить по законам художественного монтажа.

Экспозиция – ввод в действие. Это короткий рассказ о событиях, предшествующих конфликту. Экспозиция перерастает в завязку, т. е. непосредственное начало действия. Появляется конфликт-столкновение жизненных противоречий, противоположных позиций, идей мировоззрения, идеологий.

Основное развитие действия (конфликта) проходит в нескольких эпизодах, нарастая, входит в кульминацию – высшую точку представления.

Развязка как разрешение конфликта, затем главное событие, где сформулирована основная мысль автора, т. е. идея.

Составление игровой программы заключается в умелом создании игровой конфликтной ситуации. Это основа и стержень игрового действия, о чем бы ни шла речь, проблемы решаются в игровом ключе. Основа любой игры – это преодоление препятствий. Суть игрового конфликта – противоборство сил, умений, сноровки, эрудиции. Благодаря напряженному конфликту и интересному сюжету многие игры приобретают своеобразную

драматургию, представляя собой маленькие жанровые сценки, насыщенные юмором. На какой бы конкретной основе ни развертывалась игра, сюжет ее должен включать набор ситуаций, дающих возможность участникам проявить свои литературные, музыкальные, хореографические способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке.

В программах развлекательного типа могут использоваться разнообразные наборы игр, непосредственно не связанные друг с другом. Однако организаторы отдыха предпочитают такое построение программ, в котором серия игровых развлечений нанизывается на единый сюжетный стержень.

Театрализованная, сюжетно оформленная игра представляет собой своеобразный рассказ, ведущийся на языке викторин, аукционов, эстафет, интеллектуальных и художественных конкурсов, шуток, танцев и песен. Благодаря умелой режиссёрско-драматургической организации этот рассказ превращается в целостное, разыгрываемое силами всех играющих, массовое представление. Сюжет позволяет логически выстроить игровые эпизоды в стройную законченность. С помощью сюжета легче обеспечить такое расположение развлечений, при котором общая игровая линия развивается по восходящей, а напряжение и интерес не снижаются, а возрастают.

В игре возможны самые разнообразные виды конфликтов.

- Конфликт ведущего с одним игроком (или двумя), а все остальные являются зрителями игрового соревнования.
- Конфликт ведущего с группой
- Конфликт равных по численности сторон.

В игре возможны самые разнообразные виды конфликтов. К ним относится не только противоборство 2-х команд. Иногда это «ловушки» – споры, либо игровые диалоги, шуточная ссора персонифицированных ведущих (клоунессы с клоуном). Когда нет конфликта – это дивертисмент.

Пятый этап в разработке игровых программ включает в себя подбор костюмов, реквизита и необходимого оборудования.

Реквизит – уникальная поддержка для аниматора. Он создаёт праздничную атмосферу, усиливает эмоциональное воздействие и игровой интерес. При подборе реквизита следует обратить внимание на его соответствие следующим требованиям:

- › соответствие реквизита тематике праздника и логическая «вписанность» в сценарий и программу;
- › соответствие возрасту участников;
- › безопасность;
- › устойчивость (быстро приходящий в негодность реквизит – это лишние деньги для организаторов и испорченное настроение ребёнка на празднике).

При выборе реквизита подумайте о его многофункциональности. Например, с помощью искусственных веток из канатов можно сделать настоящие лианы, что прибавит атмосферности празднику в стиле пиратского острова. Включайте фантазию, и вам не придётся обзаводиться тоннами

игрового реквизита! Правильно подобранный реквизит помогает составить оригинальную программу праздника, которая оставит неизгладимое впечатление в душе каждого участника игровой программы.

Шестой этап в разработке игровых программ посвящен выбору и подготовке помощников – участников сюжета во второстепенных и эпизодических ролях, оказывающих помощь в организации игр, награждении их участников и/или победителей.

Седьмой этап в разработке игровых программ заключается в проведении репетиций и корректировки материала. Необходимо помнить, что выполнение заданий игровой программы совершается на глазах у публики, то есть это живая импровизация участниками игровых состояний. Поэтому репетиции проводятся только с ведущими. Затем монтажная репетиция – светомузыкальное, декоративно-художественное оформление программы, работа с ассистентской группой. С участниками игровой программы проводится только одна-две репетиции для определения выходов, мизансценирование участников на игровом поле и рекомендации по подготовке домашних заготовок (если они предусмотрены).

Восьмой этап в разработке игровых программ посвящен подготовке сувениров и призов для участников и/или победителей игр.

Призы для участников — неотъемлемый атрибут любой игровой программы, который предполагает широкую развлекательную часть.

Выбирая сувениры, которые вы будете преподносить участникам, следует учитывать следующие специфические особенности:

- Оригинальность приза.
- Достаточное количество призов для данной игровой программы. На всякий случай заготовьте большее количество призов для конкурсов, чем это необходимо. Вполне вероятно, что гости захотят повторить какой-либо понравившийся им конкурс.
- Соответствие призов теме и идее игровой программы. При выборе призов ориентируйтесь на тему и идею программы, ведь чтобы правильно выбрать сувениры и подарки для игровой программы, стоит четко осознавать формат и характер мероприятия. Для каждого события нужны свои сувениры.

При выборе подарков ориентируйтесь не только на тему праздника и характер мероприятия, но и на ваши финансовые возможности. Если ваш бюджет не ограничен, вы можете позволить себе практически любые награды для участников. Если же вы не готовы тратить на сувениры огромные суммы, вполне можно обойтись небольшими средствами или даже сделать призы своими руками. Участникам не так уж и важны дорогостоящие подарки, главное — поднять им настроение и доставить немного радости и позитивных эмоций.

Девятым этапом в разработке игровых программ является подбор и оформление помещения, в котором будет проходить сюжетно-игровая программа.

Место проведения игровой программы должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу.

Перед проведением программы, мероприятия на местности, необходимо заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры. Специалистам необходимо учесть соответствие оформления тематике программы; из возможных вариантов целесообразно использовать декорирование воздушными шарами, цветами, различными плакатами, панно.

Десятый этап методики подготовки игровой программы – проведение игровой программы.

Для успешного проведения программы, а также для того, чтобы участники заинтересовались и быстро включились в игровое действие, необходима профессиональная работа ведущего-аниматора, которая характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением. Введение в игру, программу, начало праздника и т.п. должно соответствовать сюжету и настроению программы.

Одиннадцатым этапом в методике игрового общения является подробный анализ программы.

Данный этап является центральным и призван способствовать реализации главной цели игровой программы и ее задач. Этот этап характеризуется тем, что при проведении игровой программы ярко видны все достоинства и недостатки, связанные с ее подготовкой и организацией. Непосредственное наблюдение за ходом игрового общения дает большие возможности для их правильной оценки. Подведение итогов проведенного мероприятия – важный момент, который нередко недооценивается. Здесь особенно ответственна роль режиссёра, который должен сделать квалифицированное заключение, оценить достоинства и недостатки проделанной работы. Проведение всестороннего анализа игровой программы – обязательный этап деятельности любого организатора игрового общения. Умение анализировать, изучать итоги своей деятельности, прогнозировать ее будущие результаты, планировать конкретные шаги для их достижения – показатели высокого профессионализма.

Таким образом, главный из ожидаемых результатов применения данной формы организации досуговой деятельности, – рост уровня воспитанности подрастающего поколения, так как сюжетно-игровые программы обладают огромным педагогическим воздействием: их содержание, варьируясь, может включать пути решения «насуточных» проблем воспитания, формирования различных качеств личности для любой конкретной детской или молодежной аудитории. Безусловно, значительному профессиональному росту режиссёра, повышению его уверенности в себе способствует, в первую очередь, собственный опыт, но грамотное проектирование поможет сократить путь проб и ошибок, окажет влияние на весь творческий процесс и станет важным условием повышения удовлетворения от собственной работы.

Организатор должен предварительно продумать весь ход программы и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления. А также необходимо проверить все ли готово к

проведению (в большей степени это касается реквизита, оформления и призов).

Необходимо помнить, что речь идет не только о заимствованной из каких-либо источников игры, а также и о создании оригинальной игры (авторская игра). Придумать игру – это значит определить и сформулировать основные драматургические понятия игры.

Некоторые советы по подготовке игровых программ.

При разработке игры организатор должен учитывать возрастные особенности предполагаемых участников, их развитие, физическую подготовленность, количество, кругозор. Так же следует учитывать погодные условия (если проводится на улице), место проведения, наличие реквизита. Выбор также зависит от эмоционального состояния участников, от их взаимоотношений, от индивидуального стиля организатора, его особенностей.

Выбор, подготовка места. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности, руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

Подготовка реквизита. Желательно, чтобы он был ярким, красочным. Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и весу должен соответствовать силам участников. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

Вовлечение, введение в программу (сюжет). Для успешного проведения (особенно развлекательной, шоу-программы), а также для того, чтобы участники заинтересовались и быстро включились, желательно чтобы организатор находился в так называемом легком весе. Легкий вес характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением. Введение в игру, программу, начало праздника и т.п. должно соответствовать сюжету и настроению программы. Например, на лирический лад может настроить соответствующая песня. У малышей началом путешествия по сказкам может служить письмо, полученное от сказочного героя с просьбой о помощи или приглашением в гости и т.д.

Объяснение правил. Успех программы в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, ведущий - аниматор должен ясно представлять себе весь ход программы. Объяснять правила лучше тогда, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии, (исключение составляют игры с малышами, которые необходимо объяснять в сказочной форме). Рассказ должен быть логичным и последовательным.

Объяснение правил игры можно строить по следующему плану:

- ◆ Игровая задача.
- ◆ Роли и расположение на площадке.
- ◆ Ход.
- ◆ Правила, ограничения.
- ◆ Представление жюри.

Если встречаются затруднения в четком, ясном изложении правил, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге.

Деление на команды, распределение ролей – трудный момент. Трудный потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес. Если кто-то не хочет участвовать, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

Деление на команды можно осуществить следующим образом:

- по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью – во второй (не всегда удобно, т.к. получается неравное количество человек в командах);

- по разрезанным открыткам: игрокам выдаются разрезанные на равное число частей открытки, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки – играют в одной команде;

- игроки сами набирают команду (например, игра «Два корабля»: выбираются капитаны, которые сами выбирают себе кока, юнга и т.д., затем даются задания каждой категории игроков);

- при помощи игр-разбивок (например, «Расчет» (расчет на первый-второй и т.д.), «Сегментация круга» (группу можно поделить пополам, проведя воображаемый диаметр круга от себя к участнику напротив. В случае, если требуется более двух команд, круг просто разбивается на нужное число сегментов, «Цветоделение» (ведущий разбивает группы на команды по каким-либо признакам – по цветам или стилю одежды, цвету глаз и т.д.);

- при помощи многоуровневых жетонов.

Руководство (ведение) программой. Организатор (ведущий, конференсье) должен заинтересовать участников игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в программе, увлекая своим примером, поведением.

Необходимо чередовать конкурсы, игровые задания интенсивные и малоподвижные. Продолжительность зависит от характера программы, возраста и состава участников. Если программа (игра) командная, рекомендуется предусмотреть конкурсы (игры и т.п.) со зрителями (болельщиками).

Заключение, подведение итогов. Очень важно закончить программу своевременно, по принципу: получили удовольствие, но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным («последнее задание» и т.п.). Желательно что бы конец программы был результативным – победа, поражение, и т. п., он должен быть ярким, эмоциональным.

Там, где вкраплен сюжет, рекомендуется конец, соответствующий сюжету программы: начальник заставы «демобилизует» своих пограничников и отпускает их по домам.

Последующий разбор, анализ подготовки, проведения мероприятия (проводят организаторы, ведущие). Последующий разбор программы имеет большое значение. Объективный разбор приучает к правильной самооценке. При анализе отмечаются наиболее удачные моменты дела и те, кому мы ими

обязаны. Неудачи также вычлняются и обговаривается, как их избежать в дальнейшем. Рекомендуются ответить на вопросы: что помогало, мешало достижению результата, и т.п.

Последствие (публикация сценария, проведение программы для других участников, продолжение программы, изменение сценария и т.п.)

Технология игровой программы всегда начинается с ее моделирования:

1. Форма (скелет программы, фабула).
2. Содержание.
3. Название.

Игровая программа бывает различного типа:

- авторская;
- интеллектуальная;
- интерактивная;
- спортивная и т.д.

Формы представлены так:

Народные формы: ярмарки, посиделки, гулянья, скоморошины.

Исторически сложившиеся формы: балы-ассамблеи, маскарады, карнавалы, гостиные, салоны.

Современные традиционные формы: КВН «Что? Где? Когда?», дискотека.

Производные формы: спектакль–игра, фестиваль-игра, концерт-игра, игра-экспедиция, игра-экскурсия, игра-акция, игра-аукцион.

Содержание – чем будет наполнена форма программы: конференс, конкурсы, игровые моменты, концертные номера

Что ж форма найдена, содержание продумано теперь, как ни странно, самое главное, – название.

Название – визитная карточка, манок. В наше время, когда все площадки борются за зрителя, хорошее название – это половина успеха. Что выберет потребитель: билет на танцы или, например, «Детскотеку», «Пляскотеку», «Фестиваль невероятных танцев», «Хороводные смотрины», «Танцевальный Клондайк»? Хотя большой разницы в содержании этих танцевальных игровых программ нет.

Формы игровых программ уже все давно известны, содержание можно придумать новое, плюс завлекательное название. Количество форм всегда меньше, чем вариантов содержания, а вариантов содержания гораздо меньше, чем вариантов названия.

Театрализованные игровые программы подразделяют по следующим типам, когда программа ведется:

- от имени реального человека (самого себя);
- от вымышленного героя.

Программы, ведущиеся от реального человека, менее театрализованы, прибегать к такому способу хорошо, когда человек уже состоялся как ведущий. Минус реального персонажа – лексический «пяточок», минимальный словарный объем, трафарет. Начинающему ведущему лучше общаться от имени маски. Каждый вымышленный персонаж обладает своим неповторимым набором слов, что не дает ведущему использовать штампы.

Когда программа пишется для вымышленного образа, главное, для автора сценария и для ведущего выдерживать имидж до конца программы.

Также нужно помнить и такое правило: любая игровая программа должна начинаться с игры! Условия игры должны прозвучать в первые 1,5 минуты.

Если в своей игровой программе вы используете творческий конкурс, то знайте: либо итог не подводится (победила дружба), либо стоит усложнить конкурс каким-либо действием или игрой. Творческий конкурс без подведения итогов – забава.

Самое главное – не бояться нового, коллекционировать игры и конкурсы, импровизировать, чаще общаться с коллегами, прислушиваться к критике. И всё у вас получится!

Роль ведущего в организации игрового действия

Во-первых, ведущий должен быть личностью. Что это значит с точки зрения игровой программы? Прежде всего, он должен быть по своим интеллектуальным возможностям не ниже уровня команд. Это очень важно, так как поддерживать разговор можно только на равных. Участвуя в процессе импровизации, нужно быть не менее находчивым и остроумным, чем участники конкурса, иначе трудно завоевать уважение.

Во-вторых, ведущий должен любить играть. Иначе возможность показать себя, свои блестящие способности сбивает ведущего с пути истинного и превращает встречу в «театр одного актера».

В-третьих, ведущий должен быть добрым человеком, который хорошо понимает, что игровая программа – это игра друзей, и что относиться к участникам конкурсов нужно тепло, по-дружески, не смотреть сверху вниз, не допускать ни в коей мере покрикивания и, главное, – ни капли раздражительности! Ведь так просто раздражаться, когда ты лично чувствуешь себя в безопасности, за участие в конкурсе тебе лично не ставят оценок.

В-четвертых, в глубине души каждый человек, претендующий на звание ведущего, должен оставаться ребенком, не стесняться быть как они, не стесняться быть смешным. И этому нельзя научиться: либо с этим рождаются, либо этого нет.

Продолжая обсуждать черты ведущего как личности, я хочу подчеркнуть, что он должен быть беспристрастным. Он не должен помогать тем, кого любит, ни в коем случае! Но он должен любить тех, кто лучше, то есть, не скрывая своей радости оттого, что получилось хорошо, восхищаться открыто, вовлекая в этот процесс зал. Но, конечно, для того чтобы не ошибиться в оценке, хорошему ведущему нужны безупречный вкус и великолепное чувство юмора.

Очень важно для идеального ведущего не быть слишком серьезным в такой веселой и легкой программе, как игровая.

Профессиональные качества ведущего:

1. Ясная, свободная, литературная речь, не переходящая, однако, в болтливость. Хорошая дикция и громкий голос;

2. Чувство темпа и ритма, умение все время ощущать пульс встречи, ускорять его, если зал притомился, замедлять, если команды проявляют излишнюю торопливость. При этом ведущий просто обязан избегать суетливости, не мельтешить перед глазами, не вмешиваться в процесс, если это не вызвано крайней необходимостью.

3. Чувство меры и такта, которые позволяют ведущему, не вызывая обиды, остановить участника, забывшего о времени, напомнить членам жюри, что их оценок ждут и т.п.

И последнее: хорошему ведущему надо включаться в подготовку игровой программы с самого начала, ему надо прожить вместе, а авторами весь сценарий хорошо понимать механизм, сюжет всех конкурсов, чтобы в нужный

момент там, на сцене или в зале, в свой звездный час выйти из трудного положения, которое всего может возникнуть.

Поэтому решение вопроса о том, кто конкретно будет ведущим, приобретает первостепенное значение в игровых программах.

Работа ведущего на площадке предполагает многоплановость:

Работа со зрителем:

1. Управление вниманием зрителя. Чтобы зритель действовал не самостоятельно, а четко по намеченному исполнителем сценарию.

2. Создание условий, необходимых для проведения конкурса или объяснения задания. Общение со зрителями по принципу «вопрос-ответ», принцип взаимодействия.

3. Уважение к партнеру, тут зритель выступает как партнер, если я не замечаю партнера, он перестает замечать и меня.

4. Не обижаться на зрителя: не зритель плохой, а это мы не сумели с ним справиться.

5. Не поддаваться на настроение зрителей – борьба атмосфер. Заразить зрителей своей атмосферой, незаметно заставить его играть по нашим правилам.

Работа с участниками:

1. Объяснение заданий (игроки-зритель). Добиваться, чтобы задание было услышано и понятно как игрокам, так и зрителям (потенциальным болельщикам). Принцип уважения – я говорю для собеседника (зритель и игроки), поэтому, говорю так, чтобы он меня услышал, если меня не слышно он перестает меня слушать (потеря внимания).

2. Первым реагировать на все изменения, которые происходят во время конкурса, замечать и комментировать их. Всегда помнить, что нельзя полностью отрепетировать игровую программу, потому что главные участники там – зритель + игроки, а их реакцию мы можем только прогнозировать, но не знать заранее. Поэтому ведущий должен быть готов к любому повороту игры, но знать логику игры ее порядок, что зачем идет, он обязан, иначе он потеряется.

Работа с реквизитом:

1. Уметь выдерживать паузы, пока игроки разбираются с реквизитом, и только потом продолжать объяснение.

2. Управление партнерами во время проведения конкурса.

3. Старт конкурса. Конкурс-интрига: кто победит, поэтому необходимо его давать с некоторой оттяжкой, чтобы усилить напряжение. Но последнее слово – выстрел.

4. Подведение итогов (зримый момент). Не сомневаться, если перевес одного над другим незаметный.

5. Награждение игроков (зримый момент). Подача призов – не бытовой момент, поэтому приз вначале нужно заявить, подать, обратить на него внимание игроков и зрителей, а уж потом вручить.

Наиболее сложный момент в работе ведущего – вовлечение участников мероприятия в игру. Существует достаточно большое количество

приспособлений, которыми пользуются профессионалы для того, чтобы участники без понуканий выходили на игровую площадку. Мы называем их игровые манки. Вновь обратимся к играм В.В. Панфилова. Он раскрывает для ведущих интересные приёмы.

Манок – это прием, с помощью которого ведущий-игровик выманивает на сцену (или к микрофону) кого-либо из гостей праздника. В основном манок используется как прием индивидуального включения человека в игру.

Манком может быть все: имя человека, цвет его одежды или какая-то характерная узнаваемая черта, не отгаданная (штраф) или отгаданная (поощрение) загадка, недоговоренная реплика (если я как бы «забываю» продолжение фразы «весь мир – театр, а люди в нем...», то зрители, как правило, подсказывают ее: «...актеры»); «прикольный» вопрос с обратной связью, хороший тост, предмет или игровой реквизит... Одним словом, все, что вокруг вас, можно использовать как манок. Манком может быть «прикольное» приветствие, забавный анекдот, мелодия узнаваемой песни и т.п.

Но главный манок – это сам ведущий: его стиль, его шарм, его имидж («имидж – это хорошо просчитанный образ»), темперамент, эрудиция, мировоззрение, чувство юмора, внимание к людям, владение профессией. Не каждому ведущему люди будут доверять. Ведущий-игровик – самая сложная профессия на эстраде. Массовики-затейники приглашаются на праздник. Они не знают, к каким людям они пришли. И люди не знают, кто этот человек, который собирается их развлекать. Вот здесь и проявляется истинный профессионализм ведущего: надо найти подход к людям, нащупать те струны, звучанием которых начнется то, что мы называем игровым общением. Ведь именно для этого, а не только для развлечения, приглашают затейника на вечер отдыха, тамаду – на свадьбу. Ведь игра – это одна из форм общения. И не только у людей, но и у животных. Первое впечатление, которое ведущий произведет на гостей праздника, и есть главный манок. Вспомните: «Встречаем по одежке, а провожаем по уму». Второй важный манок – это люди, которых вы «выманили» и включили в игру. У профессионалов считается дурным тоном хватать кого-то за руку и тянуть к микрофону. Но то, что не дозволено ведущему, позволено самим гостям праздника. Через вызванных людей всегда можно «вытянуть» их друзей или коллег, да и совершенно незнакомых людей. Это прием группового включения людей в игру.

Именно заманить, сделать участие в игре привлекательным, вот что нужно для вовлечения участников в игру. Первым и главным из манков стоит, конечно, приз. Есть такое понятие «игра на интерес». Не надо никого уговаривать или упрашивать поиграть, если в результате игры человек получит весомый денежный приз. Любая игра в этом случае становится интересной и азартной.

Провокация – это игровая технология вызова у зрителей в массе (а не поодиночке, как при использовании манка) определенных чувств или нужных действий. При этом люди на сцену не вызываются, но весь зрительный зал делает то, что нужно ведущему-игровику или персонажу игрового спектакля.

Игры и активности, которые могут быть использованы в процессе моделирования игровой программы

У тёти Моти

Ребята становятся в круг (или же просто встают с мест в зрительном зале) и повторяют за водящим следующие слова и движения: «У тети Моти четыре сына. Грустить не надо им без причины. Они не ели, они не пили, а только делали вот так» (водящий называет поочередно части тела, которыми необходимо делать показываемые движения, например, правая рука – движение, левая рука – движение. Все движения не прекращаются, и таким образом через несколько туров играющие становятся похожи на «таракашек», что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.) Особенностью данной игры является то, что один или несколько человек на сцене проговаривают и проигрывают (инсценируют, заранее договорившись как) на сцене, а зал дружно повторяет. Причем это делается несколько раз, все больше заводя зал. Предназначена для «разогрева» зала перед общелагерным или семейным делом и занятия пауз во время проведения мероприятий. Ребята повторяют за ведущим движения и слова: «У тети Моти четыре сына. Грустить не надо им без причины. Они не ели, они не пили, а только делали вот так!». После этого ребята вытягивают вслед за ведущим правую руку вперед и повторяют тот же текст, помахивая рукой. Затем ребята повторяют слова, только в конце добавляют левую руку. К движениям рук добавляются движения ног, плеч, живота, головы и пр.

Это я, это я, это все мои друзья!

Ребята, сейчас мы будем задавать вам вопросы. И если вопрос про вас, то отвечайте громко-громко: «Это я, это я, это все мои друзья!»! А если нет, то молчите, словно воды в рот набрали. Договорились?

Кто из вас не любит скуки?

Кто здесь мастер на все руки?

Кто «ВКонтакте» зависает,

Лайки к фоткам собирает?

Кто танцует и поет?

Кто одежду бережет?

Под кровать ее кладет?

Вещи кто хранит в порядке?

Рвет и книжки, и тетрадки?

Кто спасибо говорит?

Кто за все благодарит?

Кто первым готов взяться за дело?

А в зале спортивном кто бежит смело?

А кто не лентяй, и не трус, и не плакса? Кто ставит в тетради большущую кляксу? Кто на отлично желает учиться?

Кто своей школой и классом гордится?
Кто всё постит в интернет?
И не знает слова «нет»?
Кто без запинки урок отвечает?
В учебе друзьям кто помогает?»

Зарядка

Друзья, настало время немного взбодриться и зарядиться оптимизмом!
Смотрим на меня и повторяем движения за мной!

На раз-два-три

Ты повтори:

Раз, два и три -

Повтори.

Выдох и вдох, руки вперед

И на носках поворот.

Зарядку вместе сделаем

И снова повторим,

Мы бегаем и прыгаем,

На месте не сидим!

Мы громко хлопнули два раза,

Руки вверх подняли мы,

Наклонились влево, сразу

Снова выпрямились. Мы

Громко хлопнули два раза,

Руки вверх подняли мы,

Наклонились вправо, сразу

Снова выпрямились. Мы

Громко хлопнули два раза,

Руки вверх подняли мы,

Наклонились влево, сразу

Снова выпрямились мы.

Ну, вот теперь мы видим, что вы зарядились хорошим настроением и готовы к трудовым подвигам!

Лесная братва

Друзья! Ну, а сейчас настало время проверить, насколько вы внимательные! Я буду загадывать вам загадки про наших лесных соотечественников! Да-да, про ту самую горячо любимую лесную братвы и обитателей зверополиса! Но будьте внимательны – загадки весьма сложные! Кто любит по ветвям носиться? Конечно, рыжая... (белка). Это должен каждый знать: лап у кошки ровно... (четыре). Кто в малине знает толк? Косолапый, бурый...(волк) Простой вопрос для малышей: кого боится кот? Мышей (собаки, конечно).

Мы знакомы с вами?

Ведущий. Всем привет! Привет! Привет! Мой вопрос, а наш ответ. Заждались меня вы? Зрители: «Нет!». Ведущий: «Мы знакомы с вами?». Зрители: «Нет!». Ведущий: «Познакомимся тогда?». Зрители: «Да!». Ведущий: «Я любимец всех детей, добрый доктор...». Зрители: «Бармалей!». Ведущий: «Испугали вы меня, я боюсь вас как огня, звать меня совсем не так». Зрители: «Как?». Ведущий: «Как? Ну, это не вопрос, Я хитрющий рыжий...». Зрители: «Пес!». Ведущий: «Пес? Меня не обижайте И быстрее соображайте: я бегу, дрожу от страха, я большая...». Зрители: «Черепашка!». Ведущий: «Ну, меня вы удивили и попались на подвох, потому что называюсь я веселый...». Зрители: «Скоморох!». Ведущий: «Что вы! Я же вдаль зовущий ваш сегодняшний...». Зрители: «Ведущий!» Ведущий: «Вот теперь вы угадали, Кто я – правильно назвали. Но досадно мне, друзья, как вас звать, не знаю я, чтоб продолжилась игра, познакомиться пора. Как скажу я вам «замрите», вы, не двигаясь, молчите. Лишь промолвлю: «Отомрите, – громко имя назовите». Ведущий проводит игру-знакомство по принципу «замри-отомри». Комментарии: рифмованный диалог с детьми позаимствован из сборника Евгении Сеницыной «Игры для праздников».

Шёл по крыше воробей

Шел по крыше воробей, собирал своих друзей. Много, много, много нас – встанут Ванечки сейчас! Чьи имена называются, поднимаются со своих мест. Шел по крыше воробей, собирал своих друзей. Много, много, много нас – прыгнут Светочки сейчас! И так далее... Первые три строчки куплета не изменяются, последняя строка может иметь разные варианты: пляшут девочки сейчас; топнут мальчики сейчас; свистнут Павлики сейчас; присядут Ниночки сейчас; все покружатся сейчас.

Бабушка-бабушка

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова. Ведущий произносит их и показывает движения. Все вместе повторяют после каждой строчки слова и движения: бабушка-бабушка, купи нам курочку (повторяется два раза; дети изображают курочку на насесте). Курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах» (дети показывают руками, как клюет курочка). Бабушка-бабушка, купи нам уточку (повторяется два раза). Уточка: «Тюрюх-тюх-тюх-тюх» (дети изображают, как плавает уточка). Курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах» (слова сопровождаются теми же движениями). Бабушка-бабушка, купи нам индюшонка (повторяется два раза). Индюшонок: «Фалды-балды» (на слово «фалды» – рука вправо, на слово «балды» – влево). Уточка: «Тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах». Бабушка-бабушка, купи нам кисоньку (повторяется два раза). А кисуня: «Мяу-мяу» (дети показывают, как умывается кошка). Индюшонок: «Фалды-балды»,

уточка: «Тюрюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах». Бабушка-бабушка, купи нам собачонку. Собачонка: «Гав-гав» (дети поднимают ладошки в стороны на уровне плеч, пальцами показывая, как кусается собака) А кисуня: «Мяу-мяу», индюшонок: «Фалды-балды», уточка: «Тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах». Бабушка-бабушка, купи нам поросенка (повторяется два раза). Поросенок: «Хрюки-хрюки» (показывают рукой пяточок поросенка). Собачонка: «Гав-гав», а кисуня: «Мяу-мяу», индюшонок: «Фалды-балды», уточка: «Тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах». Бабушка-бабушка, купи нам коровенку (повторяется два раза). Коровенка: «Муки-муки» (показывают руками рога у коровы). Поросенок: «Хрюки-хрюки», собачонка: «Гав-гав», а кисуня: «Мяу-мяу», индюшонок: «Фалды-балды», уточка: «Тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «Кудах-тах-тах» и т. д. Замечания. Возможные дополнительные варианты: лошаденка: «Скоки-скоки»; телевизор: «Время-факты»; диктор: «Ля-ляля-ля»; динозавр: «Кряки-хряки»; экскаватор: «Бряки-бряки» и т. д.

Школа аплодисментов

Игра проводится с залом перед началом какой-либо программы. Ведущий программы объявляет детям о том, что все они зачисляются в школу аплодисментов. Ведущий: «Эта школа не совсем обычная, потому что в ней всего пять классов, и обучение в ней проходит довольно быстро. Но зато после ее окончания все ребята могут совершенно квалифицированно дарить свои аплодисменты всем, кто выступает на сцене. Но для начала давайте я объясню вам нехитрые правила поведения в нашей школе. Во-первых, в нашей школе категорически запрещено свистеть во время и после выступления артистов. Во-вторых, в нашей школе запрещено топтать ногами во время и после выступления артистов. И, наконец, в-третьих, в нашей школе категорически запрещено проявлять неуважение ко всем, кто выступает на сцене и сидит в нашем зале. Итак, первый класс школы аплодисментов – это умеренные аплодисменты. Они непродолжительные, без особого шума. Давайте попробуем. Молодцы! Поздравляю вас с окончанием первого класса. Второй класс школы аплодисментов – бурные аплодисменты. Они шумные и продолжительные. Давайте оттрепетуем. Молодцы, справились с заданием! Третий класс школы аплодисментов – бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации. Продемонстрируйте их, пожалуйста. Изумительно, какие способные ученики! Поздравляю вас с окончанием третьего класса нашей школы. Переходим в четвертый. Четвертый класс школы аплодисментов – это бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации с криками «браво!» и «бис!». Они достаточно сложные, но выполнимые, давайте попробуем! Как хорошо вы справились с трудным заданием! И вы достойны того, чтобы перейти в выпускной класс! Пятый класс школы аплодисментов – это бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации с криками «браво!» и «бис!», сопровождаемые

всеобщим вставанием и ликованием. Какие вы молодцы, что прошли все пять классов нашей школы. А теперь самое время устроить выпускные экзамены. Итак, я называю класс, а вы аплодируете в соответствии с ним. Далее можно повторить все упражнения от первого класса к пятому, вразброс, от пятого к первому. Можно устроить экзамен каждому отряду или выборочно и т. д. А по окончании «экзамена» необходимо обязательно похвалить всех детей и начать программу с бурных продолжительных аплодисментов, переходящих в овации с криками «браво!» и «бис!» со всеобщим вставанием и ликованием.

Обсерватория

Ведущий: «Для того, чтобы наблюдать за звёздами, астроном должен открыть купол обсерватории». Играющие: «Вжик-вжик». (Разводят руки, согнутые в локтях, в стороны). Ведущий: «Выдвигаем телескоп». Играющие: «У-у-у!». (вытягивают шею вперёд, руки остаются в прежнем положении). Ведущий: «Протираем объектив мягкой тряпочкой». Играющие: «Ших-ших-ших». (вращательные движения раскрытой ладонью перед лицом). Ведущий: «Наводи на цель». Играющие: «З-з-з!» (правой рукой имитируют вращение маховика, поворачивают корпус то вправо, то влево). Ведущий: «Смотрим в окуляр». Играющие: «О-о!» (смотрят в кольцо, образованное большим и указательным пальцами). Ведущий: «А там звёзды загораются. Играющие: «Чпок-чпок-чпок!» (попеременно растопыривают пальцы то левой, то правой руки). Ведущий: «Летают астероиды, проносятся кометы!» Играющие: «Бж-ж-ж! Трых!» (Взмахивают то левой, то правой рукой). Ведущий: «Летит космический корабль «Буран». Играющие: вШ-ш-ш!» (Разводят руки в стороны и плавно опускают). Ведущий: «Космонавт из люка выпал!» Играющие: «А-а-а!» (валятся на бок со стоном). Ведущий: «Летающие тарелки так роятся вокруг». Играющие: «Улю-лю-лю!» (указательными пальцами делают вращательные движения у плеч). Ведущий: «Падают метеориты. Играющие: (хлопок). Ведущий: «Пошёл метеоритный дождь!» Играющие: (аплодисменты).

Гол-штанга-мимо

Зал делится на две половины. Ведущий поочерёдно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат: «Правая половина зала – гол!» (поднята правая рука). «Левая половина зала – мимо!» (поднята левая рука). Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: «Штанга».

Ипподром

Ведущий: «Есть ли у вас ладони? Покажите» Играющие показывают свои ладошки. Ведущий: «А колени? Хлопните ладошками по коленям.» Играющие хлопают ладонями по коленям. Ведущий: «Отлично. Именно так выходят кони

на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной.» Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт. Ведущий: «Кони выходят на старт. Трибуны ревут». Играющие имитируют крики и возгласы поддержки. Ведущий: «Внимание! На старт! Марш!». Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют «бег». Ведущий: «Барьер!». Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями. Ведущий: «Двойной барьер!». Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями. Ведущий: «Бежим по мостовой». Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь. Ведущий: «Бежим по траве». Играющие трут ладонью о ладонь. Ведущий: «Трибуны, пани». Девочки кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее. Ведущий: «Трибуны парней». Мальчики кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее. Ведущий: «Скоро финиш». Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям. Ведущий: «Финиш! Награждение победителей!». Все хлопают в ладоши

Колина

Все слова повторяются участниками игры хором: голова – рамена – колина – пальцы – колина – пальцы – колина – пальцы – голова – рамена – колина – пальцы – очи – уста – уши – нос. При этом показывают на называемые части тела, темп с каждым разом убыстряется

Кавалерия

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая темп речи. Слова ведущего (в скобках описаны действия играющих). 1. Раз-два-три-четыре-пять-шесть-семь-восемь! (играющие топают ногами) 2. Трах-трах пулемет! (играющие сжатыми кулаками изображают стрельбу). 3. Выше-выше самолет! (играющие подбрасывают ладонями кверху невидимый шар). 4. Бум, артиллерия! (играющие хлопают в ладоши). 5. Несется кавалерия! (играющие размахивают воображаемой пашкой). УРА-А-А!

Хэй, мамба-мамба, хэй

Завязка игры начинается с того, что два ведущих спорят на сцене – чья половина зала лучше. Для разрешения спора один из ведущих предлагает своей половине зала крикнуть: «Хэй, мамба-мамба, хэй». Второй ведущий предлагает своей половине зала крикнуть гораздо громче эту фразу и еще дружно хлопнуть в ладоши. Затем ведущие по очереди добавляют разные действия к уже имеющимся. После договоренного действия один из них предлагает помириться, после чего последнюю фразу кричат все вместе. Главное, не делать цепочки слишком длинными.

Лавата

Дружно танцуем мы! Тра-та-та, тра-та-та! Танец веселый наш – это «Лавата». «Мои ручки хороши, а у соседа – лучше!» Еще раз поют песенку и идут в хороводе. «Мои коленки хороши, а у соседа – лучше!» (ушки, щечки, носик и т.д.) Можно по-другому: «Ручки были? - Были! - А колени? - Нет! - Беремся за колени соседа и делаем пару шагов.

Воробьи и вороны

Участники делятся на пары. Определяют, кто первый, а кто второй. Первый номер – это вороны. Второй – воробьи. Участники вытягивают вперед руки ладонями вниз. Пальчики должны соприкоснуться с пальчиками напарника. Ведущий с неопределённой периодичностью говорит «вороны» или «воробьи». В первом случае «вороны» должны ударить по ладошкам сверху ладошек «воробьёв». А «воробьи» должны спасти свои ладошки. И наоборот.

Внимание

В начале тренинга ведущий просит участников запомнить одно важное правило. Когда ведущий будет говорить: «Один» (вода, может быть, хлопнуть в ладоши и т.д.) участники должны выполнить какое-то движение (например, встать и хлопнуть в ладоши, пересесть, произнести фразу «я могу всё» и т.д.). Можно также договориться о песне. Например, если ведущий будет в процессе тренинга неожиданно говорить: «Я волна», участники должны продолжить, напевая: «Новая волна».

Алогичный ответ

Ведущий объясняет участникам простую суть игры: кто-то задает вслух какой-то более-менее глубокомысленный вопрос: «Почему трава зеленая?», «Почему тракторы не ездят быстро?», «Когда же люди научатся не спать ночью?» и т.п., кто-то из участников отвечает на этот вопрос, другой участник говорит, что этот ответ слишком логичный, и предлагает свой ответ, его ответ оспаривает другой участник в той же манере, и так до тех пор, пока не будет найден самый алогичный ответ. После этого кто-то задает новый вопрос из другой области. Если участники начинают спорить между собой о том, чей же ответ более алогичен, ведущий может выступить в качестве арбитра. Все упражнения желательно провести в доброжелательно-юмористической манере. Темп должен быть достаточно высоким.

Сантики-фантики-лимпопо.

Выбирается участник (водящий), который выводится за дверь. Остальные становятся в круг и выбирают ведущего, после чего начинают щёлкать пальцами единым ритмом и громко повторять: «Сантики-фантики-лимпопо». Водящий становится в центр круга, в это время ведущий незаметно для водящего немного меняет движение, например, добавляет к щелчкам кивки головой. Задача всей группы – быстро поменять движение, то есть добавить к щелчкам кивки головой, но так, чтобы водящий не догадался, кто является ведущим. Если водящий угадывает ведущего, то ведущий становится водящим и выходит за дверь, группа выбирает нового ведущего, и игра повторяется. «Сантики-фантики-лимпопо» повторяется в течение всей игры каждым участником. Обычно сначала угадывают легко, но по мере игры это становится все сложнее, так как группа учится повторять движение все быстрее и точнее, не глядя в упор на ведущего, ведущий учится улавливать моменты, когда водящий на него не смотрит.

Заключение

Таким образом, можно сделать вывод, что детскую развлекательную программу можно рассматривать как источник радости и вдохновения для детей, выражающий их мысли и чувства, а самый короткий путь эмоционального раскрепощения ребенка, снятия зажатости, обучения чувствованию и художественному воображению – это путь через игру, фантазирование, сочинительство. Все это может дать развлекательно-игровая деятельность.

В игры играют взрослые и дети. Считалось долгое время, что взрослые играют во взрослые игры, а дети в детские. Детские игры организуются самими детьми, или их организуют взрослые. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его социальной практики, его отношения с окружающими людьми и самим собой. Сама природа игры уникальна: объединение в общем переживании, деятельном сотрудничестве, общей радости, которую приносит коллективный успех, и горечи общего поражения.

Главная роль в работе над детскими развлекательными программами отводится режиссеру (организатору детского досуга). Прежде всего, он внимательно (и не один раз) прочитывает материал. Работа режиссера над сценарием — первый и необходимый этап работы. Режиссер должен четко уяснить себе, с какой формой организации детского досуга он имеет дело. Определив форму и жанровые особенности, можно анализировать материал и характер выразительных средств. Только после того, как у режиссера возникнет полная ясность, следует создавать постановочную группу, распределять функциональные обязанности между членами творческой группы, строить график репетиций, организовывать работу над афишей и приглашительными билетами, работу с художником, хореографом, музыкальным руководителем, над реквизитом.

Технология организации и проведения детского праздника является сложным в творческом отношении делом, требует глубокой теоретической осведомленности. Мы часто слышим такое выражение «дети впитывают все, как губка». Действительно, дети поглощают окружающую информацию, и задача режиссёра-сценариста дать детям в игровой форме правильную информацию! Стремиться преподнести детям такие человеческие качества, как честность, ум и доброту как самые лучшие качества людей в мире. Также важно воспитывать в детях патриотизм!

И как сказал великий русский поэт, прозаик и публицист, классик русской литературы Николай Алексеевич Некрасов, «Сейте разумное, доброе, вечное...».

Список литературы

1. Генкин, Д. М. Массовые праздники / Д. М. Генкин. – Москва : Просвещение, 1975. – ? с. – Текст : непосредственный.
2. Гальченко, А. Б. О типологии досуговых программ и не только. Сфера досуга – сфера социализации / А. Б. Гальченко. – М.: Владос, 2012. – 97 с. – Текст: непосредственный.
3. Орлов, О.Л. Праздничная культура России / О. Л. Орлов. – СПб., 2001. – Текст : непосредственный.
4. Азаров, Ю.П. Игра: Размышления о нравственном воспитании / Ю. П. Азаров. – Москва : Новый мир, 1983. – 143 с. – Текст : непосредственный.
5. Поламишев, А.М. Мастерство режиссера / А. М. Поламишев. – Москва : Просвещение, 1982. – Текст : непосредственный.
6. Берн, Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – Л., 1992. - 231 с.– Текст: непосредственный.
7. Гагин, В. Выразительные средства клубной работы / В. Гагин. – Москва: Советская Россия. – 1983 с. – Текст : непосредственный.
8. Черняк, Ю. М. Режиссура праздников и зрелищ: учебное пособие для студентов учреждений, обуч. по специальности «Режиссура: массовые представления и праздники» / Ю. М. Черняк; рец.: В.П. Забелло, В.А. Салеев. – Минск : ТетраСистемс, 2004. – 224 с. – Текст : непосредственный.
9. Шубина, И. Б. Драматургия и режиссура зрелища: игра, сопровождающая жизнь: учебно-методическое пособие / И. Б. Шубина; рец.: А.В. Крылова, Л.А. Штомпель. – Ростов н/Д: Феникс, 2006. – 286 с. – Текст : непосредственный.
10. Хейзинга, И. Человек играющий / И. Хейзинга. – Москва, 1992. – Текст : непосредственный.
11. Анульев, С. И. Сценическое пространство и выразительные средства режиссуры: учебное пособие / С. И. Анульев. – Кемерово : КемГУКИ, 2010. – 106 с. – Текст: непосредственный.
12. В помощь вожатому II : сборник игр для работы вожатого в загородных детских оздоровительных лагерях / Уральский государственный педагогический университет. – Электрон. дан. – Екатеринбург : [б. и.], 2020 – 1 CD-ROM. – Текст : электронный.