



АЛГОРИТМ ПОСТРОЕНИЯ КОНКУРСНО- ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

Мастер-класс

□ Конкусно-игровая программа – это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы и розыгрыши. Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.



Для того, чтобы составить конкурсную игровую программу нужно:

1

- **Определите тему (главное событие) Именно тема мотивирует количество эпизодов и конкурсов (в нашем случае конкурсов).**

2

- **Тема определяет сюжетную линию, на которую будут «нанизаны» отдельные конкурсы:**
- зарабатывание максимального количества очков, например, условных денег в экономической игре;
- путешествие с приключениями;
- формирование коллектива на основании конкурсного отбора (съёмочная группа, экипаж для полета в космос и др.);
- Ведение следствия или раскрытие тайны и другое.

3

- **Решите, кто будет участником вашей игры:**
- КОМАНДЫ
- ОТДЕЛЬНЫЕ ИГРОКИ
- КОМАНДА, но на каждом этапе действует не вся команда, а только один-два игрока и т.п.

4

- **Определите, каков будет принцип проведения вашей конкурсной программы:**
- игра в зале;
- игра с передвижением по станциям;
- ролевая игра, моделирующая действительность.

5

- **Определите, кто будет выявлять победителей в конкурсах:**
- жюри (в этом случае надо продумать критерии оценки действий участников);
- победители выявляются автоматически по времени, их победу фиксирует ведущий (в этом случае нужны технические работники, которые будут следить за временем и считать очки);
- победителя определит случай – лотерея;
- другое.





6

- **Определите последовательность конкурсов (строятся в зависимости от развития сюжета)**
- 1) Конкурс – это действие нужно замотивировать, то есть поставить эстетический контекст. Например: набираем артистов в театр Курочки Рябы. Объявляется конкурс «Лучший лапописец» («Пишет как курица лапой») на ноге игрока привязывается кисточка. Игрок пишет справа налево по стеклу, что бы могли прочитать зрители.
- 2) Конкурс нужно усложнить и растянуть во времени. НО! Время выполнения конкурса (логически обосновано) должно быть примерно 40 сек. – 1 мин. Если меньше этого времени, то конкурс смотрится «куцым», а если больше – то затянутым. Например, усложнения конкурса: участники конкурсно-игровой программы, посвященной 23 февраля – «Солдаты» идут по кругу и пришивают пуговицу друг у друга на спине.
- 3) Содержание конкурса определяется его видом:
- виды конкурсов: речевые, музыкальные, сочинительство, конкурсы актерского мастерства, танцевальные конкурсы, конкурсы изобразительного искусства, на смекалку, подвижно-спортивные, на внимание и другие

7



- **Определите, КТО и КАК будет вести игру:**

- Существуют способы ведения игровой программы:
- «ОТ СЕБЯ» - «Я – ведущий»
- «От КАГО-ЛИБО» - ролевая персонификация ведущего. Например, попугай Кеша, режиссёр на съёмках ТВ – шоу и т.п.

- **Существуют основные требования к ведущему:**

- 1) Эстетика внешнего вида.
- 2) Культура речи и эмоциональность
- 3) Доброжелательное отношение к аудитории
- 4) Добросовестная подготовка, профессионализм.

8

- **«Про безопасность не забудь: тактичен и осторожен будь!»**
- При подготовке и проведении конкурсно-игровой программы необходимо учитывать психолого-педагогические аспекты:
- Ведущий должен представить участника конкурса, что бы зрители могли поддерживать конкретного человека.
- нельзя ставить участников в неловкое положение. Есть задания, которые предназначены только для мальчиков, юношей или только для девочек. Например, на полу 5 надувных шариков, ведущий вызывает мальчика и девочку и предлагает им перехлопать шары, садясь на них. Конечно же у мальчика это получится быстрее, а девочке, одетой в платье, будет неловко.
- После завершения конкурса ведущий обязан похвалить участника, за успех или поддержать, если он не выполнил задание.
- Нельзя отчитывать участника, делать ему резкие замечания или вступать с ним в спор.
- задание должно быть безопасно. Во время конкурса или игры участники зачастую забывают об осторожности, поэтому лучше не давать задания съесть что – либо на время. Нельзя проводить игры с открытым огнем. Например, на Масленицу проводится игра №«Перепрыгни через костер». Костер можно построить из красных флажков, тогда содержание не изменится, традиции будут сохранены, и будет соблюдаться безопасность.



9

- Составить список необходимого реквизита



10

- Определить, как и чем следует поощрить победителей игры (призы)



11

- Определите, нужны ли в вашей игре передышки, например, «музыкальные паузы».



Критерии оценки:

- 1) зрелищность, наличие технических эффектов, художественно-выразительных, эмоционально-образных средств;
- 2) Оригинальность творческого замысла и авторская индивидуальность;
- 3) Соответствие формы и содержания;
- 4) Сценарное и режиссёрское решение;
- 5) Артистичность
- 6) Художественная целостность;
- 7) Умение «владеть» аудиторией (игровой коллектив).

**Желаю удачи
в создании конкурсно-
игровой программы!!!!**

