



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ «ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ КОНКУРСНО-ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ»

ВВЕДЕНИЕ

Все большую популярность и широкое распространение получают игровые и конкурсные программы как один из видов досуговой деятельности. На телеэкране и на площадках Дворцов и Домов культуры все чаще являют себя веселый энтузиазм и здоровое соперничество аудитории, готовой дерзнуть самоутвердиться и получить за это весьма ощутимое материальное удовлетворение. 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 деятельности; 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 произ-

ведения 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.



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. 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. Требуется 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 интел-

лекта. Основные типы интеллектуальных игр:

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, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»);
- сюжетная викторина - организаторы придумывают игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками («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.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ.

КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА – это вид театрализованного представления, основой которого является игровой конкурс, развлечение, построенное на выполнении конкурсных заданий с элементами эстрадного концерта. Это развлекательное соревнование для ее участников и совокупность номеров, а для зрителей она представляется зрелищем, представлением, в котором все происходит по правде.

КОНКУРС – соревнование, дающее возможность выявить наиболее достойных из числа его участников.

ИГРА – форма человеческой деятельности; занятие с целью развлечения, развития состязательности, памяти, физической закалки и т.п., обычно основанное на определенных условиях, правилах.

Программа – обозначает совокупность номеров, выступлений, выполнение конкурсных заданий, игр.

В числе досуговых мероприятий наряду с конкурсной можно выделить, в частности, концертную, танцевальную, экскурсионную, шоу-программу и их комбинации. Объединяющий признак – многоэлементность.

Отличительная черта конкурсной программы как формы организации досуга (в отличие от просто конкурса) – смещение целей. Ее главной целью является не столько выявление победителей, как в конкурсе, сколько с помощью соревнования – развлечение, развитие, рекреация, удовлетворение других потребностей участников и зрителей. Таким образом, наибольшую ценность представляет не результат, а процесс.

КОНКУРСНЫЕ ПРОГРАММЫ РАЗЛИЧАЮТСЯ:

- по типу подвергаемых испытаниям способностям человека – интеллектуальные, творческие (в том числе танцевальные, музыкальные и т.п.), спортивные, психологические (например, «Интуиция»), а также комбинированные;

- по жанру – комические, драматические, мелодрамы, триллеры и т.п.;

- по наличию темы – тематические и нетематические;

нетематическими являются, в частности, многие интеллектуальные КП («Своя игра»),

- по наличию театрализации – театрализованные и нет;

театрализация подразумевает наличие сюжетных связей конкурсами, которые отыгрывают актеры, изображающие персонажей;

- по месту проведения – сценические, на открытой площадке и т.п.;

- по составу участников – командные, индивидуальные и индивидуально-командные;

индивидуально-командные – основанные на сочетании индивидуальных и командных конкурсов;

- по ведущему виду деятельности – игровые, познавательные, развлекательные и т.п.;

- по форме проведения – зальные, игры по станциям;

- по форме организации – разовые и цикловые.

АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ КОНКУРСНОЙ ПРОГРАММЫ.

1. Придумайте тему вашей игры или конкурсной программы: кому или чему она будет посвящена?

2. Придумайте сюжетную линию, на которую будут «нанизаны» отдельные конкурсы:

- зарабатывание максимального количества очков, например, условных денег в экономической игре;
- путешествие с приключениями;
- формирование коллектива на основе конкурсного отбора (съёмочной группы, экипажа для полета в космос и т.д.);
- ведение следствия или раскрытие тайны;
- спасение попавших в беду;
- другое.

3. Решите, кто будет участником вашей игры:

- команды;
- отдельные игроки;
- команды, но на каждом этапе действует не вся команда, а только один-два игрока.

4. Определитесь, как будут выявляться победители:

- по количеству заработанных очков;
- по чистому времени (прохождения дистанции, например);
- и по очкам, и по времени;
- победителей не будет: главное – участие.

5. Определитесь, каков будет принцип проведения вашей конкурсной программы:

- игра в зале;
- игра с передвижением по «станциям»;
- длительная ролевая игра, моделирующая действительность.

6. Определитесь, каким будет принцип набора участников:

- команды формируются заранее;
- команды формируются или участники отбираются непосредственно в процессе игры:
 - случайно (например, при входе все получают билетки разного цвета; обладатели билетов одного цвета становятся командой);
 - с помощью отборочных конкурсов или контрольных вопросов в начале игры;

- все присутствующие участвуют в многоуровневых конкурсах (каждый конкурс состоит, например, из трех частей: в первой части отбираются до десяти претендентов (например, по внешним признакам), во второй в результате проведенного между ними мини-конкурса остаются трое, в третьей из троих отбирается один, который получает приз или выходит в финал всей конкурсной программы);

- участвуют все поголовно (если игра ролевая)

7. Определитесь, 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.

8. Составьте последовательность конкурсов.

9. Определитесь, надо ли готовить участникам какое-то домашнее задание.

10. Составьте правила игры и продумайте, как вы ознакомите с ними жюри и участников:

- заранее;

- в начале игры.

11. Разработайте сюжетную линию в соответствии с темой. Составьте сценарий или сценарный план. Учтите законы композиции.

12. Составьте список необходимого реквизита.

13. Определитесь, кто и как будет вести игру.

14. Определите, как и чем следует поощрить победителей игры.

15. Продумайте приемы активизации.

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

17. Спроектируйте зрелищность мероприятия, использование выразительных средств.

РАБОТУ НАД СОЗДАНИЕМ ОБРАЗА СЛЕДУЕТ РАЗДЕЛИТЬ НА НЕСКОЛЬКО ЭТАПОВ:

1. Погружение в тему.

На этом этапе поможет работа с литературой, прослушивание и отбор музыки, посещение выставок, музеев, просмотр кинофильмов и спектаклей, консультации со специалистами.

Из множества имеющегося материала нужно суметь отобрать то, что необходимо в рамках данного сценария, возраста детей, материальных средств, выделенных на проведение этой программы.

2. Создание сценария.

Написание сценария досуговой программы редко бывает законченным действием. Очень многое возникает в процессе непосредственной работы с аудиторией и последующего анализа этой работы.

Сценарий должен предполагать относительную свободу ведущего в выборе фразы, жеста, мимики. Играя одну и ту же программу 2-3 дня подряд, можно заметить различие, продиктованное разной по настроению, по количеству участников аудиторией.

3. Создание и подбор игровых технологий и приёмов.

Эта работа идёт параллельно с написанием сценария. Игровые технологии и приёмы необходимо выбирать в соответствии с образом. Например, Скомо-рох из «Русских узоров» приглашает детей петь частушки, а для Летящей Леди, англичанки из программы «Однажды в городе Фантазёрске», естественна игра в крокет. А правильно подобранные костюмы, грим, причёски, аксессуары помогут участникам программы погрузиться в эпоху, в ситуацию, поверить в свою причастность к действию.

4. Работа над словом.

Несмотря на то, что сценарий игровой программы не пишется с точностью до единого слова, существуют ключевые фразы, выражения, которые отвечают её содержанию и стилю. Речь ведущего, включая его импровизацию, должна следовать нормам литературного языка. Ценным является слово-ключ, слово-формула. Так, азартное словечко «давайте» помогает наладить контакт между ведущим, партнёрами на сцене, аудиторией. Это «давай-

те» (поиграем – споём – представим – попробуем – окажемся – потанцуем) мгновенно объединяет ведущего и детей, делает их соучастниками происходящего.

Ведущий также должен быть внимательным к речи детей и уметь исправить их речевые ошибки, не выходя из образа.

5. Подбор технических средств, разработка и создание игрового реквизита.

Театральный свет, звук (музыка, театральные шумы, спецэффекты) должны способствовать созданию образа ведущего, повышению художественного уровня программы, но не заслонять от ребёнка сказку, игру. Игровой реквизит помогает ведущему, дополняет его образ

6. Репетиционный период – это проверка того, насколько правильно был выбран и разработан образ, как он соответствует общему замыслу программы и понимается партнёрами, как сценарий укладывается во времени и пространстве.

7. Анализ результативности.

При анализе проведённой программы ведущий отслеживает реализацию поставленных педагогических задач. Показателем хорошего результата служит заинтересованность детей, их активное участие в играх, затеях, конкурсах, адекватная реакция детей на происходящее в зале.

ФУНКЦИИ ВЕДУЩЕГО В КОНКУРСНО - ИГРОВОЙ ПРОГРАММЕ.

1). Чтение вопроса. Разъяснение задания.

Ведущий должен видеть вопрос. Объявлению вопроса предшествует прошлый этап работы: отбор вопроса или его создание, разработка задания, поиск динамики, формулировки, шифра, ракурса, т.е. драматургическое осмысление вопроса; затем режиссерское, музыкальное, световое, декоративное решения. На всех этапах этой работы ведущий должен быть самым активным участником, чтобы потом суметь задать этот вопрос, объяснить данное задание. Во время объяснения задания, ведущий «внедряет» в игроков, в зрителей не только свое видение «картинки» вопроса, но интонационно, пластически дает иногда ложные пути его решения.

2). Оценка ответа.

Сложность ситуации заключается в том, что могут быть различные варианты ответа или выполнении задания. Как сравнить один любой из возможных

ответов с ответом правильным? Какому варианту выполнения задания отдать предпочтение, если на оценку даются секунды? Ведущему необходимо мгновенно проявить реакцию, сообразительность, смелость, безупречность.

3). Координация процесса игры.

Игра – сложный механизм и своей технической оснащённостью, и обслуживающим персоналом, а главное четким, бесперебойным ритмом. Каждый из помощников ведущего находится на своем рабочем месте, но только один ведущий имеет реальную возможность входить в любую зону действия. Поэтому функция ведущего все время следить, координировать все звенья этого механизма. Чем импровизированнее, «случайнее» внешнее проявление самого действия, тем профессиональнее, продуманнее должна быть подготовка и обслуживание этого действия.

4). Функция репортера.

Программа предполагает одновременное развитие действия, как бы в двух плоскостях. На наших глазах происходит «стихийно» развивающееся событие и параллельно с ним «подача» этого события зрителю. Ведущий – репортер выявляет сюжет игры, делает его для зрителя более острым, захватывающим, укрупняет его. Кроме того, он в любой момент может задать вопрос сидящим в зале, взять интервью и т.д.

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО.

- 1. Должен быть честным по отношению к правилам игры, игрокам, командам.**
- 2. Должен быть добрым выдержанным, не раздражаться, быть со всеми дружелюбным.**
- 3. Должен быть способным импровизировать.**

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ВЕДУЩЕГО:

- Ясная, свободная литературная речь, хорошая дикция, громкий голос.
- Чувство темпа и ритма.
- Чувство меры и такта.

Правила игры или условия задания.

УСЛОВИЯ – договор, соглашение между двумя или несколькими лицами.

ПРАВИЛА – положения, выражающие закономерность, являющиеся основанием для какой-нибудь системы. Правила это и есть форма игры.

- Принцип поведения, тот или иной образ мыслей.
- Норма, предписание, устанавливающие тот или иной порядок.

Часто ведущие пытаются до начала конкурсов объяснить все правила игры, рассказать о системе подсчета очков, о методе судейства, о том, что могут делать участники и чего нет заданиях и т.д. – это ошибка. Всю информацию стоит распределить равномерно, чтобы она была связана с действием. В любой игре должно быть минимум усилий, внимания на разбор правил – максимум усилий, внимания на сам процесс игры, чем жестче, проще, примитивнее правила игры, тем свободнее, неповторимее, вариантнее процесс этой игры. И наоборот, чем сложнее, шире, многословнее, многочисленнее правила, тем однообразнее, скованнее сама игра. «Сложные» правила придумать легче, зато играть в них труднее. В том и секрет, что правило должно быть одно, а вариантов, ситуаций, игровых комбинаций оно должно рождать множество.

Пренебрежение к четким правилам игры, самая распространенная ошибка почти каждого устроителя игр. Поверните чуть-чуть правила, и в участниках разыграется чувство азарта, смелость, дерзость, доходящая до авантюризма, поверните в другую сторону штурвал игры, и те же самые люди станут сосредоточенными аналитиками, холодными скептиками.

ТИПЫ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ:

- Индивидуальные
- Групповые

По **ФОРМАМ** выполнения задания бывают:

- 1). Словесный ответ.
- 2). Творческое выступление.
- 3). Воспроизведение элементов производственных, бытовых процессов (их элементов).

По **ГРУППАМ** задания бывают:

- 1). Задания, требующие знаний.
- 2). Задания, требующие находчивости, фантазии, юмора, воображения,

т.е. импровизаторских качеств.

3). Задания, требующие профессиональных навыков.

ПУТЬ СОЗДАНИЯ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ:

1. Четкое определение темы праздника.
2. Работа с материалом и поиски материала соревновательного характера.
3. Создание замысла конкурса.

