

Технология игры

Автор В. П. Шашина

Все начинается с появления ведущего на игровом поле. Его костюм, грим, пластика, речь соответствуют определенному сценическому образу. Он приветствует зрителей и участников

1. Появление ведущего

- Важно создать условия для активного игрового общения, а для этого необходимо действие, например, конфликт или проблема, которую могут решить совместно участники игры. Для создания такой ситуации аниматору не обходимы ассистенты, например: аниматор — юморист, ассистент — человек без чувства юмора. Возможен вариант привлечения сказочных или литературных персонажей: Баба-яга и Василиса Премудрая, Незнайка и Знайка

2. Конфликт или проблема

- Для игры необходимо конкретное число участников. **На помощь приходит манок — прием незаметного для присутствующих вовлечения в игровое действие.** Это загадывание загадок, предложение продолжить известное стихотворение, повторить скороговорку, т. е. своеобразные крючки, за которые цепляются желающие взаимодействовать с ведущим, становящиеся сразу участниками игры или конкурса

3. Манок (набор участников)

- 1. Провести викторину из столькох вопросов, сколько требуется участников. Всех, кто правильно ответил - в центр.
- 2. «Веселые фразы». Они приклеены на карточках (можно их и запомнить, но карты привлекают к себе внимание зрителей и, значит, тоже являются манком), и разделены по тематике. Принцип простой: я предлагаю людям выслушать фразу (она читается не до конца) и предложить ее точное завершение. Это может быть и слово, реплика: на логику, и на юмор, и на ассоциативность.
- Вот примерные фразы:
 - - «внутри каждого яблока, как правило, лежит ...?»(огрызок);
 - - «женщина никогда не опаздывает: она приходит или ...?» (не приходит)
 - - «ничто так не ранит человека, как осколки собственного ...?» (счастья)

3. Манок (набор участников)

- Появившиеся на игровом поле участники становятся артистами. Им присваивают роли, определяют арену их действий, необходимый реквизит.

4. Роли, реквизит

- Игровое действие для ее участников — всегда настоящее соревнование. Поэтому необходимо усвоить правила игры. С этой целью часто применяется «пробная» игра, как репетиция предстоящего игрового состязания.

5. Пробная игра

- Соревнование продолжается до полной реализации условий игры.
Заканчивается игра определением победителей по решению ведущего, жюри или на основе зрительских симпатий

6. Определение победителя

- Наградами для играющих могут быть разыгрываемый приз, зрительские овации, подарок в виде концертного номера и т. д.

6. Награждение



| Организатор должен | |
|--|---------------------------|
| Иметь: | Знать: |
| <ul style="list-style-type: none">• эмоциональность• хорошую дикцию• культуру речи | Основы драматургии |
| <ul style="list-style-type: none">• искренность• юмор• находчивость | Актерское мастерство |
| <ul style="list-style-type: none">• доброжелательность• тактичность | Режиссерские навыки |
| <ul style="list-style-type: none">• интеллект (высокий)• интеллигентность (хорошие манеры) | Специфику игрового жанра |
| <ul style="list-style-type: none">• хорошую память• личную активность | Методику игрового общения |

Требования к ведущему-организатору