



**Областная
творческая
лаборатория
режиссёров
праздников**

Специфические особенности массовых игровых программ



Праздник – это мероприятие с активным, творческим участием населения, посвященное выдающимся событиям.



Игра — это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключен не в результате, а в самом процессе.



Конкурс — соревнование, соискательство нескольких лиц в области искусства, наук и прочего, с целью выделить наиболее выдающегося (или выдающихся) "конкурсанта"- претендента на победу. Конкурс может проходить в несколько этапов (как правило: отборочный, основной и финальный).

Классификация игр

Игры

Творческие игры
(игры, возникающие по инициативе ребёнка)

Игры с правилами
(игры, возникающие по инициативе взрослого)

Народные игры
(игры, созданные народом)

Сюжетно - ролевые

Конструкторские

Театрализованные

Дидактические

Подвижные



Классификация методов – по определенному признаку

Игровые методы

Игра-путешествие

Игра по станциям

Игра-загадка

Игра-беседа (игра-диалог)

Сказка

Деловая игра

Ролевая игра

Игра-драматизация

др.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР.

Игры, возникающие по инициативе детей

Игры-экспериментирования

- Игры с природными объектами;
- Игры с игрушками;
- Игры с животными.

Сюжетные игры

- Сюжетно - ролевые;
- Режиссёрские;
- Театрализованные.

Игры, возникающие по инициативе взрослого

Обучающие игры

- Сюжетно - дидактические;
- Подвижные;
- Музыкально – дидактические;
- Учебные.

Досуговые игры

- Интеллектуальные;
- Игры - забавы;
- Театрализованные;
- Празднично – карнавальные;
- Компьютерные.

Народные игры

Тренинговые игры

- Интеллектуальные;
- Сенсомоторные;
- Адаптивные.

Досуговые игры

- Игрища;
- Тихие игры;
- Игры – забавы.

Игровая программа – совокупность игровых заданий объединенных либо какой-то формальной связкой (тема, праздничная или досуговая ситуация или же сценарным ходом).



Игровая программа имеет определенное композиционное построение (делится на блоки)

Вступительный блок.

Первый игровой блок начинается с игры-организатора (несложное игровое упражнение, рассчитанное на внимание и знакомство с темой (2-3 однотипных задания – не сложные игры на внимание, на физическую активность).

Состоит из следующих элементов:

- 1. Вступительный монолог ведущего** содержит следующую информацию: об основных условностях, времени и пространстве, о роли значений этой условности в реализации досуга, основные положения игровой ситуации во времени и пространстве. Вступительный монолог должен содержать информацию об основной игровой задаче.
- 2. Информация о статусе победителя**, выполняет функцию стимулирования участников – исполнителей Убедительный монолог решит следующие задачи:
- 3. Установление эмоционального контакта с аудиторией** - задает стиль общения, самая трудная задача – это выход на первое игровое задание.

II блок.

Состоит из игровых заданий веселых и простых, но со средней степенью физической активности, которые часто выполняют функцию формирования команд.



III блок

Игры по командам, готовность к физическим действиям (малоподвижные)



IV блок

Игры подвижные, командные, связанные с силой и ловкостью.



У блок Церемония подведения итогов и награждение.



Запланированная плавающая кульминация – это кульминация, зафиксированная во времени, используется автономно или с другой программой.

Искусственное продление кульминации: увеличение игровых заданий, фонограмма.

Злоупотреблять нельзя, но оно срабатывает, когда ситуация выровнялась. Но нельзя этому уделять много времени, чтобы уложиться в рамки общего проведения программы.

Начиная работать над созданием программы, определитесь с:

Целью (для чего проводится, для кого, почему именно игровая программа, и т.д.);

Участниками (возраст, пол, их интересы, где учатся и т.д.)

Направлением (спортивное, экологическое, эстетическое, профориентационной и т.д.);

Видом (познавательная, развлекательная, интеллектуальная, ролевая и т.д.);

Названием (оно должно быть оригинальным, понятным, может даже частично рассказывать содержание программы);

Примечание: название может появиться раньше цели, в этом случае оно поможет вам выбрать участников, цель, направление и вид.

Содержанием (чем вы наполните программу - конкурсами, интеллектуальной деятельностью, концертными номерами и т.д.);

Оформлением (художественное, музыкальное, пиротехническое, световое и др.);

Ведущим: (персонаж)

**Ведущий может быть автором программы, а может и не быть;
Ведущий может взять себе роль, согласно сюжету программы,
вариант, когда он остается в своем образе;
Ведущий должен иметь хорошую дикцию, чувство юмора, быть
умным, владеть экспромтом, быть эрудированным.**



Облегчит составление игровой программы деление ее на части (они условны, вы можете добавить):

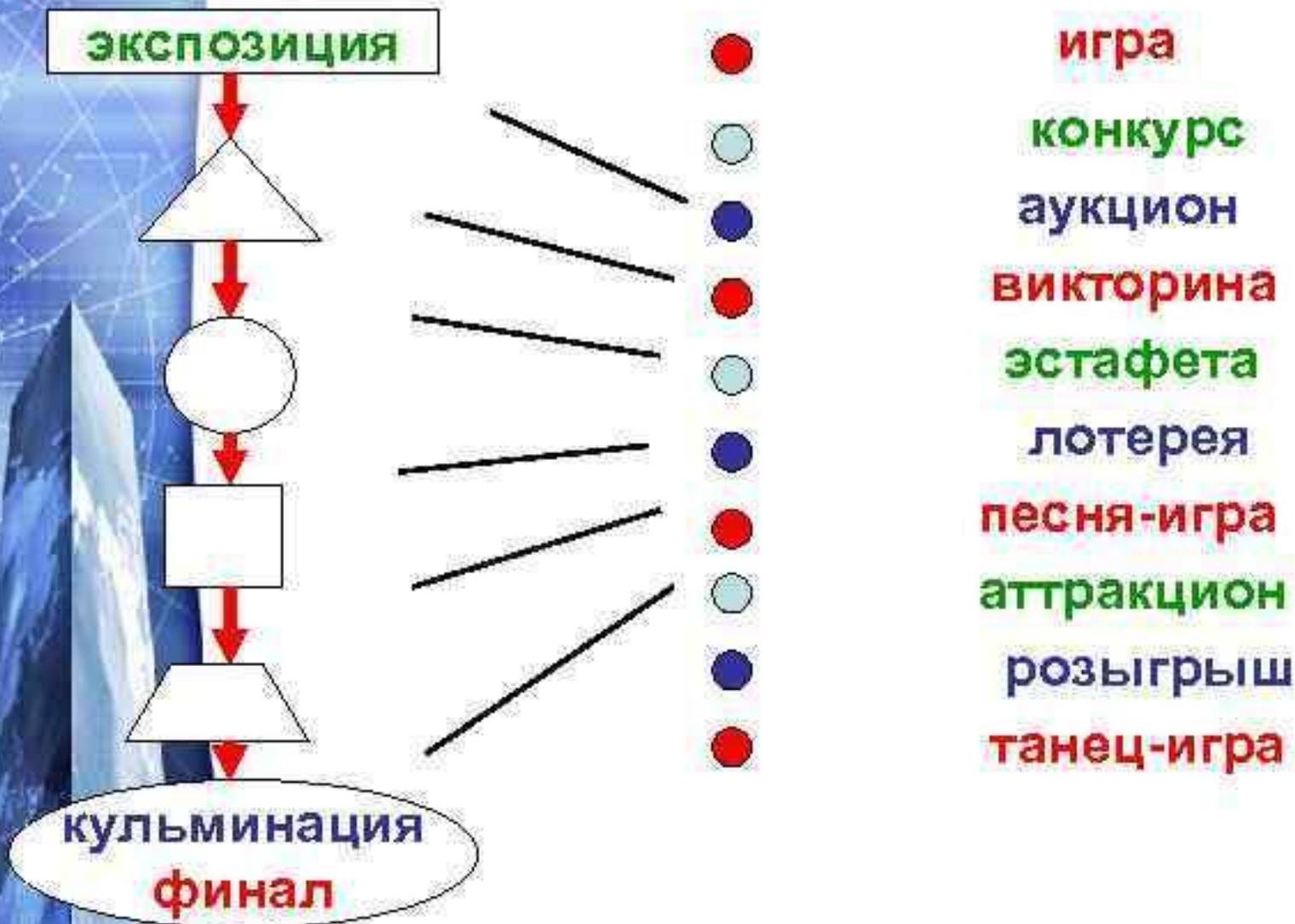
Вводная часть. (Дает настрой, знакомит участников с условиями, сюжетом и т.д.)

Основная часть. (Раскрывает содержание, дает возможность для реализации поставленных задач, проживание в данной ситуации и т.д.)

Итоговая часть. (Дает возможность подвести итоги, наградить победителей и участников, если необходимо – проанализировать программу)

Последствие. (Эту часть можно рассматривать в двух аспектах: захотят ли участники снова играть с ведущим., будут ли они ожидать очередную игровую программу и т.д. и доволен ли ведущий проведением программы, есть ли у него желание продолжить свою деятельность в этом же качестве и т.д.).

Композиционное построение игровой программы



Составление сценария игровой программы

советы

- в сценарий должны быть внесены стихи, тексты ведущего и исполнителей ролей;
- в сценарии обязательно должны быть отмечены все музыкальные и шумовые фрагменты ;
- в сценарии должны быть указаны световые эффекты, технические приемы, художественно-изобразительные средства, игровой реквизит, средства активизации зрителей;
- при формировании сценария необходимо указывать:
место проведения, дату написания, жанр сценария, аудиторию, автора или составителя сценария; действующих лиц, игровой реквизит и дать советы режиссеру-постановщику или организатору программы;
- сценарий должен быть композиционно выстроен (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка-финал).

Понятие «театрализованная игра»

Театрализованная игра – это творческая игра. Она представляет собой разыгрывание в лицах литературных произведений (сказок, рассказов, специально написанных инсценировок).

Герои литературных произведений становятся действующими лицами, а их приключения, события жизни, изменённые детской фантазией – сюжетом игры.



Новогодние игры-шутки

Игра-шутка «Дед Мороз и елка».

Ведущая просит Деда Мороза нарядить елку, дает ему в руки елочную игрушку.

Деду Морозу завязываются глаза, его поворачивают вокруг себя несколько раз.

После этого Дед Мороз должен пойти в ту сторону, где, по его мнению, находится елка, и повесить игрушку.

Если Дед Мороз выбрал неправильный путь, он должен повесить игрушку на то, во что «уткнется».



«Тише, тише, не спешите!»

Для того, чтобы успокоить расшалившихся детей можно провести такую игру:

Руки вверх- хлоп, хлоп

Руки вниз - топ-топ!

А теперь идем по кругу,

Улыбаемся друг другу,

А сейчас бегом, скорей,

И вприпрыжку побыстрей!...

Тише, тише, не спешите,

Потихонечку идите!

Руки вверх - хлоп, хлоп

Руки вниз - топ-топ!

Покружились - раз, два, три!

И на месте все - замри!

