



РОССИЙСКАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ
АКАДЕМИЯ ТУРИЗМА

Профессиональное туристское образование

Е.М. ПРИЕЗЖЕВА

АНИМАЦИОННЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ В ТУРИЗМЕ

*Рекомендовано
научно-методическим советом РМАТ
в качестве учебного пособия*

2-е издание,
переработанное и пересмотренное

Москва
«Советский спорт»
2014

УДК 793.7
ББК 77.056
П75

*Серия основана в 2004 году
доктором педагогических наук, профессором И. В. Зориным*

Рецензенты:

Т. И. Гальперина, кандидат педагогических наук, доцент,
гл. режиссер народного театра «Апрель»
ДК «Родина» (г.о. Химки);

Л. В. Курило, кандидат педагогических наук, доцент,
зам. декана факультета менеджмента туризма РМАТ

Приезжева Е. М.

П75 Анимационный менеджмент в туризме [Текст] : учебное пособие : 2-е изд., перераб. и переим. / Е. М. Приезжева ; Российская международная академия туризма. М. : Советский спорт, 2014. – 239, [1] с. – (Профессиональное туристское образование).

ISBN 978-5-9718-0749-0

Раскрыты основные понятия анимации в туризме и направления анимационно-театрализованной деятельности. Даны методики разработки анимационных программ, подготовки и организации массовых праздников. Рассмотрены основные понятия и направления игровой деятельности в туризме. Приведены игры, которые могут быть использованы при разработке анимационных туристских программ.

Для студентов туристских вузов, обучающихся по профилю «Анимационный менеджмент в туризме», а также слушателей образовательной системы туристской направленности.

УДК 793.7
ББК 77.056

- © Приезжева Е. М., 2014
- © Российская международная академия туризма, 2014
- © Оформление. ОАО «Издательство “Советский спорт”», 2014

ISBN 978-5-9718-0749-0

ВВЕДЕНИЕ

Развитие цивилизации тесно связано с увеличением досуга людей и изменением его содержания. В современном технократическом мире, где всё большие темпы набирает интенсификация труда, ускоряется ритм жизни, ухудшается экологическая обстановка, у людей чаще наблюдаются эмоциональные срывы, физические и психические расстройства. Анимационная, т. е. досуговая деятельность человека, прежде всего, связана с рекреацией – понятием, пришедшим в науку из английского языка и имеющим смысл «восстановление» (recreation). Вот почему возрастает актуальность анимационной деятельности человека, т. е. сферы восстановления и воспроизводства его жизненной энергии и силы, в том числе через систему туризма и досуговую занятость. Данная тенденция с каждым годом проявляется все более явно и становится все более социально необходимой.

Анимация в сфере туризма представляет собой оригинальную и неповторимую область деятельности, которая отличается разнообразием связей с действительностью, сложностью взаимоотношений компонентов своей внутренней структуры. Возникающие в анимации художественно-творческие начала принимают весьма тонкие и сложные формы. Индивидуальный и коллективный характер общения в процессе деятельности, предопределяющий сочетание высокого духовно-интеллектуального напряжения и эмоционального тона с необходимостью глубоких личностных контактов специалиста-аниматора и туриста, формирует обобщенное представление об уникальности деятельности специалиста-аниматора в сфере досуга.

Использование интерактивных игровых методов является важнейшей составляющей туристской анимации. Значение игры, ее всестороннее влияние на развитие человека трудно переоценить. Игра органически присуща любому возрасту и при умелом руководстве со стороны специалиста – квалифицированного аниматора – способна творить чудеса. Она помогает аниматору сплотить группу, включить в активную деятельность

замкнутых и застенчивых туристов, работать как со взрослыми, так и с детьми.

Существуют разные игры: подвижные, интеллектуальные, обучающие и др. Все они нужны и по-своему полезны, но особое место среди них занимают подвижные игры, характерной чертой которых является не только богатство и разнообразие движений, но и свобода их применения в различных игровых ситуациях, что создает возможности для проявления инициативы и творчества. Играя, человек испытывает радость от напряжения физических и умственных сил, необходимого для достижения успеха.

Важное значение игровой деятельности в туризме состоит в активном приобщении туристов посредством игры к участию в творческом процессе, а также в снятии психологического напряжения, раскрепощении скрытых резервных сил и выявлении интеллектуальных возможностей личности.

Процесс развития различных форм игровой деятельности в туризме сложен, многогранен и зависит от влияния объективных и субъективных факторов. Поэтому отдельные параграфы в пособии посвящены характеристике основных функций игры, художественным принципам моделирования зрелищно-игровых и конкурсных программ, сценарно-режиссерским основам технологии игровой деятельности.

Для специалистов анимационной деятельности в туризме очень важны организаторские, творческие, гражданские, моральные и нравственные качества. Профессиональное мастерство специалиста-аниматора определяется высоким уровнем мастерства художественного и эмоционального воздействия на личность, коллектив, большие и малые группы людей в условиях досуга. Однако профессиональное мастерство не может быть сформировано в ходе обучения, в студенческой аудитории лишь закладываются его основы. Профессиональное мастерство специалиста-аниматора представляет собой совокупность теоретических знаний и практического опыта, полученного в процессе профессиональной деятельности.

Представленный в пособии материал поможет обучающимся найти правильный ориентир во всем многообразии анимационной деятельности, видах, формах и жанрах игрового творчества, которые могут быть использованы в условиях досуга туристов.

Часть 1



Анимационные технологии в туристском обслуживании

1. ПОНЯТИЕ И ЗНАЧЕНИЕ АНИМАЦИИ В ТУРИСТСКОМ ОБСЛУЖИВАНИИ

Одной из важных услуг, предоставляемых туристам, является анимационное обслуживание, т. е. *оживление* программ развлечений, которые отвлекают отдыхающих от повседневных жизненных проблем, дают эмоциональную разрядку, вносят разнообразие в отдых и досуг туристов.

В Туристском терминологическом словаре* анимация определена как «комплекс оперейтинга по разработке и предоставлению специальных программ проведения свободного времени, организация развлечений и спортивного проведения досуга».

Анимация носит многосторонний характер, соответствующий разнообразию потребностей, интересов и запросов отдыхающих. Назначение анимации состоит в активном приобщении человека к культуре на основе творчества, создания условий для снятия психологического напряжения, раскрытия интеллектуальных возможностей личности, раскрепощения инициативы, включения в реальную жизнь.

Социальные функции анимационной деятельности определяются учеными по-разному. Они трактуются следующим образом:

- производство новых знаний, норм, ценностей, ориентаций и значений;
- накопление и хранение новых знаний, норм, ценностей, ориентаций и значений;
- воспроизводство духовного процесса через поддержание его преемственности;
- коммуникативное обеспечение знакового взаимодействия между субъектами деятельности, их дифференциацию и единство;
- создание социализированной структуры взаимоотношений, опосредованных культурными компонентами;

* Туристский терминологический словарь / авт.-сост. И.В. Зорин, В.А. Квартальнов. М.: Советский спорт, 1999. С. 30.

- снятие производственного утомления, восстановление утраченных сил, предоставление психологической разрядки посредством игр и развлечений.

К анимационному обслуживанию относятся малые и крупные формы представлений, развлекательные мероприятия, конкурсные игровые программы, дегустация спиртных напитков с привлечением элементов театрализации.

Оживление достигается не столько драматургической и сценарной работой, сколько вовлечением туристов в действие, их непосредственным участием в нем.

Анимация в туризме может быть представлена:

- анимационными мероприятиями (праздники, кинофестивали, конкурсные программы, шоу-маскарады, карнавалы, шествия);

- анимационными театрализованными действиями (рыцарские турниры, юмористические шоу-клоунады, гладиаторские бои, костюмированные балы, вечера встречи со сказочными героями);

- анимационными экспозициями (музейное шоу, костюмированные экспозиции);

- анимацией в тематических парках (аттракционы, встречи с героями мультфильмов, супершоу);

- спортивной анимацией (коллективные и индивидуальные спортивные игры, соревнования, состязания, аэробика, шейпинг, йога, танцевальные вечера);

- гостиничной анимацией (развлекательные, спортивно-оздоровительные мероприятия, вечера отдыха, работа мини-клубов, кафе, баров в гостиницах).

Анализ специальной литературы по анимационной деятельности в туризме, ознакомление с опытом работы анимационных команд и конкретных аниматоров позволили выявить два вида программ планирования и организации досуга туристов:

- 1) *типовые анимационные программы*, которые выступают в качестве целевого показателя, ориентирующего практических работников анимационной деятельности в организации отдыха туристов, фиксирующего набор и последовательность занятий во время всего цикла отдыха и в течение дня, обеспечивая при этом получение оздоровительного, воспитательного, познавательного, психологического и эмоционального эффекта;

- 2) *конкретные анимационные программы отдыха*, которые соответствуют по структуре типовым, но привязаны к конкрет-

ным условиям места отдыха и учитывают интересы определенной туристской группы.

Программа отдыха – это объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, спортивных, рекреационных, культурно-познавательных, обучающих, фольклорных, праздничных и любительских занятий. Поэтому структура типовых программ представляет собой систему программ, специализированных по видам деятельности:

- программа туристских мероприятий – основана на последовательном ознакомлении, обучении и закреплении различных туристских навыков, приобщении к систематическим занятиям туризмом;

- программа физкультурно-оздоровительных мероприятий – направлена на воспитание ловкости, быстроты, выносливости и других качеств, необходимых туристу в походе;

- программа культурной деятельности – последовательность занятий, направленных на развитие психологического общения, проявление танцевальных, песенных, актерских и творческих способностей для использования их в процессе отдыха;

- программа познавательных мероприятий – включает различные формы познания (экскурсии, лекции, беседы, диспуты, дискуссии, споры, дебаты), направленные на изучение края, в котором проводится отдых туристов, с целью воспитания патриотизма;

- программа фольклорных мероприятий – включает элементы традиций, обрядов и обычаев, с использованием русских народных костюмов и декораций;

- программа праздничных мероприятий – включает использование ярких элементов, вызывающих эмоциональное воздействие на туристов (салют, пиротехнические средства, фаер-выступление, лазерное шоу);

- программа любительской деятельности – определенная последовательность углубленного изучения и освоения интересующих туристов видов занятий (выжигание, лепка из пластилина, вязание, фотография, коллекционирование, чеканка, рисование масляными красками на камнях, макраме, выпиливание, шитье, гербарий);

- программа в рамках event-маркетинга – продажа товаров и брендов с использованием элементов анимации;

- программа корпоративных мероприятий – включает использование анимационных программ, open-air, team-building в частных мероприятиях, юбилеях, праздниках и презентациях фирм, предприятий, организаций;

- программа гастрономической анимации – демонстрационное приготовление блюд или тематическая инсталляция, кулинарный театр, мастер-класс по приготовлению национальных блюд разных стран мира.

Путешествующих туристов объединяет не только интерес к культуре, обычаям, традициям народов мира, желание познакомиться с уникальными памятниками художественной культуры человечества, лучшими образцами мировой и отечественной литературы, музыки, театра, но и желание отдохнуть и развлечься.

Несомненно, качество анимационной программы связано с интересными индивидуальными режиссерскими находками, арсеналом сценографических, музыкальных, пластических, речевых оборотов, светотехнических приемов в разработке и реализации анимационных программ, оригинальных задумок и постановок, нестандартных композиционных решений.

Виды анимационных программ: туристская анимация, событийная анимация, анимация в рамках event-маркетинга, детская, клубная, свадебная анимация, приключенческо-игровые программы и team-building; тематические, экскурсионные, обучающие, любительские, творческие, развлекательные программы.

Анимационные программы выступают как универсальное средство повышения аттрактивности территорий, объектов, событий; используются в празднике-бренде, тематических проектах (например, «Великий Устюг – родина Деда Мороза», «Кострома – родина Снегурочки»).

Разработка анимационных программ туристских маршрутов – особый вид деятельности туристской сферы, поэтому подготовка высококвалифицированных специалистов-аниматоров является социально значимой задачей.

Аниматор занимается разработкой индивидуальных и коллективных программ проведения досуга, ориентирует туристов в многообразии его видов, организует им полноценный отдых, который является не только средством избавления от усталости, но и средством нейтрализации негативных сторон повседневной жизни. Профессионал-аниматор должен выработать в себе такие важные качества, как компетентность, коммуникабельность,

организаторские способности, умение работать с людьми, высокая культура общения, нестандартность мышления, деловая смекалка, лидерство, фантазия. В то же время необходимо направлять профессиональную деятельность аниматоров на разработку новаторских анимационных программ, которые удивят новизной содержания, необычностью форм выражения, неповторимостью и фантазией.

Вопросы для самопроверки

1. Дайте определение анимационному обслуживанию.
2. В чем заключаются социальные функции анимационной деятельности?
3. Охарактеризуйте виды программ планирования и организации досуга туристов.
4. Что представляет собой структура типовых программ отдыха?
5. Перечислите основные виды анимационных программ.
6. Какие важные личностные качества должен развивать в себе будущий специалист-аниматор?

2. ДРАМАТУРГИЧЕСКОЕ ПОСТРОЕНИЕ СОДЕРЖАНИЯ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ

Одно из существенных качеств анимационно-театрализованного вечера – построение его по драматургическим законам на основе сценария или сценарного плана. Рассмотрим основные понятия драматургии.

Драматургия – принцип сценического воплощения отдельных произведений (драматургия спектакля, фильма, сказки, поэмы, анимационно-театрализованной программы).

Сценарий (от итал. *scenario*) – краткое изложение содержания пьесы, сюжетная схема, по которой создаются представления, спектакли, театральные импровизации, балетные спектакли, массовые зрелища.

Сценарный план – краткий перечень различных выступлений, концертных номеров, эпизодов, составляющих основную программу анимационно-театрализованного вечера, зафиксированный в определенной драматургической последовательности. Бывают мероприятия, которые не всегда требуют развернутого сценария (например, вечера вопросов и ответов, танцевальные вечера). В таком случае достаточно сценарного плана, но это не означает, что вечер не должен выстраиваться драматургически.

Основное правило организации материала по драматургическим законам – это развитие действия по нарастающей. Нарастание интереса у аудитории организатор должен вызывать различными средствами и приемами, поэтому весь материал важно расположить по принципу нарастания как его значимости, так и интереса зрителей.

В сценарии вечера могут быть использованы:

- 1) выступления реальных героев на сцене или зафиксированные на видеопленку;
- 2) оглашение официальных документов (приказов, указов);
- 3) эпистолярные документы (письма, дневниковые записи);

4) фотодокументы (из личных и государственных архивов, относящиеся к раскрытию данной темы);

5) кинодокументы (фрагменты документальных фильмов или собственные съемки того или иного события, момента, важного для данной темы);

6) элементы сказок, фольклора, эпоса.

Сценарий состоит из отдельных *эпизодов*. Каждый эпизод подчиняется общей драматургической структуре, единой теме, идее и сквозному приему, но имеет и свою внутреннюю драматургическую законченность, развитие, нарастание и стремление к разрешению внутри целого действия.

Структура сценария вечера содержит: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию, развязку и финал.

Экспозиция (от лат. *expositio* – описание, изложение) – экспонирует, представляет тему вечера, вводит зрителей в предлагаемые обстоятельства действия. Представляются действующие лица, участники и герои повествования. Экспозицию можно назвать прологом.

Завязка – событие, с которого и начинается развитие действия. Тесно связана с экспозицией.

Развитие действия – самый долгий по времени отрезок действия, который может состоять из нескольких эпизодов, расположенных по нарастающей. Действие вечера, которое должно развиваться по нарастающей, невозможно организовать без определения конфликта.

Кульминация – момент наивысшего эмоционального напряжения в развитии действия. Это самый яркий, эмоциональный эпизод или часть его.

Развязка – разрешение конфликта, победа одной из противоборствующих сторон.

Финал – это своего рода эпилог, т. е. окончательное прояснение всех ситуаций, разрешение главных и побочных конфликтов.

Для усиления значимости произведения, повышения эмоционального воздействия, соединения отдельных эпизодов используют **приемы монтажа**.

Монтаж – это творческий процесс в создании сценария, подразумевающий отбор лучших номеров представления и включение их в единое целое в соответствии с режиссерским замыслом.

Наиболее часто в сценариях представлений применяются следующие приемы монтажа:

а) *последовательный прием* – каждый материал логически продолжает содержание и настрой предыдущего;

б) *параллельный прием* – в одно и то же время разрабатываются и сопоставляются две параллельные линии повествования, жизни двух героев, две линии поведения и т. п.;

в) *прием контрастного сопоставления материала* – противопоставление разных по содержанию и настроению материалов;

г) *прием лейтмотива* – использование повторяющегося фрагмента музыки или действия;

д) *ретроспективный прием* – переход из настоящего в эпизод, повествующий о событиях прошлого;

е) *ассоциативный прием* – самый сложный, рассчитанный на то, что в момент художественного стыка двух эпизодов у зрителя возникнут определенные ассоциации.

Сценарий анимационной программы является основным документом для разработки режиссерско-постановочного плана, музыкального и светозвукового оформления, проведения и организации всех репетиций, изготовления костюмов, декораций, составления сметы расходов для представления и т. д.

Запись сценария анимационной программы или театрализованного представления состоит из следующих элементов:

- описание места действия, его оформления и декораций;
- описание действия;
- использование техники (технические замечания).

Рассмотрим каждый из названных элементов.

Описание места действия, его оформления и декораций.

В описательной части дается предварительное решение сценической площадки театрализованного представления. Описание служит отправным пунктом для работы художника по оформлению сценической площадки, зала, фойе.

Надписи и текстовые элементы оформления служат девизом, лозунгом или эпиграфом, под которым проходит мероприятие. Тексты оформления должны быть лаконичными, выразительными, красочными. Применяется оформление в виде планшетов, в которых отражается основная мысль эпизода.

Существует прием условного оформления сценической площадки. Для создания обстановки действия используются цветочные и световые эффекты, кубы, торцы которых окрашены в разные цвета, и по ходу представления они используются на игровой площадке в разных вариантах.

Описание действия. Важное значение при подготовке массовых театрализованных представлений имеют описания точных действий на сцене, поступков героев, театральных жестов, костюмов персонажей, которые раскрывают особенности внешности, характера, яркость исполнения актером роли.

Использование техники. Одним из элементов сценария являются прямые указания сценариста по технике выполнения той или иной части сценария.

Кинопроекция. Можно ввести в сценарий материал, снятый накануне праздника; документальные, научно-популярные, художественные фильмы; мультипликацию или перенести на экран действие, происходящее на сцене.

Диапроекция. Дает большие возможности драматургу: в документальных и научно-популярных жанрах позволяет быстро вводить в действие географические и живописные элементы. Схемы, диаграммы, карты, планы, рисунки, портреты, фотографии, слайды, чертежи, сменяясь на экране, помогают сценаристу более наглядно раскрыть свой замысел. Диапроекция при большом увеличении способна заменить декорацию и оформление. Действие может моментально перенестись в любую эпоху, любой край земли, на любую планету.

Световые эффекты. Помимо обычной общей освещенности сцены, большой эффект дает использование локального света и цветных фильтров, которые помогают привлекать внимание к новому эпизоду сценария, создавать определенные смысловые и композиционные элементы вечера: сценическую площадку разделить на участки; вести параллельное действие; направить световой луч в ложу или на балкон, в проход между рядами.

Цветной свет придает смысловое звучание сцене или эпизоду. Драматургическим приемом является частичное или полное затемнение сцены. Проекторы при необходимости можно сфокусировать в форме круга, квадрата, овала, звезды, цветка. Известны световые эффекты падающего снега, дождя, звездного неба, радуги, северного сияния.

Механизмы сцены. Разрабатывая сценическое действие, следует иметь в виду возможность использования занавеса, кулис, падуг, колосников, поворотного круга, блоков для подвесок, опускающегося и поднимающегося киноэкрана.

Для проведения анимационной программы театрализованного представления создается особая *инициативная группа, оргкомитет.*

В обязанности членов оргкомитета входит:

- разработка сценария анимационной программы театрализованного представления;
- подготовка выступающих;
- поиск интересных людей, их интервьюирование, беседа с ними, подготовка их выхода на сцену;
- включение в сценарий определенных эпизодов согласно развитию действия и драматургическим законам;
- оформление зала, фойе, вспомогательных аудиторий;
- подготовка рекламы, афиши, пригласительных билетов.

Существенным компонентом анимационной программы или театрализованного представления является разнообразная зрелищная программа, включающая номера, кинофрагменты, танцы, музыку, театрализованные фрагменты, конкурсы, игры.

Каждая анимационная программа (театрализованное представление) требует ряда *репетиций* с исполнителями и творческими коллективами. Каждый номер должен вписаться в единое действие, в структуру представления. При этом важно помнить о том, что собой представляет эпизод, в который включается номер, – завязку или кульминацию.

После репетиций отдельных номеров проводятся сводные репетиции. Их должно быть не менее двух-трех. Затем следуют монтировочные репетиции – световое, музыкальное, техническое оформление действия. И в заключение – *генеральная репетиция*. Здесь важно почувствовать слаженность всего механизма предстоящего зрелища.

Вопросы для самопроверки

1. Что такое сценарный план?
2. Назовите основное правило организации материала по драматургическим законам.
3. Какие материалы могут быть использованы в сценарии вечера?
4. Какова структура сценария вечера?
5. Назовите элементы записи сценария вечера.
6. Назовите наиболее применяемые приемы монтажа в сценариях вечера.
7. Что входит в обязанности членов инициативной группы, оргкомитета театрализованного представления?

3. СЦЕНАРИЙ КАК ОСНОВНОЙ ВИД ДРАМАТУРГИИ

3.1. Виды сценариев и средства сценарной работы

Основой для подготовки и проведения анимационно-театрализованных представлений является специально написанный сценарий – литературная основа действия представления. В сценарии указываются: действующие лица; оформление сценической площадки, где происходит представление; музыкальные композиции, диалоги, монологи.

Связать художественный и документальный материалы (факты, фотографии, кинокадры, выступления реальных людей) сценаристу помогает удачно найденный *сценарно-режиссерский*, или *драматургический ход*. Это единый образно-сквозной прием, на который «нанизаны» все эпизоды сценария.

Замысел сценария для анимационного представления определяют следующие компоненты:

- *тема* – круг явлений действительности, которому посвящено мероприятие;
- *идея* – главная авторская мысль, убеждения и рассуждения автора;
- *сверхзадача* – конечная художественная цель.

При работе над сценарием необходимо помнить о зрелищной стороне, его занимательности, динамичности. Сценаристу приходится быть изобретательным, максимально разнообразить приемы, формы и средства воздействия на эмоциональную атмосферу. Учитывая специфику формы анимационно-театрализованного представления, важно помнить о введении в сценарий приемов активизации зрителей, туристов. Удачно найденные приемы помогут добиться гораздо большего успеха при показе такого представления.

Сценарная группа менеджеров-аниматоров занимается составлением сценарных планов: тематических вечеров; конкур-

сов; устных журналов; викторин; театрализованных концертов; выступлений агитбригады; маскарадных шоу; бальных танцев; карнавальных шествий и т. д.

Специфической особенностью сценария анимационно-театрализованного представления является заявленный в сюжете *конфликт*, проявляющийся в поступках, действиях героев. Без конфликта нет действия в истинном понимании слова, нет динамики. Без определения главного конфликта невозможно грамотно выстроить развитие всего действия, его нарастающую силу. После определения конфликта необходимо распределить материал в соответствии с замыслом, сюжетом и учетом требований законов композиции драматургического произведения.

В сюжетную основу сценария анимационно-театрализованного представления включается *художественный материал* – стихи, песни, танцы, тексты – и *фактический материал* – из жизни конкретного коллектива, что делает представление более интересным для аудитории. Сюжетной основой для анимационно-театрализованного представления могут быть известная книга, кинофильм.

Необходимыми элементами, сопровождающими любое праздничное мероприятие, являются: съемка видеofilmа, разработка световой газеты, подготовка слайдов; распечатка программ, объявлений, пригласительных билетов, афиш; подготовка передач для местного радиоузла; организация печатных публикаций в местной газете; оформление стендов фотоматериалами; проведение анализа и подведение итогов по окончании анимационного мероприятия.

Литературно-сценарная работа по разработке анимационной программы имеет свою специфику. По главным направлениям и задачам анимация связана с педагогикой, психологией, этикой, эстетикой, культурой речи, актерским мастерством, театральным искусством. В анимационных программах используются такие способы воздействия, как изложение, демонстрация, внушение, убеждение, просвещение.

Виды сценариев анимационной программы. Готовых схем сценариев, свободно переносимых из одного мероприятия в другое, не бывает. Каждый новый сценарий требует нового построения, особых деталей, своеобразного настроения мыслей, чувств, значительной самоотдачи, креативного подхода сценарной группы. Анимационная программа должна отражать авторское восприятие жизненного материала, особенности литера-

турного, музыкально-художественного и театрального жанров, специфику культурно-массовой работы.

В зависимости от степени оригинальности разработки сценарии могут быть:

- *оригинальные авторские* – содержат принципиально новые творческие решения, не повторяют по форме и содержанию известные образы, наполнены оригинальностью, фантазией, оставляют в памяти зрителей глубокий эмоциональный след;

- *имеющие характер компиляции* – монтажи, составленные из эпизодов, текстов; построенные на использовании известных сюжетов. Подобный вариант наиболее распространен, пользуется спросом, но должен иметь определенную степень авторской индивидуальности и оригинальности мыслей;

- *сценарии-импровизации* – основная сценарная работа заключается в подготовке текстов для ведущих программы. Затем определяется круг участников, выступающих без подробной разработки текстов. Главное место отводится импровизации, непринужденному разговору со зрителями. Данный вариант также должен быть наполнен элементами творчества, быть оригинальным, содержать неожиданные сюрпризы.

На ведущего импровизационной программы ложится большая ответственность за построение вечера, стыковку отдельных эпизодов, сочетание театрализованных элементов программы. Ведущий должен иметь специальную подготовку, высокую квалификацию, уметь импровизировать.

Сценарная работа, как и любой вид творчества, не терпит штампа, шаблона, серости, скуки, однообразия. В связи с этим в творческий актив аниматоров должны входить неординарные личности, талантливые сценаристы, режиссеры-профессионалы, творческие работники. В авторский коллектив могут входить представители литературно-творческих объединений самодельных поэтов и прозаиков, редколлегий газет и журналов, любительских кино- и радиостудий.

Сценарная работа включает сценарный план, литературный сценарий и режиссерский сценарий.

Сценарный план – краткое изложение содержания театрализованного действия, сюжетная схема, по которой создаются пьесы, представления, массовые зрелища, импровизации.

Литературный сценарий – литературное произведение, предназначенное для воплощения в действие с помощью средств киноискусства, телевидения, театра, эстрады, цирка.

Режиссерский сценарий – авторский творческий замысел, индивидуальное толкование произведения, объединяющее работу над постановкой представления с учетом всех участников: актеров, художников, композиторов, исполнителей.

Поиски формы – творческая сценарная работа, которая не терпит шаблона. Однако бывают случаи, когда тематика анимационной программы механически переносится из плана в план вместе с однажды найденной формой, что приводит к однообразию и повтору.

Определение темы анимационной программы, вечера, концерта или праздничного мероприятия не может носить случайный характер, тема должна быть детально и глубоко разработана. Ясность темы – одно из непременных условий тематических вечеров, страниц, эпизодов. Секрет сценарного мастерства заключается в том, чтобы найти единую тему. Две или несколько одновременно развивающихся тем перегружают композицию сценария, отвлекают внимание зрителя, прерывают заинтересованность. Даже если вечер задуман как развлекательный, каждый эпизод должен иметь свою задачу, тему, особый смысл.

Для разработки сценария изучаются факты, события, документы, биографии участников; готовятся видеофильмы, слайды, максимально используются творческие возможности выступающих, шуточные, фантастические сюжеты, дружеские шаржи, забавные викторины. Менеджеру-аниматору важно выбрать наиболее интересный, актуальный, необычный материал, наполнить его новизной, фантазией, веселыми играми-соревнованиями, конкурсами, театрализованными элементами.

Индивидуальный подход к разработке темы, раскрытию идеи мероприятия, отбору необходимых материалов – важная задача актива анимационной группы. Только в том случае, когда через сценарий красной нитью проходит индивидуальное отношение организаторов мероприятия, можно рассчитывать на успех. Личностное отношение способствует положительному эффекту и создает определенный настрой у зрителей.

Активу анимационной группы в начальной стадии формирования сценария намеченного мероприятия необходимо определить его *жанр*: документальный; художественный; научно-популярный; юмористический; с элементами театрализации, клоунады, буффонады.

В сценарии документальных вечеров описание действия соединяют с изложением краткого содержания устных выступле-

ний, началом или последними словами текста; обозначаются переходы от одного эпизода к другому; указываются моменты, когда внимание переносится со сцены на экран, фиксируются границы кинофрагментов; обозначаются основные моменты действия: появление перед зрителями, передвижение по сценической площадке, уход со сцены, возникновение и окончание музыкального сопровождения.

В сценарии массово-игровых мероприятий излагаются условия игр, их варианты, подробное описание действия.

Сценарий театрализованного представления имеет подробные записи монологов, диалогов, описание действий, характеров и душевных состояний персонажей.

В сценарии массового театрализованного праздника проводится подробное описание с указанием последовательности выступления индивидуальных участников; музыкальных, театральных и цирковых коллективов; карнавальных шествий. Порядок выхода каждого участника фиксируется по времени.

Средства сценарной работы. В сценарной работе используются различные средства, способные придать театрализованному представлению, вечеру, концерту и любому другому мероприятию яркую окраску, неповторимую индивидуальность и эффектность.

Документальные средства используются в проведении вечеров, посвященных памятным, историко-революционным датам или связанным с военно-патриотической тематикой; митингов, манифестаций, юбилеев, документальных тематических и кино вечеров, устных журналов.

Художественные средства с элементами театрализации используются в мероприятиях, организованных для подростков, молодежи, студенческой аудитории; в театрализованных концертах, вечерах отдыха, вечерах знакомства.

Средства клоунады, буффонады, пародии, шаржа и ярмарочного праздника используются для проведения новогодних представлений, карнавалов, маскарадных шоу, игровых программ, детских праздничных шоу, спектаклей, встреч со сказочными героями, танцевальных вечеров, караоке.

Музыкально-художественные средства в театрализованных мероприятиях. Главная идея подготовки и разработки подобных мероприятий заключается в использовании различных жанров искусства при приоритете музыкальных номеров. Театрализованные вечера и обзоры, тематические программы

художественной самодеятельности, литературно-музыкальные композиции, альманахи искусств, фольклорные вечера, анимационные праздничные концерты – каждый из них сохраняет свой жанровый почерк, однако всех объединяет музыкально-художественная направленность. Привычные элементы – слово, пантомима, песня, музыка, танец – выступают в новом качестве, создавая новый жанр.

3.2. Принципы и приемы построения сценария анимационного мероприятия

Многообразные сценарии анимационных мероприятий строятся по *принципу условности*. Сценаристы, режиссеры, организаторы принимают решения по оформлению сцены, зала, туристской площадки, используя условности для воплощения своего замысла. Зритель охотно принимает любую условность, когда язык восприятия доступен и понятен. Устойчивые своеобразные условности устанавливаются в театре, а также во многих жанрах искусства.

Границы жанра так же условны, как и сами жанры: вечер-очерк, вечер-сказка, сказочно-фольклорная композиция, художественные иллюстрации.

Для того чтобы создавать новые анимационные программы, сценаристу надо знать условности литературных жанров – эпического, лирического, драматургического. Несмотря на то, что любая анимационная программа по своей форме наиболее близка к эстрадной и кинематографической, в сценарии можно использовать материалы из документальной и научно-популярной литературы, периодической печати, статистической отчетности.

Например, все знают, что журнал – продукция литературная и типографская. Однако существует программа «устный журнал», построенная по принципу «обо всем понемногу» и состоящая из отдельных тематических эпизодов – страничек. Выберем тему – «Проблемы туризма». Главное здесь – разнообразие и актуальность: международное обозрение сменяется короткометражными фильмами о развитии туризма в разных странах мира; новости о проведении карнавалов и шоу-представлений – пантомимой; рассказ о достижениях в спортивном туризме – юмористической страницей и т. д.

Построение сюжетов, приемы сценарной работы, теоретические разработки основ научно-популярного и документального сценария с уменьшением роли монологов и диалогов, значительным расширением ремарок, примечаний, характеристик участников – все это сценарист заимствует из опыта кинодраматургии.

Для создания *поэтического жанра* авторы сценариев анимационных мероприятий должны владеть культурой речи, знать законы построения устных выступлений, особенности речи, внимания, ораторские приемы.

Использование метода *«живые картины»* предусматривает построение сценария по принципу «оживления» произведений изобразительного искусства. В данном жанре музыка помогает добиться определенного темпа и ритма действия, настроения, эмоциональной окраски, акцента на определенных моментах. Атмосфера эпохи, передаваемая с помощью костюмов, условно-декоративных средств, музыки, создает незабываемое впечатление.

Не менее важно изучать *формы гражданских торжеств*. Приемы и средства их проведения должны носить творческий характер использования существующих, создания новых, современных обрядов и ритуалов.

Для подготовки *массовых праздников* необходимо знание организационных основ работы с публикой во время массовых гуляний, шествий, манифестаций. В этом отношении полезен опыт организации слетов, спортивных показательных выступлений, проведения массовых игр, соревнований, фестивалей.

Сценарии многопрограммных анимационных мероприятий. Тематический вечер, утренник, праздничный концерт или театрализованное представление имеют одну программу продолжительностью полтора-три часа. Однако существуют праздничные программы, рассчитанные на более длительное время – это шоу-маскарад, фестиваль, карнавал, День города.

Сценарии многопрограммных мероприятий отличаются тем, что в них:

- производится разбивка программ на несколько частей;
- каждая программа пишется отдельно;
- составляется общий план мероприятий;
- регламентируется по времени проведение каждого сегмента мероприятия;
- с точностью указываются места проведения празднеств;

- назначаются ответственные лица за каждый сегмент мероприятия.

Совершенствуя методы анимационной работы, сценаристы разрабатывают новые формы вечеров. Особенность проведения таких вечеров заключается в том, что различные встречи, концерты, массовые игры и танцы проводятся одновременно в разных помещениях отеля, туристского клуба, дворца или дома культуры. Для этого используются: фойе, малый лекционный зал, кинозал, спортивный зал, большие комнаты, диско-клуб, сцены, танцевальные залы.

Зрители самостоятельно решают, какие мероприятия необходимо посетить: встречу с группой туристов-байдарочников; слет любителей самодеятельной песни; демонстрацию художественных, документальных или научно-популярных фильмов; эстрадный концерт или принять участие в массовых играх и конкурсной программе.

Особенностью такой формы работы является то, что пропускная способность участников массового мероприятия увеличивается в несколько раз.

Каждое мероприятие имеет свои специфические особенности и возможности. Предварительно готовится несколько вариантов сценария, затем выбираются наиболее интересные, оригинальные, содержательные.

Например, проводится мероприятие «Конкурс туристской песни»: для любителей самодеятельной песни устраивают прослушивание, встречу с бардами, музыкантами, поэтами, композиторами. Кульминационным моментом вечера может послужить появление на сцене известного музыканта или композитора. Вечер дополняется демонстрацией видеоклипов, выступлением вокалистов, фрагментами из музыкальных произведений; готовятся стихи, эпиграммы, дружеские пародии, сценки, музыкальные викторины.

Формирование замысла сценария. Сценарный замысел должен быть определенным и ясным. Первоначально формируется *банк данных* – записываются интересные формы, детали, предложения.

Дальнейшую работу рекомендуется вести по этапам. Каждый из них имеет свои задачи и особенности.

Сценарный ход – это прием ведения вечера, праздника, утренника, театрализованного представления, т. е. построение материала в логической последовательности.

Сценарный ход как прием ведения вечера призван помочь раскрытию основной темы, заинтересовать, создать эмоциональный настрой, атмосферу единства, продуманности. Прием можно использовать, если он органически вытекает из тематического замысла вечера, подсказан его материалом, интересной информацией, уникальными сюжетами, историческими документами, неопровержимыми фактами.

Сценарным ходом *военно-патриотического вечера* станет рассказ очевидца событий, построенный на личных воспоминаниях, дополняемый кино- и фотоматериалами, выступлениями участников Великой Отечественной войны, узников концлагерей, работников тыла. В программу включают исполнение песен военных лет, танцевально-хореографические зарисовки на заданную тему, лирические выступления.

Молодежные вечера готовят по заранее намеченной теме. В концертной программе, содержащей современные песни и танцы, организацию встреч с любимыми исполнителями, демонстрацию фильмов, используют прием – герои или актеры сходят с экрана в зал; выступление хореографического коллектива соединяют с демонстрацией кинофрагмента; сказочные герои встречаются в зале со зрителями – вручают памятные подарки, призы.

Сюжетный ход (линия). Там, где сценарный ход требует построения определенной сюжетной линии, условных действующих лиц, он перерастает в сюжетный ход (линию).

Построение сюжета вечера, камерной программы, массового зрелища или эпизода – важный этап создания сценария. Это работа творческая, требующая знания материала, незаурядной фантазии. Готовых сюжетов для вечеров не существует. Сценарист, разрабатывая сюжет, трансформирует его для раскрытия темы и решения задачи конкретного воздействия на публику.

Принципы построения сюжета

Литературно-новоствоательный принцип. Сюжет раскрывается описательными средствами, способами рассказа. Например, литературно-музыкальную композицию раскрывают персонажи литературных произведений. Можно вводить в действие новые лица – автора произведения, современного читателя, критика; в музыкальных представлениях – композитора, слушателей, музыкальных героев или образы, навеянные музыкой.

Драматический принцип. Основное действие, событие создается фантазией сценаристов с помощью действующих лиц.

Особое значение приобретают характеры, обстоятельства, поведение персонажей в определенной сценической ситуации, столкновение характеров в героико-драматической или комедийной борьбе.

Литературно-повествовательный и драматический принципы имеют свою специфику, однако их различие не исключает возможности применения одинаковых литературных приемов построения сюжета.

Сюжет-сопоставление – сравнение фактов, событий по сходству двух или нескольких ситуаций.

Сюжет-аллегория (буквально – изображение отвлеченной идеи посредством образа) – аллегорический перенос смысла на аналогичное событие из жизни животных или сказочных персонажей.

Сюжет-метафора – перенесение свойств одного предмета на другой. Метафорическое построение сюжета украшает вечер или театрализованное представление. Яркость, образность – залог успеха. Необходимо уметь находить новые поэтические образы (например, приход весны – новая жизнь; восход солнца – перемена судьбы).

Сюжет-гипербола – намеренное преувеличение значимости события, ситуации, факта, определенной черты характера.

Сюжет-пародия – сознательная имитация в иронических и юмористических целях, построенная на обобщенных и обостренных конфликтных ситуациях или столкновениях персонажей на сцене.

Сюжет-гротеск (причудливый, комичный) – вид художественной образности, обобщающий и заостряющий жизненные отношения посредством причудливого и контрастного сочетания: реального и фантастического, трагического и комического, прекрасного и безобразного.

Сюжет-сатира – способ проявления комического, состоящий в уничтожающем осмеянии явлений, которые представляются автору порочными.

Сюжет-ирония – способ осмеяния, притворно облакаемый в форму согласия или одобрения, основанный на иносказании. В иронии как виде комического смешное скрывается под маской серьезности, с преобладанием отрицательного отношения к предмету.

Сюжет-юмор – сочетает насмешку и сочувствие, внешне комическую трактовку и внутреннюю причастность к тому, что представляется смешным.

Сюжет-комедия – основан на хитроумной, запутанной интриге. Осмеиваются характеры, нравы, человеческие качества, банальные идеи.

Наметив замысел, сценарный ход и сюжет сценария, составляется **композиционный план** в виде записи по порядку наименований эпизодов, или план по эпизодам. В сценарии может быть один или несколько эпизодов. По плану действие может развиваться в следующем порядке: пролог; экспозиция; развитие действия с неожиданным обострением ситуации, поворотами сюжета, завязкой; кульминационный момент; финал, развязка.

Первым принципом построения концертной программы считается предварительное распределение материала по характеру и виду выступлений, которое можно представить в виде табл. 1.1.

Таблица 1.1

**Предварительное распределение материала
по видам выступлений**

№ п/п	Виды выступлений, наименования коллективов, номеров	Количество подготовленных номеров	Ответственные исполнители
1	Художественное слово: • басня «Волк и овцы» • стихотворение «Весна»	2	ФИО ФИО
2	Вокальное исполнение: • ария из оперы Верди «Аида»	1	ФИО
3	Пантомима Композиции в исполнении учащихся Детской школы искусств: • «Фантазия» • «Ласточка» • «Тревога» • «Ласковый день»	4	ФИО
4	Хореографическая зарисовка: • «В моей душе звенит капель»	1	Балетмейстер-постановщик ФИО Солист ФИО

Окончание табл. 1.1

№ п/п	Виды выступлений, наименования коллективов, номеров	Количество подготовленных номеров	Ответственные исполнители
5	Песни в исполнении хора русской народной песни «Русская красавица»: <ul style="list-style-type: none"> • «Ой, мороз, мороз» • «Рябинушка» • «Вот кто-то с горочки спустился» 	3	Руководитель хора ФИО
6	Демонстрация видеоклипов: <ul style="list-style-type: none"> • «Родная сторона» • «Наша планета – Земля» 	2	Главный режиссер-постановщик ФИО
7	Сцены из спектаклей Театра юных зрителей: <ul style="list-style-type: none"> • «Королевство кривых зеркал» • «Снежная королева» 	2	Режиссер ФИО
8	Эпизодные танцы: <ul style="list-style-type: none"> • латиноамериканский танец «Самба» • испанский танец «Пасадобль» • кубинский танец «Румба» 	3	Исполнители ФИО ФИО ФИО
9	Народный танец в исполнении детского танцевального коллектива «Светлячок»: <ul style="list-style-type: none"> • «Барыня-сударыня» 	1	Художественный руководитель ФИО
10	Выступление детского оркестра духовых инструментов «Трубадур»: <ul style="list-style-type: none"> • «Попурри» • «Весенняя фантазия» 	2	Дирижер ФИО

Следующий принцип – составление программы с чередованием номеров разных жанров. Прямую связь между общим замыслом и последовательностью номеров выстраивают и развивают за счет конферансье.

Монтаж производится из отдельных эпизодов, номеров, страничек, миниатюр, сенок. В задачу сценариста входит тщательная подготовка драматургии каждого отдельного звена.

В тематических вечерах эпизод представляет собой относительно законченную небольшую тему, являющуюся частью основной, со своей экспозицией (введение в тему), завязкой (постановка вопроса), развитием (раскрытие темы), финалом (завершение, вывод).

Принцип тематических блоков – построение вечера из эпизодов, близких по теме, материалу и жанру, в соответствии с развитием действия и сценарным ходом.

3.3. Монологические и диалогические сценарные формы

Для подготовки и осуществления анимационной программы необходимо научиться интересно и увлекательно рассказывать, т. е. профессионально использовать монологические и диалогические формы.

В то же время не следует злоупотреблять информацией, рассчитанной на слуховое восприятие (лекции, беседы, монологи, диалоги), нужно искать наглядный материал, делать анимационные мероприятия максимально насыщенными зрительным восприятием. Важно помнить, что при попытке дать человеку за короткий срок слишком большое количество информации снижается его способность активно усваивать материал.

Анимационные мероприятия необходимо строить по следующим принципам:

- не допускать однообразия сообщений;
- стараться чередовать материал, различный по характеру;
- создавать непрерывную смену информации;
- применять элементы новизны, непредвиденности, неожиданности, креативности;
- привлекать и удерживать внимание слушателей эмоциональными, динамичными, взрывными эпизодами, активностью происходящего на сценической площадке;
- следить за постоянной сменой впечатлений, чередовать речевые, музыкальные, шумовые, световые и зрительные элементы.

Рассмотрим в качестве примера анимационное мероприятие «Карнавалы мира». Наряду с интересной и захватывающей

информацией об истории возникновения карнавалов предоставляется возможность просмотра видеофильма о проведении бразильских и венецианских карнавальных шествий. Затем на сцене выступают танцевальные коллективы, исполняющие зажигательные латиноамериканские танцы, самбо, румбу. Создается полное ощущение причастности к происходящему действию, зрители вовлекаются в захватывающие мероприятия, аттракционы, интересные игровые композиции в сочетании с театральными эффектами.

Монолог – один из элементов сценария анимационного мероприятия. Данная форма используется на встречах, тематических вечерах, в устных журналах, являясь основой театрализованных представлений (репризы ведущих, фельетоны, комментарики, стихи, песни, объявления номеров). Важно привлекать к выступлениям людей, владеющих приемами устной речи, умеющих говорить правильно, ярко, образно.

Мастерство же сценариста заключается в умении:

- чувствовать глубину слова;
- подготовить текст для исполнителя;
- передать характер выступающего;
- подчеркнуть эмоциональную сторону речи;
- выразить особенности жанра.

Речевую партитуру необходимо строить по принципам правдивости, грамотности, ясности, четкости, простоты выражения мысли, избегая банальных, штампованных, чуждых для русского языка слов и выражений.

При подготовке текста выступающих следует учитывать, что в устной речи есть много особенностей.

Необходимо отказаться от такого оратора, который в своем выступлении коверкает слова, выражает мысли сухим, казенным текстом, отходит от намеченного плана, злоупотребляет терминологией, допускает употребление «слов-паразитов», нецензурных выражений, ведет себя неестественно или грубо по отношению к зрителям.

Диалог в сценарии тесно связан с действием. Он возникает, когда сценаристу нужно показать столкновение разных мнений, интересов, характеров. В основе диалога лежит необходимость действующих лиц вступить в драматический или комедийный конфликт, противопоставить свое состояние, настроение, мнение.

Большую роль в диалоге играет ситуация. Новые обстоятельства выдвигают новые мотивы разговора. Настоящий диалог обязательно должен быть обращением собеседников друг к другу и слушателям.

Основными чертами разговорного стиля, который используется в анимационных мероприятиях, являются:

- экспрессивность, эмоциональность, непринужденность, образность;
- широкое употребление обиходно-бытовой лексики и фразеологии;
- активное использование внелексических средств (интонации, ударения, пауз, темпа речи);
- преобладание простых предложений над сложными;
- использование изобразительно-выразительных средств;
- проявление творческой индивидуальности.

Часто мероприятие сопровождается умелым сочетанием диалога с монологом. В театрализованных жанрах диалог строится на конфликте характеров. Конфликт необходимо предусмотреть и для конференса.

Общие требования к сценарию заключаются в том, что лексическая, синтаксическая и стилистическая структура речи персонажей должна определяться характерами действующих лиц, их эмоциональным состоянием, обстоятельствами действия, ярким и образным языком, правильностью выбора слов и выражений.

В массовых жанрах и эпизодах можно предусмотреть диалог с публикой. Он строится на предвидении реакции зрителя и заготавливается в нескольких вариантах. Публике в этом диалоге отводится место для угадывания предметов, отгадывания загадок. Диалог с публикой чередуется с монологом ведущего, который объясняет правила игры, задает вопросы, объявляет победителей. Работая над подобным диалогом, сценарист должен заготовить остроумные и оригинальные ответы, предложения; по характеру они должны соответствовать определенной аудитории, ее возрастному и культурному уровню.

При подготовке выступления специалист-аниматор должен обратить внимание на *правила общения с аудиторией*:

1. Владеть мимикой, выражением своего лица, силой голоса, дикцией, артикуляцией; уметь стоять, двигаться, пользоваться жестами, добиваться максимального контакта с аудиторией.

2. Широко использовать метод импровизации, проявлять уверенность, стараться вызывать положительную реакцию слушателей.

3. Речь должна иметь эмоциональную окраску, захватывать внимание слушателей, создавать атмосферу сопереживания, эстетического наслаждения.

Сценарист может использовать радио как возможность ведения вечера без выхода ведущего на сцену. Голос за сценой (в микрофон) подчас дает бóльший эффект. Звукозапись и радиоаппаратура дают возможность широко использовать музыку и шумы, фонограммы выступлений известных государственных и политических деятелей, деятелей науки, культуры и искусства.

Вопросы для самопроверки

1. Что является основой для подготовки и проведения анимационно-театрализованных представлений?

2. Какие компоненты определяет сценарист-аниматор для замысла сценария?

3. Какие сценарные планы составляет сценарная группа менеджеров аниматоров?

4. Что включается в сюжетную основу сценария анимационно-театрализованного представления?

5. В чем заключается основная сценарная работа при подготовке сценария-импровизации?

6. Какие средства используются при разработке сценария массово-игровых анимационных мероприятий?

7. В чем заключается использование метода «живые картины»?

8. По каким принципам производится схема построения анимационных мероприятий?

9. Как строятся основные компоненты замысла в сценарии?

10. Какие требования предъявляются к сценарному ходу?

11. Какие литературные приемы построения сюжета вам известны?

12. В чем заключается монтаж эпизодов?

13. Раскройте специфику режиссуры анимационной деятельности.

14. Назовите основные особенности диалога.

15. По каким принципам строится речевая партитура?

16. Как строится диалог в театрализованных жанрах?

17. Как используются диалог и монолог в массовых игровых программах?

4. ПРИНЦИПЫ И МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Основной особенностью массово-игровых анимационных мероприятий является то, что исполнителями сценарного замысла становятся туристы. Это и определяет основополагающие принципы организации анимационной деятельности.

Принцип обязательности. Дает толчок всему дальнейшему ходу работы.

Принцип сотворчества. Является одним из основополагающих. Без сотворчества нет коллектива, команды, работающей творческой труппы. Сотворчество начинается в упражнениях, этюдах, развитии актерских способностей. Сотворчество специалистов-аниматоров и туристов основано на литературной обработке материалов, обсуждении общих проблем, предложениях, написании сценария, мозговом штурме.

Принцип востребованности. Востребованность в творческой работе специалистов-аниматоров и туристов означает, что способности и умения каждого туриста должны быть использованы путем проявления их фантазии, выдумки, состязательности.

Принцип индивидуального подхода. Необходимо «подгонять» материал под возможности каждого туриста, писать роли для тех, кому в готовом материале не находится нужного эпизода. Выполнять своеобразный творческий заказ, который даст возможность выразить психологическую, личностную особенность того или иного туриста. Специалист-аниматор обязан создать такие условия, чтобы каждый турист чувствовал себя комфортно, испытывал эмоциональные переживания, ощущал успех.

Принцип инсценирования. Наиболее часто встречается именно в анимационной практике. Туристам почти всегда хочется попробовать свои силы в актерской работе, сыграть интересную роль.

Инициативная группа специалистов-аниматоров при разработке анимационных мероприятий должна придерживаться следующей последовательности действий:

- определение периодичности использования анимационной программы;
- выявление основной задачи мероприятия;
- определение актуальности анимационной программы;
- выбор места проведения анимационного мероприятия;
- подбор состава участников программы;
- разработка основной формы построения анимационной программы, общей композиции;
- определение характера участия зрителей, их роли, степени удовлетворения интересов.

Задача сценариста – предложить публике такие условия анимационной программы, которые помогли бы раскрытию основной темы мероприятия. В сценарии следует точно передать, что должно происходить и в какой последовательности. Каждый участник должен знать, в какое время он задействован. Для этого требуются предварительные репетиции. Конферансье или аниматор чередуют номера анимационной программы с веселыми играми.

Для реализации анимационных программ используются следующие методы.

Метод игры и игрового тренинга. Игра многократно повторяется в жизни и становится ее воспитательным тренингом. Игры используются также в дополнение к основной анимационной программе как развлекательная форма, активизирующая туристов, выводящая их из пассивного созерцания театрализованного мероприятия. Анимация это не «развлечение» туристов, а раскрытие творческого потенциала каждого из них. Использование игры обращено к этому потенциалу. Игра понятна и близка, в ней туристы выражают свою оригинальную сущность, неподражаемую индивидуальность. Игрою легко выверить симпатии и антипатии туристов, их выбор, предпочтения в среде отдыхающих («Третий лишний», «Ручеек», «Колечко»). Игра выявляет знания, интеллектуальные силы, эрудицию (викторины, «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «КВН»), показывает уровень организаторских и физических способностей туристов: ум, ловкость, силу, выносливость, координацию.

Метод театрализации. Культурный досуг туристов имеет бесконечное множество сюжетов и социальных ролей. Неформальное общение туристов может проходить в таких формах, как «Голубой огонек», «Вечер знакомства при свечах», «Морская кают-компания», «Русские посиделки», «Театральная гос-

тиная», «Вечер русской кухни», «Бал именинников», «Вечер этикета», «Карнавал», «Шоу-маскарад», «День рождения», «Капустник», праздничный театрализованный концерт.

Метод театрализации реализуется через костюмирование, особый язык общения, обряды, ритуалы, традиции, разнообразные сюжеты жизни.

Метод состязания. Состязание – это внутренняя «пружина» раскручивания творческих сил, стимулирования к поиску, открытию, достижению побед над собой. Состязание распространяется на все сферы творческой деятельности, кроме нравственной. Турист, занимающий высокий пост по службе, не пожелает быть последним, потерять лидерство, отдать победу другому.

Метод равноправного духовного контакта. Основан на демократическом, гуманизированном общении, на совместной деятельности туриста и специалиста-аниматора как равноправных членов творческих объединений, где нет подчиненных и исполнителей.

Метод воспитывающих ситуаций. Специально создаваемые, т. е. вызванные к жизни ситуации самореализации, доверия, мнимого недоверия, организованного успеха или, напротив, неудачи.

Метод импровизации. В импровизации заложен механизм имитационного поведения. Жизнь туристов наполнена импровизацией. Человек уезжает из родного дома в далекие края с одним чемоданом в руках, оставляя родных, друзей, привычную обстановку, высокую должность и подчиненных. В результате включается древний, пришедший от прародителей механизм импровизации – действие, не осознанное и не подготовленное заранее, своего рода экспромт. Импровизация выводит на практическую и творческую предприимчивость. Искусство импровизации – это порождение искусства, соблазна, творческого успеха. Импровизация базируется на синдроме подражания с применением своего авторского начала, индивидуальной позиции, личного видения и настроения.

Вопросы для самопроверки

1. Охарактеризуйте основные принципы анимационной деятельности.
2. Какова схема построения анимационной программы?
3. Какие методы используются при подготовке и проведении анимационных мероприятий?
4. В чем состоит цель анимационной деятельности?

5. МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ И ОРГАНИЗАЦИИ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММ

5.1. Алгоритм создания проектов анимационных программ

Для проведения интересных, целостных, зрелищных и сообразующихся с запросами туристской деятельности программ необходимо овладеть теорией и практикой создания проектов анимационных программ.

Создание проекта анимационной программы изначально предполагает *определение ее цели, задачи, содержания, замысла реализации*. Проект – это заранее разработанная модель поступательных действий, предусматривающая порядок, последовательность, сроки выполнения намеченных мероприятий по организации, созданию и реализации той или иной программы.

В современных условиях ведущим системообразующим элементом построения алгоритма массовой анимационной программы в туристской деятельности является социальный заказ.

Понятие массовости по отношению к анимационной туристской деятельности не столько содержит в себе количественную характеристику, сколько указывает на общедоступность, произвольность и нерегламентированность участия в ней, что и обуславливает процесс ее организации. Методика организации этого процесса зависит от нескольких факторов.

Первый фактор – социальная значимость и масштабы проводимого мероприятия. Оно может проводиться как общенародный государственный или религиозный праздник; как юбилей, посвященный какому-либо историческому событию; как фестиваль городов-побратимов и др.

Второй фактор – конкретное место проведения (парк, улица, площадь, стадион, усадьба, старинный кремль, архитектурный ансамбль, берег реки).

Третий фактор – содержание мероприятия (художественно-историческое, спортивно-техническое, эстрадно-танцевальное и др.).

Учет перечисленных факторов – это в первую очередь учет потенциальной численности участников организуемой анимационной программы, на что необходимо обращать внимание при ее организации. Существуют пределы допустимого количества людей в определенной окружающей среде. Масштабы и конкретные условия, в которых протекает зрелищная анимационная деятельность, представляют собой некую специфическую среду. И если количество людей в данном пространстве превышает оптимальный уровень, а в критические моменты – вообще допустимый, то человек перестает воспринимать происходящее. Его восприятие будет сосредоточено только на большом количестве людей, и он будет стремиться покинуть эту среду. Такая ситуация возникает в тех случаях, когда мероприятие проводится в открытой среде улицы, площади, парка и концентрируется в одном локальном месте. С изменением окружающей среды изменяются и поведение человека, его переживания, реакция, восприятие.

Формирование оптимального количества участников анимационных программ в естественной среде является необходимым условием эффективности их проведения.

Основным инструментом формирования массовой аудитории, позволяющим привлечь туриста к участию в массовых зрелищных анимационных мероприятиях, является *реклама*. Психологически обоснованная реклама представляет собой действенный канал передачи нужной информации нужному лицу. Сообщая человеку о предстоящем мероприятии, необходимо учитывать особенности, вкусы, привычки, ценностные ориентиры той категории людей, на которых оно рассчитано, видеть тот адресат, к которому обращаешься. Поэтому далеко не всегда реклама должна быть броской, эффектной во что бы то ни стало. Она может быть краткой, деловой, шутливой, т. е. разной в зависимости от адресата.

Следующим шагом является овладение *алгоритмом проекта создания и реализации анимационно-зрелищных программ*.

Технология подготовки анимационных программ предусматривает включение отдельных театральных этюдов, инсценировок, эстрадных номеров. Исходя из социального заказа творческих проектов, которые заказывают администрации городов, туристских фирм, музеев, и согласно технологии создания про-

ектов художественно-анимационных программ следующим этапом является *отбор исторического, литературного, документального и живописного материала*. Необходимо подробно изучить эпоху, стиль, музыку, изобразительное искусство, интерьер, архитектуру, костюмы, обычаи.

На основе отбора возникают *замысел программы*, ее креативная разработка. Самый хороший замысел так и останется только замыслом, пока он не будет заключен в литературную форму. Таким образом, следующим этапом является *написание литературного сценария программы*. В сценарии при создании художественно-анимационной программы необходимо добиваться слияния социальной, философской, исторической, жизненной и эстетической концепций.

После написания сценария наступает *творческий этап разработки режиссерского решения программы*, в основе которого лежит режиссерский план, где изложены основные компоненты представления, последовательность номеров в эпизодах и последовательность самих эпизодов в программе.

Затем разрабатывается *пространственная сценография* с учетом местных условий и природно-архитектурного ландшафта, т. е. придуманные эпизоды сценария должны быть «вписаны» в естественный ландшафт, где будет происходить действие.

Далее составляется *репетиционный план*, где указываются сроки подготовки, определяются исполнители, музыкальный материал, оформление, запись фонограммы, репетиции.

После проведения репетиций для реализации программы составляется *монтажный лист* – графическое изложение режиссерского плана. В нем точно расписываются все компоненты каждого номера, все средства его обеспечения, содержатся задания всем службам.

Режиссер анимационной программы должен разработать алгоритм создания проекта программы.

Алгоритм подготовки и проведения анимационной программы включает несколько этапов.

Первый этап – творческое проектирование. Этап начинается с подготовительной организационно-методической работы и включает:

- определение формы будущей анимационной программы с ориентацией на определенную аудиторию, специфику режиссуры;
- точный выбор места проведения анимационной программы исходя из предварительной сценарной заявки;

- создание полного сценария анимационной программы;
- составление сметы расходов на проведение анимационной программы;
- поиск актеров и творческих коллективов на местах проведения программ.

Второй этап – репетиционно-постановочный. Этап включает:

- ♦ проведение организационных мероприятий на месте прохождения анимационной программы;
- ♦ изготовление необходимых декораций, костюмов, реквизита;
- ♦ аренду звуковой и световой аппаратуры, других технических средств, изготовление или аренду сцены;
- ♦ изготовление фонограммы анимационной программы в студии;
- ♦ аренду транспорта для перевозки технических средств, артистов;
- ♦ проведение репетиций с коллективами и солистами сначала в закрытом помещении, а затем нескольких репетиций непосредственно на месте прохождения анимационной программы;
- ♦ проведение рекламной кампании по освещению предстоящего мероприятия.

Третий этап – творческая реализация. Этап включает:

- проведение художественно-исторической программы в естественном ландшафте в назначенное время;
- видео- и фотосъемку анимационной программы.

Четвертый этап – подведение итогов. В ходе данного этапа происходит:

- ♦ неформальное обсуждение работы оргкомитета и анимационной команды;
- ♦ выплата гонораров артистам и режиссерско-постановочной группе;
- ♦ изготовление видеофильма и фотоальбома об анимационной программе.

Поскольку каждая анимационная программа имеет свою тематику, цель и задачи, то очень важно, чтобы применяемые методы обеспечивали реализацию содержания программы.

Качество проекта программы зависит от профессионального мастерства менеджера-постановщика и режиссера анимационной программы в сфере туристской деятельности, которое определяется умением находить наиболее оптимальные, приемлемые способы воздействия на личность туриста, удовлетворения его

потребностей и интересов на основе применения универсальных, пригодных для разных организационно-экономических условий методов, представляющих собой определенные закономерности, устойчивые и надежные правила функционирования технологического процесса.

Для того чтобы создать анимационную программу, недостаточно хорошо разбираться в законах ее драматургического построения. Необходимо знать и точно понимать возможности каждого выразительного средства, уметь использовать возможности метода художественного монтажа, иллюстрирования, театрализации и игры. С помощью этих методов и различных выразительных средств создается программа, в которой решаются социально-педагогические и психологические задачи.

Через методы можно «выстроить» художественное решение анимационной программы, с их помощью из проекта она переходит в реальную конструкцию. Первым методом, используемым с того момента, как начал формироваться замысел, является художественный монтаж. В любой анимационной, и особенно художественной, программе специалисты используют монтаж при разработке сценария. В каждом сценарии используются документальный материал, отрывки из различных литературных произведений, которые необходимо соединить в определенном порядке. Чередование фактов, событий, явлений и их сопоставление требуют использования элементов конструктивного или ассоциативного монтажа.

Необходимо еще раз подчеркнуть, что организация и постановка анимационных программ требуют от специалистов-аниматоров не только проявления фантазии, актерского мастерства, умения правильно выстраивать свои взаимоотношения с большим числом предприятий, официальных лиц, творческих коллективов, но и умения вырабатывать характер, выдержку, поддерживать на должном уровне свою физическую форму.

5.2. Массовые праздники

История массовых форм праздников свидетельствует, что во все эпохи, во всех странах для человечества была характерна тяга к массовым представлениям, зрелищам, театрализованным праздникам. Массовый праздник достиг небывалого расцвета во многих странах мира, стал выражением эмоционального настроения.

Для проведения массовых праздников необходима специальная подготовка режиссеров, постановщиков, профессионалов, специалистов-аниматоров, чтобы не возникло штампа, ремесленничества, шаблона.

Искусство организации массовых праздников – это огромная сила, к нему необходимо относиться с чувством высокой ответственности, наделять каждую программу индивидуальными качествами, учитывать психологические нюансы, отражать в празднике не только факты, но и свое мироощущение, гражданскую позицию.

Сегодня невозможно представить нашу жизнь без праздников, которые заняли прочные позиции и предусматривают разнообразный комплекс политических, культурных, художественных, эстетических, анимационных действий.

Создание необходимых условий функционирования праздничных театрализованных программ основывается на важных принципах анимационной деятельности, обусловленных общими процессами, происходящими в обществе, а именно:

- на принципе приоритета общечеловеческих интересов в процессе освоения духовных и нравственных ценностей;
- принципе всеобщего массового культурного творчества, самоорганизации, самоутверждения личности как доминирующего признака;
- принципе гуманизации содержания воспитательного потенциала туризма, всеобъемлющего подчинения интересам, потребностям, установкам личности;
- принципе диалектического единства и преемственности культурно-исторического, социально-педагогического и национально-этнического опыта, традиций, инноваций.

Праздник – это мероприятие с активным, творческим участием населения, посвященное выдающимся событиям, традиционным датам, юбилеям, чествованию работников определенных профессий.

Театрализованной частью праздника может быть массовое представление, которое, в отличие от праздника, всегда вписывается в определенную сценическую площадку, локализуется четкими границами, предполагает разделение масс на исполнителей и зрителей.

Массовый праздник – это одновременное возникновение сразу нескольких очагов художественного действия. Каждый участник может выбрать для себя любой объект внимания, в то время как представление этот объект предопределяет.

Сложный характер массовых праздников требует от режиссера высокого профессионализма, ставит перед ним ряд художественно-творческих задач. Ведь именно режиссеры разрабатывают структуру праздника, его организацию, готовят проведение театрализованных действий, несут полную ответственность за любой срыв или отклонение от поставленных целей.

Точно найденный образ, удачно помещенный в драматургическую основу представления, вызывает энтузиазм зрителей, заставляет их плакать или смеяться, оставляет глубокое и эмоционально яркое впечатление.

Недостаточно тщательный отбор материала, неточность художественного образа, отсутствие требовательности к исполнителям, непродуманность развития логики праздника – каждое из этих обстоятельств снижает эффект воздействия на сотни зрителей, принимающих активное участие в массовом театрализованном представлении.

Драматургия массового праздника – это четкое понимание идеи праздника, осознание темы, основных задач, раскрытие величия происходящего события, стремление мобилизовать зрителей на решение важного вопроса.

Драматургия массового праздника зависит от следующих обстоятельств.

Место действия массового праздника. Праздник по своему масштабу может быть общегородским, общенациональным, туристским, клубным, детским, молодежным, студенческим. Он может проходить в городе, в сельской местности, на стадионе, в Доме культуры, в зоне отдыха, в парке, на туристской площадке, в школе, в институте. От удачно выбранного места проведения массового праздника зависит уровень эмоционального настроения публики и успех задуманного.

Художественные средства. Это те возможности, с помощью которых будет выражена идея праздника. К ним относятся: декорации, оформление сцены, площади, игровой площадки; атрибуты, которые используются в процессе представления; дополнительные элементы праздника: фейерверки, салют, запуск голубей, воздушных шаров, полет самолетов.

В качестве средств выразительности и воздействия на зрителей используются компоненты: танец, песня, эмоционально живая картинная композиция, предполагающая мгновенное переключение внимания зрителей с одного объекта на другой без детализации и психологических мотивировок.

Тема массового праздника. Тема определяет позицию проведения праздника, от нее зависит ход событий и развертывание действия. Тему необходимо раскрыть, наполнить содержанием, выстроить в логической последовательности подачу материала, найти внутренний образ, соответствующий идее, ритму, темпу, музыкальному оформлению. Именно тема диктует подбор концертных номеров, песен, танцевальных композиций, театрализованных сюжетов. Примерные темы праздников: «День города», «Праздник цветов», «День всех влюбленных», «Широкая масленица», «Татьянин день».

Сценарий праздника. Это первый этап подготовки массового праздника. Он определяет пути реализации темы, идеи, сверхзадачи массового праздника; решает вопросы индивидуализации, неповторимости каждого праздничного театрализованного действия. Создание сценария является совместной работой драматурга, режиссера, постановщика, художественного руководителя, группы специалистов-аниматоров, художников, композиторов, музыкального оформителя. Важнейшая задача режиссера – соблюдать закон коммуникаций действующих сил праздника.

В сценарии массового праздника необходимо предусмотреть порядок движения колонн, продумать организацию митинга, спланировать приход зрителей.

Специфика массового праздника предопределяет в сценарии и режиссуре особое значение *логики развития действия, логики сцепления образного строя, логики композиции.*

В сценарии массового праздника необходимо иметь: *начало, развитие, кульминацию, финал.* Степень эмоционального накала каждого эпизода, ритмичность, контрастность, концентрация внимания зрителей, их заинтересованность, строгое взаимодействие эпизодов определяются режиссером в рамках сценария.

Участники праздника делятся на две группы:

- непосредственные, активные участники – актеры, работники сферы культуры, специалисты-аниматоры, технические работники, обслуживающий персонал;
- пассивные участники – туристы, экскурсанты, зрители.

Важная задача специалистов-аниматоров – объединить обе группы, установить тесную связь, контакт между действием и восприятием. Туристы должны сопереживать, активно включаться в действие праздника, эмоционально выражать свое отношение. И тогда, благодаря азарту аниматоров, доходчивой и понятной форме, увлекательному действию, часть пассивных зрителей переходит в разряд активных участников.

Способы повышения заинтересованности зрителя:

- активное включение зрителя в действие;
- максимальное сближение исполнителей и зрителей путем превращения зрителей в участников массового действия;
- эмоциональное воздействие на зрителя (игровое, музыкальное, световое, цветное, фейерверк);
- привлечение внимания участников к аттракционам, конкурсам, игровым элементам;
- поощрение заинтересованности зрителя сувенирами, подарками, сюрпризами.

Многоцентровость массовых праздников. Если в театрализованном концерте необходимо сфокусировать внимание зрителя на сценической площадке, то в массовом празднике надо искать как можно больше рассредоточенных центров, органично разводить в разных направлениях массы людей, пришедших на праздник.

Многоцентровость массовых праздников приобретает особый смысл во время карнавального шествия, маскарадных шоу, фестивалей, которые требуют четкого ритма, площадок для танцев, аттракционов, свободы для движения актеров в театральных костюмах, проезда декорированных машин.

Большое значение в раскрытии темы, подъеме настроения, эмоциональном воздействии играет художественное и музыкальное оформление территории праздника, ритм, темп, исполнительские и актерские силы, режиссерская фантазия, театральные костюмы, поэтический настрой.

Основные отличительные черты проведения праздника:

1. У праздника есть «предпразднество» – ощущение ожидания, в котором люди живут в преддверии значительного события. Во время этого периода организаторы торжеств проводят дополнительные акции, готовят людей к приближающемуся торжеству. Праздник нельзя начать без предварительного периода подготовки. Необходимо развесить афиши, объявления, подготовить программу творческих конкурсов, пригласительные билеты.

2. Сценарист и постановщик праздника должны разработать сценарий, в который войдут викторины, танцы, песни, конкурсы, спортивные соревнования. Программа должна быть разнообразной, содержащей интересные мероприятия и развлечения для всех возрастных категорий участников.

3. Праздник – это масштабное явление, он может длиться не один день (например, День города); проходить не на одной,

а сразу на нескольких площадках (в зале идет концерт, в фойе – танцевальный конкурс или бал, в спортивном зале – состязания, в аудиториях – встречи друзей).

4. Праздник гораздо больше по своим форме и содержанию, чем концерт, театрализованное представление, конкурсно-игровые программы или вечера. Каждая из названных форм может входить в программу праздника. Особая масштабность присутствует в организации, подготовке и проведении праздника.

С каждым годом растет в нашей стране популярность театрализованных праздников, конкурсов песни и танца, фестивалей, шоу-маскарадов, карнавальных шествий, торжественных концертов. Традиционными местами проведения праздников становятся стадионы, дворцы культуры, клубы, зеленые театры, парки отдыха, туристские площадки, городские площади.

5.3. Концерты и вечера отдыха

Подготовку и проведение концертов можно считать одной из важных функций деятельности туристского аниматора, которая направлена на формирование эмоционального состояния туристов, реализацию их творческого потенциала, развитие ценностно-ориентированных процессов общения, создание непринужденной обстановки, установление тесных контактов, снятие стрессовых ситуаций.

Концерт (от итал. *кончерто*) – состязание, соревнование. Конечно же, на сцене не происходит явной борьбы, в которой кто-то должен победить, кто-то проиграть, но глубинный подтекст слова сохраняется. Ведь каждый исполнитель, вышедший на сцену, ждет признания, аплодисментов и не хочет выглядеть хуже других. Обеспечить успех каждому исполнителю – самая главная педагогическая и режиссерская задача организатора концерта.

Концерт можно считать анимационным мероприятием только тогда, когда зрители становятся непосредственными участниками действия. Аниматоры должны приложить максимум усилий, чтобы привлечь туристов, удержать их внимание, стремление присутствовать и участвовать в концертных программах.

По целевому назначению концерты принято подразделять на следующие виды:

- *отчетные* (отчет художественного коллектива за прошедший творческий год);
- *конкурсные* (участие в смотре художественной самодеятельности);
- *праздничные* (выступление в честь праздника);
- *юбилейные* (юбилей коллектива, отдельного исполнителя).

Концерты подразделяются также:

♦ *по месту постановки* – *стационарные* (выступление на привычной сцене), *выездные* или *гастрольные*;

♦ *по составу участников* – в программе могут быть задействованы взрослые, дети, профессиональные исполнители, исполнители-любители;

♦ *по числу участников* – *сольные* (выступление одного исполнителя), *групповые* (выступление одной группы исполнителей), *смешанные* (выступление в одной концертной программе отдельных солистов, групп, ансамблей);

♦ *по составу аудитории*, для которой концерты проводятся, – *для взрослых, для детей, смешанные*. Детская аудитория требует точного расчета концерта во времени, поскольку дети быстро устают; важно тщательно продумывать подбор номеров, их расстановку: дети любят зрелищность, они против монотонности, хотят больше веселых и смешных номеров. Взрослая аудитория более восприимчива к глубинно-содержательным номерам, не устает от продолжительного концерта. Смешанная аудитория представляет собой наибольшую сложность. Трудно учесть интересы всех возрастных категорий зрителя. Разный возраст, уровень социальной зрелости, адаптации к жизни, культуры, возможности осмысления художественного материала, представленного на сцене исполнителями, – все это требует продуманности и соответствующей подачи каждого номера.

По содержанию концерты бывают: *тематические* (посвященные одной теме), *политемные* (с разными тематическими блоками и направлениями), *театрализованные* (составляются исключительно из музыкальных номеров с театральными элементами).

Тематические концерты, в свою очередь, подразделяются на *сюжетные* и *бессюжетные*. В сюжетном концерте все номера подчинены единому сюжетному ходу, в бессюжетном – номера подаются в зависимости от замыслов и мотивов организатора.

В зависимости от числа жанров концерты подразделяются:

- на *одножанровые* – литературные, хореографические, музыкальные, поэтические, юмористические, клоунадные;

• *многожанровые*, или *сборные* – используются разные жанры: песни, стихи, проза, танцы, цирковые номера, отрывки из спектаклей.

Основные принципы организации сборного концерта:

1) учитывать время всех номеров и концерта в целом. Если концертная программа разрастается, то уместно сделать концерт в двух отделениях, с перерывом для зрителей;

2) при расстановке номеров решать в первую очередь организационные, технические проблемы;

3) не допускать однообразия в расстановке номеров по их жанру, настроению;

4) каждый номер концерта ставить в выгодные для исполнителя условия;

5) программу составлять с учетом нарастания зрительского интереса. Самые зрелищные, динамичные, яркие номера распределять по принципу нарастания – ближе к финалу;

6) начинать концерт с эффектного номера, чтобы сразу захватить внимание зрителя;

7) некоторые номера в программе подавать единым концертным блоком;

8) заботиться о целостности впечатления всей концертной программы, помнить о ее развитии, динамике.

Тематический концерт строится по тем же законам, что и сборный, но его номера раскрывают какую-либо одну тему и придерживаются ее.

Театрализованный концерт – это наиболее зрелищный, яркий, масштабный, трудный по замыслу, организации и воплощению вид концертной формы. Театрализованный концерт бывает тематическим, когда посвящается знаменательной дате, празднику, торжеству. В концерте используются технические средства, большая сценическая площадка, участвуют большие исполнительские коллективы. Концерт имеет сюжетную линию, сквозных героев, как в театре. Именно по этим основным признакам театра – сюжету, игре актеров, музыкальному и световому оформлению – такой вид концерта назван театрализованным. Все художественные номера концерта вплетаются в канву сюжета, сюжетная линия придерживается основных законов драматургии: действие должно развиваться по нарастающей – от завязки к кульминации и финалу.

В театрализованном концерте используются разные жанры и виды искусства (академический хор, народные песни и танцы,

юмористические сценки, выступление вокально-инструментальных ансамблей, цирковые номера).

Подготовка сценической площадки. Сцена для театрализованного концерта должна быть подготовлена особым образом.

Организаторам театрализованного концерта следует обратить внимание на работу занавеса, микрофонов, работу осветителей, музыкальных организаторов, ведущих, конференсье, слаженность участников концерта в их выходе на сценическую площадку.

Главное в режиссуре концерта – непрерывность программы, незамедлительная смена номеров, мобилизованность закулисной части, продуманность режиссерской композиции.

Композиция (от итал. *компонере* – составлять, складывать). Различные виды энциклопедий трактуют термин «композиция» по-своему, но общий смысл формулировок примерно таков: композиция – это сложное единство различных компонентов, которое достигается в процессе творчества.

Понятие композиции присутствует в любом виде искусства: в живописи, скульптуре, музыке, литературе, кинематографии, а также в театрально-анимационном представлении.

Композиции бывают **одножанровые** (литературные, музыкальные, хореографические) и **разножанровые** (литературно-музыкальные, музыкально-хореографические и т. д.). По замыслу композиции бывают **сюжетные** (весь материал выстраивается в рамках заданного сюжета по законам драматургии) и **бессюжетные** (имеющие свою логику организации материала согласно индивидуальному авторскому замыслу). Бессюжетные композиции создаются по принципу калейдоскопа номеров или различных материалов, составляющих всю композицию, выстраиваются благодаря удачно найденному сквозному драматургическому ходу – сквозному художественному приему, на котором держатся все эпизоды сценария, составные части композиции.

Работая над композицией сценария, сценаристу важно набрать достаточно разнородного материала, соответствующего теме. Материалом для композиции могут быть песни, стихи, фотографии, архивные документы, отрывки из спектаклей, хореографические фрагменты, текст ведущих. Материал в композиции распределяется и занимает свое место в развитии действия согласно сюжету или драматургическому ходу.

Анимационно-театрализованный вечер. Это встреча творческих коллективов со зрителями. Постепенно слово «вечер» приобрело жанровую окраску, появилась разновидность тематического вечера отдыха.

Вечера различают по содержанию, структуре, методике проведения. Исходя из трех основных признаков – содержательно-го, структурного и жанрового – вечера можно подразделить на следующие **виды:**

- социально-значимого содержания;
- посвященные юбилею школы, института, университета, предприятия, фирмы, итогам работы организации, конференции;
- морально-этического содержания;
- литературные, музыкальные, танцевальные;
- спортивные;
- развлекательные.

В зависимости от внутренней логики и структуры построения анимационно-театрализованные вечера делятся на следующие **типы:**

- ◆ тематической направленности;
- ◆ информационной направленности;
- ◆ вечера отдыха.

В *тематическом вечере* акцент делается на использовании разнообразных средств и приемов выразительности: поэзия, музыка, кинофрагменты, хореографические номера; посвящение определенной теме. Тематический вечер сравнивают со спектаклем, слово ведущего приобретает особое образное значение и звучание.

Информационный вечер отличается оперативностью, достоверностью информации, точностью, познавательной направленностью. Подобные вечера организуют при проведении конференций, выставок, деловых встреч.

Вечер отдыха имеет определенную эмоциональную окраску, взволнованную интонацию ведения, средств выразительности, характеризуется как релаксационный вечер.

Одной из специфических черт вечера, отличающих его от концерта, композиции, конкурсной программы, является использование специально продуманных и включенных в канву действия *приемов активизации аудитории*. Особенно действенны и часто применяемы приемы *новизны и соучастия*. С помощью приема новизны аудитория легче воспринимает новые факты, сведения, сообщения. С помощью приема соучастия зрители вовлекаются в беседу, конкурс, пение, игру. Этот прием особен-

но хорош в детской, подростковой и молодежной аудитории, не терпящей пассивной формы поведения. Они становятся не просто зрителями, а зрителями-участниками. Для достижения этой цели организаторами вечера зачастую используется и множество приемов активизации аудитории: массовое исполнение песни, танца, игры, включение в действие подсадного героя в зале, обращение зрителей к участникам вечера по микрофонам, установленным в зале.

Анимационно-театрализованные вечера выполняют *гедонистическую функцию* (вызывают у зрителей чувство наслаждения от зрелища) и *коммуникативную функцию* (создают возможность общения детей, подростков, молодежи, людей пожилого возраста).

Наиболее важная черта анимационно-театрализованного вечера, отличающая его от концерта, представления, митинга, – включение в его сценарий деталей, фактов и материалов местного значения: документов, выступлений реальных героев.

Анимационно-театрализованный вечер требует продуманного применения разнообразных приемов воплощения материала содержания. Это своего рода художественно-образный комментарий к действию, происходящему на сцене, и озвученному документальному материалу.

Суть театрализации – в целенаправленной организации действия. Для этого придумывается сквозной художественный ход, сюжетная линия. Часто используются персонифицированные герои в качестве сквозных ведущих вечера: герои сказок, мультипликационных и художественных фильмов, книг, исторические деятели. Природа театрализации – в создании особой зрелищно-игровой ситуации.

Стадии и процесс разработки новых анимационных программ. Группа специалистов-аниматоров должна понимать, что анимационные программы проходят определенные стадии своего жизненного цикла. Для того чтобы «выжить» на рынке культурно-досуговых услуг, необходимо постоянно разрабатывать новые анимационные программы, создавать оригинальные праздничные шоу, театрализованные представления.

Генерирование идей. Главным источником идей новых анимационных программ являются сами специалисты-аниматоры, режиссеры, сценаристы, постановщики.

Отбор идей. Цель отбора – найти новые идеи, наполненные фантазией, нестандартностью мышления, новизной, актуальностью, неординарностью, злободневностью.

Разработка, постановка и апробация анимационных программ в действии. Анимационная программа наполняется новыми игровыми элементами, музыкальными и литературными композициями, театральными атрибутами, декорациями, костюмами. Проводятся репетиционные занятия и только затем – апробация программы на туристах.

Анализ анимационной программы после проведения. Необходимо проанализировать работу аниматоров на сценической площадке, определить степень профессионализма, самоотдачи, удовлетворения потребностей клиентов в создании хорошего настроения на отдыхе.

Коммерциализация анимационных программ. Разработанная новая программа внедряется на рынок услуг развлечения. Специалисты-аниматоры должны регулярно обновлять предоставляемые услуги, внедрять новые игровые элементы, постоянно разрабатывать идеи новых программ.

Основные характеристики анимационных программ:

1. **Доступность восприятия.** Показывает, насколько анимационная программа доступна с точки зрения восприятия различными возрастными категориями туристов, их социального положения, времени года, места проведения.

2. **Атмосфера восприятия.** Воспринимается через чувственные ощущения туриста. Главными сенсорными каналами для восприятия атмосферы являются зрение, слух, обоняние, осязание. Следовательно, специфика окружающей среды влияет на клиента.

3. **Взаимодействие туристов со специалистами-аниматорами.** Специалисты-аниматоры являются главным звеном в системе обслуживания, они должны тщательно продумать сюжет анимационной программы и участие туристов в каждой фазе ее проведения, от начальной стадии до заключения.

4. **Взаимодействие туристов между собой в процессе участия в анимационной программе.** Туристы не только воспринимают программу визуально, они становятся частью представления, проявляя активность в участии, инициативу в действии.

5. **Непосредственное участие туристов и влияние на их эмоции.** Включение туристов в систему действия эффективно поднимает уровень удовлетворенности от увиденного, ус-

льшанного, создает хорошее настроение и эмоциональный подъем, снижает возможную придирчивость к другим видам услуг.

Одним из важных принципов анимационной деятельности является опора на самодеятельность и активное участие туристов в анимационных мероприятиях не только в качестве зрителей, но и участников, организаторов, инициативных активистов. Туристские учреждения могут рассчитывать на успех только при условии, если будут тесно связаны с туристами, развивая у них инициативу, интерес, активность, энтузиазм.

5.4. Анимационное мероприятие «Вечер знакомства туристов»

Туристы, проживающие в отелях, кемпингах, туристских базах, в пансионатах и домах отдыха, должны чувствовать себя уютно и по-домашнему хорошо. Для того чтобы туристы узнали друг друга, познакомились и сдружились, необходимо в первые 3–4 дня провести вечер знакомства. Ничто так не сближает людей, как участие в играх. Взрослые люди на время забывают о своих должностях, служебных обязанностях, планах. Они расслабляются, заряжаются положительной энергией, проводят время в приятном обществе, получают возможность наполниться душевным здоровьем, бодростью и радостью.

Когда собираются незнакомые люди, они сначала проявляют признаки застенчивости, сдержанности и скованности. Группа организаторов-аниматоров должна создать подходящие условия для обслуживания туристов, чтобы они могли непринужденно и с удовольствием общаться.

Для этого не существует магических формул – необходимы только творчество, фантазия, романтика и внимание хозяев к гостям.

Атмосфера «Вечера знакомства туристов» должна способствовать зарождению дружеских отношений между людьми, которые решили провести несколько дней вдалеке от дома, получить удовольствие от общения с другими людьми, увидеть интересные места, познакомиться с народными традициями, обрядами выбранной для отдыха страны.

В связи с этим «Вечер знакомства туристов» необходимо проводить в уютном ресторане, где будет тщательно продумана

обстановка – от приглушенного и романтического освещения в зале, хорошей музыки, свежих цветов, вкусных блюд до приятных бесед, внимания официантов и ощущения того, что туристам рады, их ждали и готовы принять и обслужить по высшему разряду.

Внесение в «Вечер знакомства туристов» игровых элементов создаст интересную и волнующую атмосферу. Хорошее настроение, радость знакомства даст положительный настрой на весь период пребывания туристов, вплоть до отъезда.

Планирование «Вечера знакомства туристов»

1. Назначить день встречи.
2. Разработать программу мероприятия, сообщаящую о культурно-развлекательных номерах, меню, приятных сюрпризах и других особенностях «Вечера».
3. Определить условия и средства для проведения «Вечера». Подумать о пространстве, наличии танцевальной площадки, технических средств (музыкальный центр, цветомузыка, караоке, фортепьяно), позаботиться о достаточном количестве столов и стульев.
4. Наметить специальные культурно-развлекательные мероприятия. Для того чтобы сделать «Вечер знакомства туристов» веселым и приятным, необходимо подготовить интересные игры, викторины, шарады, конкурсы. Чтобы вечер надолго остался в памяти, победителям игр и конкурсов вручаются призы, сувениры, памятные подарки.
5. Разработать пригласительный билет. Приглашение, сделанное изобретательно, никого не оставит равнодушным. Как театр начинается с вешалки, так и впечатление от вечера может зависеть от полученного приглашения. Аниматоры могут использовать тематические изображения для создания приглашений в виде:
 - мороженого в рожке (если вечер знакомства ограничивается мороженым);
 - силуэтов чайных чашек (в случае организации встречи за чашечкой кофе или чая);
 - приглашения на «средневековый» обед в форме свитка, написанного каллиграфическим почерком;
 - очертания футбольного мяча (если в процессе вечера будут использоваться спортивные игры);
 - больших билетов со штампом «Пропуск»;
 - воздушного шара с приглашением внутри.

Безусловно, приглашения должны отражать тему вечера. Если, например, тема «Вечера знакомства туристов» обусловлена ситуацией «туристы на необитаемом острове» или «туристы приглашаются на поиск пиратских сокровищ», то приглашение можно написать на свернутом в трубочку пергаменте и доставить в запечатанной бутылке с посылным.

6. Заранее оповестить всех туристов о месте проведения, времени и программе мероприятия через объявление или афишу, которые вывешиваются в холле отеля. В дополнение к афише сделать объявление по местному радио с указанием места и времени встречи, желательной формы одежды и программы вечера.

Оформление места проведения «Вечера знакомства туристов». Атмосфера места проведения вечера имеет большое значение. Ведь цель встречи заключается в создании хорошего настроения, укреплении дружеских взаимоотношений, эмоциональной раскрепощенности.

Для успешного проведения встречи и достижения приятной атмосферы, необходимо *правильно использовать освещение*. Лампочки с теплым, мягким, пастельным светом создают приятную атмосферу. Огонь привлекает мерцающими языками пламени, расслабляет и успокаивает. Приглушенное освещение располагает к танцам, романтизму, эстетическому восприятию происходящего.

Продумать *интерьер помещения*, где проводится вечер:

- украсить зал цветами, воздушными шарами, цветными переливающимися огнями;
- расположить удобно столы, накрытые красивыми скатертями, и стулья, оставив место для танцевальной площадки;
- расставить по периметру зала удобные кресла, располагающие к непринужденной беседе. (Можно создать прекрасную атмосферу как для ужина в японском или китайском стиле, так и для имитации пикника или пляжной обстановки, для дипломатического приема или королевского бала.)
- использовать ароматы для создания эмоционального и чувственного подъема;
- сфотографировать всех туристов, вставить фотографии в акриловые рамочки и использовать их в качестве визитной карточки (впоследствии гости могут забрать фотографии на память);
- решить вопрос с кондиционером в помещении.

Как заинтересовать туристов. Заинтересованность туристов создается задолго до проведения вечера. Изобретательные приглашения, реклама, плакаты формируют интерес публики, способствуют росту энтузиазма, насыщению духом праздника.

Для того чтобы заинтересованность не исчезла, следует сразу приступать к играм. Аниматоры не должны дать туристам возможность сгруппироваться в свои собственные кружки. Личный контакт, улыбки, радостный смех, шутки и юмор позволяют всем туристам почувствовать себя комфортно и непринужденно.

Аниматоры должны создать атмосферу счастья и радости. Каждый из туристов хочет быть победителем, достигнуть успеха, показать высокие результаты, особенно в незнакомой компании на вечере знакомства. За это время туристы смогут лучше узнать друг о друге.

Нельзя допускать, чтобы кто-то на вечере стал объектом насмешек. Необходимо также избегать обмана или нарушения правил. Это портит всем веселье и создает отрицательное настроение. Особое внимание надо уделить тому, чтобы игры не становились сумбурными или жесткими, грубыми или пошлыми.

Аниматоры также должны следить за темпом игры. Слишком быстрые действия зачастую утомляют людей, вызывают чувство беспокойства, горячности. Одновременно необходимо вовлекать застенчивых и неуверенных к участию в играх. Смена темпа игр – хороший способ поддерживать постоянную заинтересованность туристов.

Игры могут прерываться едой, разговорами, пением песен, танцами, поэтическими заставками, музыкальными викторинами и всеобщим весельем.

Следует планировать мероприятий и игр больше, чем в действительности можно провести. Таким образом, если что-то на «Вечере знакомства туристов» пойдет не по плану, можно быстро перейти к другим играм.

На протяжении всей программы «Вечера знакомства туристов» аниматоры должны предлагать игры, наполненные оптимизмом, жизнерадостным настроением, чтобы люди не оставались в одиночестве, не скучали и не ощущали себя забытыми и покинутыми.

5.5. Танцевально-развлекательные и конкурсно-игровые программы

Одной из массовых форм проведения досуга туристов в отелях, на туристских базах, в кемпингах и домах отдыха являются дискотеки и танцевальные вечера, в основе которых заложено единство эстетических и технических компонентов, развлекательного и познавательного материала. Для дискотеки должен быть подготовлен зал, специально оборудованный для танцев.

При подготовке дискотеки, танцевального вечера необходимо:

- определить тему;
- разработать сценарий или сценарный план;
- определить вид дискотеки, танцевального вечера, состав аудитории;
- проверить профессиональную готовность ведущего (диск-жокея);
- выявить особенности помещения;
- проверить качество и наличие имеющейся необходимой аппаратуры;
- определить продолжительность диско-вечера исходя из условий проведения: *танцевальный вечер* – 40–50 минут; *театрализованный вечер* (с использованием иллюстративных материалов, слайдов, видеофрагментов) – 2 часа; *сюжетно-игровой вечер* (с включением в программу конкурсов, викторин, игровых элементов, исполнительских номеров) – 2,5 часа.

К работе по подготовке и разработке сценария дискотеки привлекаются: режиссер; ведущий (диск-жокей), имеющий профессиональные знания и навыки в организации диско-программ; конферансье; музыканты; видеооператор; технический персонал, помогающий подготовить и провести дискотеку.

Центральной фигурой дискотеки является ведущий, или диск-жокей. Он должен: обладать музыкальными знаниями, актерскими и организаторскими способностями, талантом импровизации; быть коммуникабельным, энергичным, темпераментным человеком, способным увлечь и зажечь окружающих, создать в зале живую, непринужденную атмосферу; выполнять роль комментатора, знатока популярной музыки; владеть аппаратурой, микрофоном; играть на инструментах, обладать хорошей дикцией, иметь четкую, отлаженную речь, звучный голос; уметь моментально реагировать на настроение участников дис-

котехи и перестраиваться по ходу действия в соответствии с настроением аудитории, ее запросами и реакцией.

Танцевально-развлекательная дискотека. Здесь задача диск-жокея – сделать программу веселой и интересной для присутствующих, умело комментируя музыку и вставляя развлекательные тексты в перерывах между музыкой и танцами, используя специальные тексты-заготовки, репризы.

Тематическая дискотека. Это танцевальный вечер, где главным стержнем становится комментарий к музыкальному материалу, в котором преподносится информация об исполнителях, музыкальных направлениях. Диск-жокей, комментируя музыкальный материал, должен иметь свой взгляд, свое суждение, свое оригинальное мнение, которыми он может делиться с окружающими, вызывать их на беседу, своеобразный диалог. Данный вид дискотеки носит камерный характер.

Диско-театр. Предполагает кропотливый подготовительный этап, разработку специального сценария, выступление актеров-исполнителей, наличие большого помещения, разнообразных технических средств, декораций, светового, цветового и художественного оформления, использование слайдовой и киноосветительной техники, проведение предварительных репетиций.

Конкурсно-игровые, развлекательные и шоу-программы. Это спортивное противоборство, где соревнуются в остроумии, находчивости, сообразительности участники и болельщики. Основным элементом конкурсно-игровых программ является игра.

Конкурсно-игровые программы носят развлекательный, интеллектуальный и познавательный характер, имеют элемент состязательности, пользуются большой популярностью. С телевизионного экрана пришли такие игровые развлекательные программы, как «Угадай мелодию!», «Два рояля», «Как стать миллионером», «Один в один», «Голос», «Розыгрыш», «Давай поженемся!», «Модный приговор», «Последний герой» и многие другие. Технические возможности сцены отеля, кемпинга или туристской базы далеки от возможностей больших концертных залов, оборудованных телевизионных студий, но при умелой корректировке и организации материала многие конкурсно-игровые программы можно провести интересно и увлекательно.

Этапы работы над конкурсно-игровой программой:

- собрать команду организаторов: исполнителей, осветителей, музыкантов;
- определить тему программы;

- определить число участников проведения конкурсов, игр, аттракционов;
- решить проблемы с помещением, оформлением, техникой, светом, материальными возможностями;
- выбрать группу помощников для проведения игр;
- организовать работу над сценарием (придумывание различных конкурсов и заданий командам, написание текста всей программы).

Придумывание заданий требует от организаторов и сценаристов мобилизации фантазии и остроумия, творческого подхода. Конкурсы должны быть продуманы во всех подробностях, деталях, с учетом возможностей команд, времени на их подготовку, промежутков между выполнением заданий, решением жюри и объяснениями ведущего, особенностей площадки.

При работе над сценарием следует учесть, что в обстановке повышенного волнения участникам трудно слушать длинные, пространственные объяснения заданий, поэтому текст для пояснения должен быть четким, простым и ясным. Условия и задания конкурсов следует объяснять доступными словами, вопросы не должны быть слишком сложными. Сценаристы и организаторы на подготовительном этапе своей работы должны попробовать сами выполнить придуманные ими задания. Задания должны быть образными, требующими от участников разнообразных знаний, находчивости, фантазии, юмора, воображения, импровизационных качеств, профессиональных навыков, нестандартных решений. Конкурсные задания могут быть индивидуальными и групповыми.

Задачи ведущего – выполнять функции организатора, лидера, создавать творческую и доброжелательную атмосферу, проявлять деловые качества, решать вопросы, связанные с выступлением участников команд; просматривать сценарии выступлений команд, не допускать повтора в шутках, давать советы и рекомендации.

Требования к ведущему – не раздражать или отвлекать болельщиков, не суетиться по мелочам, но и не быть медлительным; быть доброжелательным, интеллектуально развитым, коммуникабельным, остроумным, находчивым; иметь четкую дикцию, звучный голос; быстро реагировать на происходящее, устранять конфликтные ситуации, смягчать напряженную обстановку, ободрять тех, кто проигрывает.

Члены жюри должны обладать авторитетом, уважением, доверием; быть специалистами своего дела. В состав жюри выби-

раются люди интеллектуальные, начитанные, эрудированные, веселые, способные оценить умную шутку, правильно отреагировать на успех и неудачу команды, найти разумное решение в любых ситуациях. В задачи жюри входит контроль за соблюдением правил игры, оценка действий членов команды, высказывание замечаний и претензий; в случае нарушения правил – отстранение команды или отдельных участников от игры.

Формы выполнения конкурсных заданий: словесный ответ (например, конкурс капитанов КВН, ответы на вопросы ведущего в игре «Слабое звено»); творческое выступление команд (например, исполнение домашнего задания в КВН, творческая презентация коллектива).

При работе над сценарием конкурсно-игровых развлекательных программ важно уметь прогнозировать ход событий, предвидеть реакцию зрителя на реплики, выступления, задания, закладывать в сценарий *приемы активизации аудитории*: конкурсы болельщиков, задания для зрителей, игровые элементы, музыкальные и литературные викторины. Например, вызвать на сцену нескольких активных болельщиков и предложить им продемонстрировать свои творческие способности для поддержки любимой команды – спеть песню, станцевать, продекламировать стихотворение.

Вопросы для самопроверки

1. Что включают в себя этапы подготовки и проведения анимационных программ?
2. В чем заключается специальная подготовка режиссеров, постановщиков, профессионалов, специалистов-аниматоров по проведению массовых праздников?
3. От каких обстоятельств зависит драматургия массового праздника?
4. В чем состоит специфика многоцентровости массовых праздников?
5. Перечислите основные элементы сценария массового праздника.
6. На какие виды по целевому назначению подразделяются концерты?
7. Перечислите основные принципы организации сборного концерта.
8. Назовите основные методы разработки сценария театрализованного концерта и приемы монтажа материала.

9. Перечислите наиболее важные стадии в процессе разработки новых анимационных программ.

10. В чем заключается подготовка сценической площадки для концерта или театрализованного вечера?

11. Как поддерживать заинтересованность туристов в проведении игр?

12. В чем состоит отличие танцевально-развлекательной дискотеки от тематической?

13. Как строится работа над конкурсno-игровой программой?

14. Назовите основные задачи ведущего и членов жюри конкурсno-игровых программ.

15. Какие приемы активизации аудитории вам известны?

6. ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА СПЕЦИАЛИСТОВ-АНИМАТОРОВ

Анимационный отдел (служба) призван обеспечивать оптимальное взаимодействие всей анимационной команды: согласованность действий, соподчинение и координацию всех структурных элементов, взаимосвязь и взаимозаменяемость аниматоров на анимационных площадках. Организация анимационной деятельности как составная часть технологического процесса требует строгого соблюдения полной профессиональной самостоятельности специалистов-аниматоров и одновременно всемерного развития их активности и инициативы в рамках конкретных задач своих структурных подразделений.

Направления деятельности. У каждого специалиста-аниматора свое направление деятельности:

- *Специалист-аниматор спортивно-оздоровительной деятельности* – отвечает за утреннюю гимнастику, занятия спортивными танцами, аэробикой, йогой, проведение подвижных игр в бассейнах и на море, за организацию и проведение спортивных соревнований и состязаний на праздниках.

- *Специалист-аниматор развлекательных программ* – занимается разработкой сценариев, подготовкой и проведением культурно-развлекательных и познавательных мероприятий, викторин, постановок мини-спектаклей, шоу-программ.

- *Специалист-аниматор по работе с детьми и подростками* – занимается следующими мероприятиями: организация и проведение детских утренников, работа в детских и подростковых клубах по интересам, занятия лепкой из пластилина, рисование, выжигание, чеканка, проведение викторин, конкурсных программ.

- *Организатор туристско-экскурсионной работы* – комплекзует группы для экскурсий, работает экскурсоводом.

- *Менеджер анимационной службы* – организует и координирует работу всех аниматоров в многоплановом использова-

нии интерактивности команды посредством проведения мастер-классов.

Нередко в обязанности менеджера анимационной деятельности в туризме на отечественных российских предприятиях входит решение коммерческих вопросов, организация рекламной кампании, участие в работе на международных выставках, подготовка научных и практических конференций, форумов, проведение корпоративных мероприятий.

Одновременно специалист-аниматор снимает психологический комплекс туристов по принципу «играю с профессионалом» или «эффект игрушки», применяет метод «позитивный микрошок», работает с интерактивными группами туристов (проводит интерактивные шоу, аттракционы, капустники, осваивает арт-пространство), работает в «Welcome Zone» (зона приветствия: инсталляция, приватный интерактив, интерактивные мини-шоу программы).

Мастерство специалиста-аниматора выражается в следующих умениях:

- составить интересную, оригинальную анимационную программу, соответствующую запросам туристов;
- привлечь внимание к нестандартной анимационной программе, заинтересовать и увлечь туриста, сохранить его внимание до окончания действия;
- учитывать возрастные, психологические, эмоциональные, духовные, этнические, религиозные и национальные особенности отдыхающих и на основе этого обеспечить дифференцированный подход к каждому туристу;
- строить свои взаимоотношения с подчиненными и отдыхающими на гуманной и демократической основе;
- не теряться в трудных и неожиданных ситуациях;
- сочетать теоретическую и практическую деятельность;
- грамотно использовать опыт анимационной деятельности;
- разнообразить конкурсные программы, анимационные занятия, избегая шаблона и повтора в их подготовке, организации и проведении.

Специалист-аниматор может занимать различные *должности*: аниматор в анимационной команде всех направлений культурно-досуговой, развлекательной, рекреационной деятельности; руководитель, администратор, заведующий культурно-досуговым отделом; арт-директор отеля, дома отдыха, санатория, туристской базы, гостиницы, круизных теплоходов; специалист событийного, культурно-зрелищного, внутреннего туризма;

директор, руководитель парка культуры и отдыха, музея; арт-директор ресторана; администратор выездной службы праздничного сервиса; владелец игрового комплекса; руководитель или менеджер праздничных и event-агентств, компаний по организации праздников; организатор праздничных мероприятий; специалист учреждения культуры; сценарист, режиссер, игровик, креатор, артист или ведущий игровых программ.

Качество и объем выполняемых анимационных программ в санаторно-курортных комплексах, отелях, пансионатах, домах отдыха, на туристских базах, в детских лагерях отдыха определяются в существенной степени наличием требуемого персонала и эффективностью анимационного менеджмента.

В небольшом пространстве анимационными программами может заниматься один человек – менеджер туристской анимации; в туркомплексах среднего звена – отдел (служба, объединение) туранимации; а в крупных курортных и клубных туркомплексах – специализированные анимационные центры досуга и отдыха.

Современные российские клубы по интересам, культурные центры, отели, специализированные парки культуры и отдыха, санаторно-курортные комплексы, дома отдыха и т. д. остро нуждаются в профессиональных организаторах досуга, которые должны уметь планировать его, общаться с туристами, предлагать потребителю большой выбор интересных, увлекательных анимационных программ.

Профессиональная деятельность специалиста анимационной сферы. Для специалистов-аниматоров важны организаторские, творческие, этические, моральные и нравственные качества. Их профессиональное мастерство определяется высоким уровнем мастерства художественного и нравственного воздействия на личность, коллектив, на детей, подростков, тинейджеров, студенческую молодежь, людей среднего и пожилого возраста, большие и малые группы туристов в условиях анимационного досуга. Они должны уметь работать с неформальными группами молодежи (готы, роллеры, скинхеды, эму, металлисты, реперы, участники направления «флеш-моб»).

Основные качества личности и профессиональные качества, которые необходимо иметь специалисту-аниматору: талант общения с людьми, качество природного лидера, терпеливость, ответственность, интеллигентность, дипломатичность, тактичность, внимательность к мелочам, коммуникабельность,

актерское мастерство, сценическое движение, культура речи, ораторское искусство, музыкальность. Аниматоры должны разбираться в психологии и педагогике, в искусстве (в том числе музыкальном), в возрастных особенностях групп, быть разносторонне образованы. Они должны уметь составлять и проводить анимационные программы всех видов, владеть иностранными языками, техникой public relations.

Профессиональная деятельность специалиста-аниматора весьма разнообразна, имеет определенную мотивацию, цель и средства. Мотивы анимационной сферы деятельности, побуждения специалиста-аниматора представляют собой сложное психологическое явление, которое обусловлено:

- осознанием общественной полезности и значимости своего труда в создании условий для анимационного досуга туристов;
- состоянием творческой удовлетворенности, радостью успеха и оценки творческой деятельности туристов в процессе взаимодействия в анимационных мероприятиях;
- желанием быть с туристами, вести их за собой в творческом процессе, занимать лидирующее положение среди туристов вне их трудовой деятельности, всегда быть на виду, осознавать себя необходимым обществом.

Мотивация профессиональной деятельности специалиста-аниматора не ограничивается перечисленным. Объективность перечисленных мотивов безусловна, но один из ведущих мотивов деятельности – материальная заинтересованность – сведен к минимуму.

Проблемы формирования основ профессионального мастерства специалиста-аниматора необходимо связывать, с одной стороны, с усвоением теоретических знаний, с другой – с овладением методами и приемами, умениями и навыками профессиональной деятельности на практике по направлениям: ознакомление с работой ведущих отельеров Москвы, Санкт-Петербурга, руководителей крупных музеев, гостиниц, санаторно-курортных учреждений, парков, ботанических садов, развлекательных комплексов.

Синтез теоретических знаний, практических умений и навыков, таланта, способностей и личностных качеств является базовой основой профессионального мастерства специалиста-аниматора. Профессиональное мастерство в анимационной деятельности – это тот уровень, к которому специалист-аниматор постоянно стремится, но, достигая его, старается достичь еще более высоких вершин. Следовательно, предела для совершенствования мастерства специалиста-аниматора нет.

Базовые компоненты анимационного образования. Немногие специалисты анимационного профиля проходят повышение профессиональной квалификации в соответствии с современными требованиями. В этой связи важными базовыми компонентами анимационного образования являются:

1. *Профессиональная подготовка свободной личности:* высокий уровень самосознания; гражданственность; чувство собственного достоинства, самоуважение, самодисциплина, честность; ориентирование в духовных ценностях жизни; самостоятельность в принятии решений и ответственность; свободный выбор содержания жизнедеятельности.

2. *Профессиональная подготовка гуманной личности:* милосердие, доброта; способность к состраданию, альтруизм; терпимость, доброжелательность, скромность; стремление к миру, добрососедству, пониманию ценностей человеческой жизни.

3. *Профессиональная подготовка духовной личности:* потребность в познании и самопознании, в красоте, рефлексии, общении, поиске смысла жизни; автономия внутреннего мира, цельность.

4. *Профессиональная подготовка творческой личности:* развитые способности; потребность в научной, преобразующей деятельности, знания, умения, навыки, интеллект, интуиция, жизнетворчество.

5. *Профессиональная подготовка практичной личности:* знание основ экономики; трудолюбие, хозяйственность; владение иностранными языками; знание народных, религиозных обычаев; здоровый образ жизни; физическая закалка, эстетический вкус, хорошие манеры; стремление к обустройству дома, обеспечению благосостояния семьи.

6. *Подготовка высокопрофессиональной личности:* эрудиция, компетентность; управленческие способности; коммуникативность; способность к творческому профессиональному мышлению, знание истории, теории и практики туризма; овладение педагогическим мастерством; стрессоустойчивость; знание психологии.

Цель профессиональной деятельности специалиста-аниматора обусловлена необходимостью формирования духовно-нравственных ценностей личности, ее эмоционально-эстетического, интеллектуального потенциала, развития творческих способностей.

Для того чтобы сформировать в процессе профессиональной подготовки разносторонне развитую личность, необходимо решить следующие задачи.

Нравственное воспитание – одна из сторон многогранного процесса становления личности, освоение индивидом мораль-

ных ценностей; выработка им нравственных качеств, способности ориентироваться на идеал, жить согласно принципам, нормам и правилам морали, когда убеждения и представления о должном воплощаются в реальных поступках, в поведении.

Это духовно осмысленный, личностно осознанный процесс, имеющий две взаимообусловленные стороны: становление самого человека, его совершенствование и совершенствование общества, мира человека.

Нравственное воспитание не может быть сведено к обучению, накоплению знаний – нравственные убеждения, нормы, принципы составляют духовное ядро, сокровенную основу личности, поэтому не могут быть навязаны извне.

Эстетическое воспитание – это привитие умения видеть, понимать и создавать прекрасное. От того, как человек понимает, чувствует, переживает прекрасное и отвратительное, возвышенное и низкое, комическое и трагическое, во многом зависит его поведение в обществе. Через красоту действительности, природы, культуры и искусства человек познает и укрепляет в собственном сознании общечеловеческие ценности, идеалы, духовно возвышает себя, свои взаимоотношения с людьми.

Эстетическое воспитание прямо и косвенно связано с решением экономических проблем. Люди стремятся к удовлетворению своих потребностей в эстетически организованной форме. Это хорошо заметно на примере туристской деятельности. Люди хотят не просто отдохнуть, развлечься, а сделать это с большим комфортом, сервисом, т. е. не только удобно, но и красиво.

Физическое воспитание – направлено на морфологическое и функциональное совершенствование организма человека, укрепление его здоровья, расширение границ творческого долголетия. Туризму в этом принадлежит одна из ведущих ролей. Классификация видов туризма дает полное представление о том, что туризм активно содействует формированию жизненно необходимых двигательных навыков и качеств, укреплению физического здоровья, повышению работоспособности, свободному владению своим телом, хорошей осанке, выносливости.

Основной формой физического воспитания в туризме, безусловно, являются походы: пешие и велосипедные; лодочные и байдарочные; многодневные и выходного дня; лыжные и конные.

Особое место в физическом воспитании занимает спортивный туризм, в рамках которого проводятся различные спортивные мероприятия: слеты, соревнования, тренировки.

Профессионально-трудовое воспитание – это привитие в процессе обучения любви к профессии; психологической и практической готовности к профессионально-трудовой деятельности; ответственности, чувства долга; не только материальной, но и духовной заинтересованности в результатах своего труда; овладение культурой труда; развитие предпринимательской «жилки», формирование профессиональных решений, умений и навыков; побуждение к сознательному выбору профессии и получение соответствующей первоначальной и высшей профессиональной подготовки; ознакомление и воспитание экономически подготовленных специалистов-аниматоров, способных вести цивилизованный туристский бизнес; конкурентоспособных специалистов.

Одним из важнейших итогов профессионально-трудового воспитания является формирование профессиональной направленности – достаточно осознанной и эмоционально выраженной ориентации личности на туристскую и анимационную деятельность.

Интеллектуальное (умственное) воспитание – происходит в процессе обучения и самообучения. Развитие интеллекта зависит от следующих факторов: *генетического фактора* – потенциала, который человек получает от родителей; именно он служит основой для тех возможностей, которые будут использоваться для эффективного взаимодействия с окружающей средой; *фактора окружающей среды*, в которую входят семья, социальное положение, психическая стимуляция, высшая школа.

Интеллектуальное развитие можно ускорить по трем направлениям: понятийный строй мышления, речевой интеллект и внутренний план действий.

Кроме теоретического интеллектуального воспитания можно говорить о практическом интеллектуальном развитии, в структуру которого входят такие важные для современного специалиста-аниматора туристской сферы качества ума, как:

- *предприимчивость*, которая проявляется в том, что в сложной ситуации специалист-аниматор способен находить несколько решений возникшей проблемы, т. е. из любой ситуации будет найден выход;

- *экономность*. Обладающий этим качеством специалист-аниматор в состоянии найти такой способ действия, который в сложившейся ситуации с наименьшими затратами и издержками приведет к нужному результату;

- *расчетливость*, которая проявляется в умении заглянуть далеко вперед, предвидя последствия тех или иных решений и действий, точно определять их результат;

- *умение оперативно решать поставленные задачи* – это динамическая характеристика практического интеллекта, проявляющаяся в количестве времени, которое проходит с момента возникновения задачи до ее практического решения.

С уровнем интеллектуального развития вплотную связано развитие творческого мышления, являющегося результатом «высвобождения» творческого потенциала, присущего каждому специалисту-аниматору, т. е. определяющее значение имеет то, какие возможности предоставит общество для реализации этого потенциала.

Верный способ развития творческого мышления характеризуется: *пластичностью* – когда творческий специалист-аниматор может предложить много решений в тех случаях, когда обычный человек может найти одно или два; *подвижностью* – когда для специалиста не составляет труда перейти от одного аспекта проблемы к другому, не ограничиваясь одной единственной точкой зрения; *оригинальностью*, порождающей неожиданные, небанальные, нестандартные и непривычные решения.

Вопросы для самопроверки

1. В чем заключается профессиональное мастерство специалиста-аниматора?

2. Назовите основные направления анимационной деятельности специалиста-аниматора.

3. По каким принципам строится профессиональная деятельность специалиста-аниматора?

4. Перечислите основные базовые компоненты анимационного образования.

5. Какие способы развития творческого мышления вам известны?

6. Какие виды анимационных программ могут предложить организаторы досуга российским санаторно-курортным комплексам и домам отдыха с целью привлечения клиентов?

Часть 2



**Интерактивные
игровые методы
в туристской анимации**

1. ИГРА, ЕЕ СУЩНОСТЬ И ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ

1.1. Определение и структура игры

Понятия «игра», «играть» отражают тайные, скрытые цели, интриги людей (игры политические, парламентские, номенклатурные). Лексический потенциал этих понятий и их производных огромен: играючи (без усилий), игривый (веселый, шаловливый), игрушка (вещь для развлечения и одновременно послушное орудие чужой воли), игристый (напиток). Мы говорим – *игра* слов, чувств, страстей. Мы говорим – *играть*, подражая таким понятиям, как *резвиться, забавляться, проводить время в отдыхе, развлечениях, досуге*. Вместе с тем *играть* – это исполнять роль в спектакле, какое-либо музыкальное произведение, состязаться в конкурсе, соревновании, делать ход в шахматах. И уж совсем, казалось бы, парадоксальное: *играть* – рисковать жизнью; *играть* – использовать чувства другого, пренебрегать самолюбием человека, заниматься чем-то несерьезным, притворяться, проявляться, занимать место и т. д.

Слова *игра, играть* в русском языке чрезвычайно многообразны, употребляются и в значении развлечения, и в переносном значении (игра с огнем), и в значении чего-то необычного (игра природы) или случайного (игра судьбы). Слово *играть* употребляется в значении притворства (играть комедию) или раздражающего действия (играть на нервах); занимать какое-либо положение (играть руководящую роль); обращаться с чем-либо легкомысленно (играть с огнем, играть с людьми); проявляться в особом блеске (солнце играет на воде, волна играет). Хотя в толковых словарях и различают прямое (основное) и переносное значения этих слов, их различие не представляется достаточно ясным.

Игра – понятие общенаучное. В философии, педагогике, психологии, теории истории и искусства термин «игра» имеет разные толкования. Игровые модели применяются в науках и при-

кладных отраслях знаний, имеющих дело со сложными системами, прогнозирующими процессы, обусловленные многими факторами. Игра включена в экономические процессы, научное и художественное творчество, политическую борьбу, военное искусство, психотерапию. Наука считает игру основой драматургии, зрелищ, празднеств, карнавалов. Длительно применявшиеся организационные, популяционные, даже теологические системные объяснительные модели в данное время заменяются игровыми.

В древнегреческом языке было три понятия игры: *пэдия* (собственно детская игра), *ати́ро* (игра-забава, пустяк, пустое развлечение), *агон* (поединок, состязание, соревнование). В санскрите – пять значений игры: игра детей; игра-представление; игры-шутки, фокусы; игра как ряд случайных необъяснимых совпадений; игра как притворство.

«Русский энциклопедический словарь» (1877) относит к играм хороводы, спортивные состязания, бои гладиаторов, конские ристалища и даже демонстрацию зверей в цирке.

Связанная с трудом игра, однако, никак не ограничена производственно-техническим содержанием трудовой деятельности и не сводима к подражанию производственно-техническим операциям. Существенным в труде является его общественная сущность, специфический характер трудовой деятельности, которая вместо того чтобы просто приспособляться к природе (как жизнедеятельность животных), изменяет ее. Игра связана с практикой, воздействием на мир. Игра человека – порождение деятельности, посредством которой он преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая действительность, ее преобразовать. Впервые появляясь в игре, эта человеческая способность в игре впервые и формируется. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное центральное и самое общее значение игры.

В обыденном сознании людей игра остается легковесной забавой, развлечением, делом не очень важным и не очень серьезным.

В общественной практике и науке последних лет понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни и культуры, принимается как общенаучная, серьезная категория.

В науке сложились разнообразные трактовки детской игры: как универсального понятия игры и игры как специфического социально-культурного явления. Но и первая, и вторая трактов-

ки понимают ее как активно-преобразовательную деятельность, которая открывает большие возможности исследовать воспитательный потенциал игры.

Для понимания сущности игры важно различать субъективное и объективное значения. *Субъективное значение игры* определяется ее мотивом, непосредственным побуждением к игре, которым является получение удовольствия в самом процессе игровой деятельности. Игра содействует формированию физических и духовных способностей человека, его познавательной деятельности, воображения, воли, властвования собой.

Игра – это школа общения, действенное средство нравственного воспитания, модель взрослой жизни, когда происходит не только знакомство с различными профессиями, но и обучение.

Игра – это особая модель поведения, которая помогает адаптироваться личности как в кругу семьи (отдельно взятой ячейке общества), так и в окружающем ее социуме.

Игра – это неотъемлемая часть жизни, которая компенсирует все ограничения и запреты, становясь ее крепким фундаментом. Она воспроизводит стабильное и инновационное в жизненной практике и значит является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает трениговую основу развития личности. Инновационное идет от иррациональной установки игры, которая способствует тому, чтобы играющий верил (или не верил) во все, что происходит в сюжете игры, и выходил в своих фантазиях за ее рамки. Эти противоречия и сохраняют целостность феномена игры.

Игра – непринужденная деятельность в воображаемой ситуации по определенным правилам. И если субъективная цель, ее мотив находятся в самом процессе деятельности, доставляющем удовольствие, то *объективное значение игровой деятельности* заключается в формировании и тренировке физических и духовных способностей, необходимых для осуществления других видов деятельности и жизни личности в обществе.

Структуру игры составляют сюжет, содержание и мотивы.

Сюжет игры – это непосредственное действие, воспроизводящее в игре житейские отношения или почерпнутое из прочитанной (прослушанной) сказки.

Содержание игры – это то, что возводится ребенком в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни,

взаимоотношения во «взрослом» мире. Благодаря этому и реализуется основная функция игры – подготовка к серьезной, действительной жизни.

Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему. Значимость тех или иных ее сторон переживается в игровой деятельности на основании более непосредственного отношения к ее собственному внутреннему содержанию. В игровой деятельности людей отпадает возможное в их практической деятельности расхождение между мотивом и прямой целью действия субъекта. В игре совершаются действия, цели которых значимы для индивида по их внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование.

1.2. Основные функции игры

Игра является средством развлечения людей, их общения, отдыха. В игре человек получает удовольствие, снимает нервное напряжение. Игра носит характер активной познавательной деятельности, становится действенным средством умственного и физического развития, нравственного и эстетического воспитания. С помощью игры познается мир, воспитывается творческая инициатива, пробуждается любознательность, активизируется мышление.

Главное назначение игры – развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение. Игра обучает, развивает, помогает восстановить силы, дает хороший эмоциональный заряд бодрости и т. д. Все функции игры тесно взаимосвязаны. Их объединяет главная цель – развлечение плюс развитие основных качеств, способностей, заложенных в человеке.

К основным функциям игры относятся:

- **коммуникативная** – обладающая экспансивным влиянием. Игра охватывает всех присутствующих (участников, зрителей, организаторов), т. е. устанавливает эмоциональные контакты;
- **деятельностная** – выявляющая взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;
- **компенсаторная** – восстанавливающая энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;
- **воспитательная** – организующая деятельность человека. Игра позволяет создать целенаправленное воспитание и обучение;

- **педагогическая, дидактическая** – развивающая умения и навыки (тренируются память, внимание, восприятие информации различной модальности);
- **прогнозирующая** – предсказывающая, экспериментирующая;
- **моделирующая** – связывающая действительность с нереальным;
- **развлекательная** – создающая благоприятную атмосферу, превращающая научное мероприятие в увлекательное приключение;
- **релаксационная** – снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему;
- **психотехническая** – перестраивающая психику игрока для усвоения больших объемов информации;
- **развивающая** – корректирующая проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

В игровой деятельности объективно сочетаются два важных фактора: с одной стороны, играющие включаются в практическую деятельность, развиваются физически; с другой – получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания о мире, жизни. Все это в конечном итоге способствует воспитанию личности в целом.

Игра вводит человека в общение с окружающими людьми и природой, способствует приобретению знаний, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления. Широко используются игры ролевые, дидактические, сюжетные, подвижные, географические, литературные, математические, познавательные, шуточные и музыкальные. Подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий.

Широта кругозора человека, его творческая активность, эмоциональный настрой имеют большое значение в проведении деловых игр, в процессе которых проявляются индивидуальные особенности, вырабатывается интуиция, происходит раскрепощение, преодолевается психологический барьер, активизируется память.

1.3. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности

История свидетельствует о древнем происхождении игр. Они являются средством развлечения, общения, отдыха. В игре человек получает удовольствие, снимает нервное напряжение.

Игра носит характер активной познавательной деятельности, поэтому является также средством воспитания, обучения, формирования мироощущения человека.

Игра в качестве средства общения особо ценна: человек замкнутый в игре чувствует себя свободно, а импульсивный, подчиняясь логике игры, ведет себя сдержаннее; между незнакомыми людьми налаживаются дружеские отношения.

Каждая игра обладает набором правил, которые предусматривают получение игроком выигрыша или проигрыша. Каждый игрок стремится выиграть.

Характерная особенность игр – постоянство их правил. Большинство правил веками не изменяется (например, правила игры в лото, шахматы, городки). Популярность некоторых игр со временем уменьшается. Однако техническое переоснащение игр придает им новый импульс. Так, в популярных компьютерных играх числятся игры-перевоплощения, классические настольные игры, интеллектуальные карточные игры.

Определение факторов игровой деятельности человека имеет не только познавательную, но и практическую направленность, обеспечивая в дальнейшем возможность создания новых игр с ожидаемыми последствиями.

Следует анализировать не только сам процесс игры, но и период жизни человека, предшествующий игре. Важны периоды формирования личности игрока, мотивации игры, принятия решения об игре, непосредственной игры. На протяжении различных периодов жизни человек взаимодействует с окружающей средой. Под влиянием среды формируются установки личности, оцениваются возможности удовлетворения потребностей и воздействия человека на игровую среду. Окружающая среда в сочетании с особым внутренним миром человека детерминирует его поведение как участника игры. Изучение периода жизни игрока, предшествующего игре, поможет раскрыть происхождение и развитие его игрового поведения.

Существуют *игры-упражнения*, главное назначение которых – воспроизведение предметных действий, и *ролевые игры*, в которых на первый план выдвигается воспроизведение общественных отношений и трудовых функций. Игра является хорошим методом обучения и воспитания. Она социальна по своему происхождению, своей природе и именно поэтому она социальна по своему содержанию. С помощью игры не только познается окружающий мир, но и воспитывается творческая инициатива, пробуждается любознательность, формируется чувство ритма,

вырабатывается пластичность, активизируется мышление. Благодаря игре люди легко вовлекаются в различные действия, учатся взаимодействовать с окружающими.

Игры оказывают большое влияние на интеллектуальное, эстетическое, духовное, нравственное развитие человека. Они учат соотносить свою позицию с позициями других игроков и доставляют радость творчества, победы.

Менеджеру туризма, организующему досуг, необходимо знать все разновидности игр: *спортивные, интеллектуальные, народные*. Русская народная культура издавна богата играми, в которых живет уважение к прошлому и вера в будущее.

Игра имеет определенные задачи, решение которых требует необходимых знаний и умений. Для подвижных игр с правилами оформление игровой задачи имеет важное значение. Во многих из них игровая задача оформляется в виде ролей.

Разнообразные дидактические и подвижные игры способствуют уточнению восприятия отдельных качеств вещей, развитию наблюдательности, формированию обобщений и других сторон интеллектуальной деятельности, совершенствованию координации движений, а также развитию быстроты, силы, меткости, ловкости.

Почти все эти игры, поскольку они являются коллективными и требуют выполнения определенных правил поведения, имеют существенное значение для воспитания воли, умения подчинять свои действия общей задаче.

Техника многих игр отработывалась столетиями, достигая своего художественного совершенства, поэтому установить авторство многих из них невозможно.

Моделей игры не так-то уж много, а вот разновидностей забав великое множество. Вся педагогическая мудрость игры – в ее простых или чуть усложненных (заданных) правилах, в обычном ее описании. Взяв игру как заготовку, менеджер-аниматор продумывает сам, какому возрасту детей она подходит, усложняет или облегчает правила и технологию той или иной игровой миниатюры. Таким образом, игра обучает, развивает, помогает восстановить силы, дает хороший эмоциональный заряд бодрости. Игры могут с успехом применяться при организации детского, подросткового, молодежного и семейного досуга на туристских объектах, маршрутах.

Игры необходимо рассматривать как явление культуры, процесс творческой деятельности личности с целью самореализации. Являясь сокровищницей человеческой культуры, они отра-

жают все области материального и духовного творчества людей. Изучением игр занимались и занимаются многие отрасли знаний: история, этнография, антропология, педагогика, теория и методика физического воспитания и др.

В литературе рассматриваются: роль игры, ее распространение, сходство и различие игрового фольклора у разных народов, методические особенности, функции и предназначение игр и т. д. Крупнейшие педагоги, ученые, прогрессивные общественные деятели считают игру весьма полезной для воспитания. Например, в игровой деятельности туриста объективно сочетаются два очень важных фактора: с одной стороны, туристы практически включаются в трудовые действия, развиваются физически, приывают самостоятельно действовать, с другой – получают моральное и эстетическое удовлетворение от игры, углубляют познания о мире, жизни. Все это в конечном итоге способствует воспитанию личности в целом.

Таким образом, игра – одно из *комплексных средств воспитания*: она направлена на всестороннюю физическую подготовку (через непосредственное овладение основами движения и сложных действий в изменяющихся условиях коллективной деятельности), совершенствование функций организма, черт характера играющих туристов.

Главным признаком, отличающим большинство игр, является их *сознательный характер*. Перед играющим всегда ставится цель – выполнение какой-либо конечной задачи игры, т. е. получение результата.

Понятие «игра» включает множество различных форм игрового фольклора, каждая из которых в конечном счете способствует всестороннему развитию туристов: физическому, психологическому, интеллектуальному. Подвижная народная игра является той разновидностью игрового фольклора, преимущественная ориентация которой заключается в активизации двигательной деятельности.

Первоначально игра отображала только трудовые или бытовые действия. Постепенно это понятие расширялось и в него вкладывалось уже более широкое содержание. Если в историческом плане подвижная игра представляет собой подражание выполнению какого-либо трудового, бытового или военного действия, то в настоящее время такое действие не всегда осознается играющими. Дети, например, выбирают игру сообразно опыту взрослых, но это не исключает, а предполагает, что в нее постоянно вносится творчество самих играющих, их небольшой,

но все же определенный жизненный опыт. Вместе с тем происходит постепенное абстрагирование, частично связанное с состязательным характером, стремлением проявить превосходство в тех или иных двигательных действиях, физических качествах и т. д. Именно поэтому состязательный характер подвижных игр способствовал тому, что определенная часть их легла в основу формирования спортивных игр. Развивающийся спорт также оказывал влияние на народные игры.

Любая народная игра, попадая в иную среду, в зависимости от условия бытования либо получает дальнейшее развитие, либо трансформируется в новый вариант с сохранением основного сюжета. Принадлежность игры к тому или иному этнографическому району или региону следует определять по наибольшей полноте сохранения первоначальной игровой канвы. В одних случаях игра сохранилась более полно, в других – частично, в третьих изменилась настолько, что лишь пристальное изучение сюжета может дать ключ к отысканию некоторых сторон истоков. Встречаются нетипичные игры, часть которых со временем адаптировалась к местным условиям.

Поскольку подвижные игры рассматриваются с точки зрения средств физического воспитания, то интересна и эволюция изменения характера и содержания их в возрастном аспекте.

Анализ формы и содержания народных подвижных игр показывает диалектику тесной взаимосвязи ее национальной и интернациональной сторон. *Национальная форма подвижных игр* выражается в том, что она по своему происхождению и развитию является характерной для конкретной нации, определена общественно-историческим ее развитием, своеобразием быта, особенностью психического склада и т. д. Получив распространение за пределами своей страны (несмотря на то, что для данной нации эта игра продолжает оставаться национальной), она становится *международной*.

В культурно-историческом развитии любого народа игра является важным фактором воспитания в процессе первоначальной подготовки людей к жизни. В основе этой подготовки лежат особенности взаимоотношения с окружающей средой. Игра вводит человека в жизнь, в общение с окружающими людьми, природой, способствует приобретению знаний, трудовых навыков, совершенствованию двигательной деятельности, активности, мышления, развития фантазии.

В условиях современной цивилизации в связи с резким снижением двигательной активности человека возрастает роль сис-

тематических занятий физическими упражнениями, подвижными играми, что способствует формированию двигательных навыков, развитию и совершенствованию жизненно важных физических, умственных и морально-волевых качеств.

Наличие соревновательного элемента в естественных видах движений позволяет использовать народные подвижные игры для подготовки к занятиям спортивными играми. Правильный выбор игр и руководство ими приобретают решающее значение в воспитании у занимающихся чувства коллективизма, активности, инициативы, сознательной дисциплинированности, настойчивости в достижении поставленной цели, смелости.

Широта воспитательного воздействия народных подвижных игр предьявляет и определенные методические требования к их проведению. Наиболее общим из них является *требование соответствия*: а) игры – образу жизни людей, их психическому складу, уровню культуры, традициям; б) сложности сюжета и содержания – уровню развития, знаний, умений, навыков и физических качеств занимающихся, их возрасту, а также задачам воспитания, образования, развития и, наконец, условиям, способствующим успешному осуществлению педагогического процесса.

Разнообразие двигательных действий в народных подвижных играх содействует нормальному физическому развитию, укреплению здоровья играющих. Необходимы углубленное изучение и научное описание всего богатства народных подвижных игр и вековых традиций их использования, внедрение особенно ценных народных подвижных игр в современную физкультурно-спортивную работу.

Правильное использование этого наследия в современной жизни людей содействует физическому и духовному воспитанию подрастающего поколения, а в конечном итоге – сближению и взаимообогащению национальных культур.

Наряду с творческими играми, возникающими в самостоятельной двигательной деятельности, выделяются так называемые *организованные, подвижные игры* с готовым зафиксированным содержанием и определенными правилами. Подвижные игры разнообразны по своему содержанию и организации. Одни игры имеют сюжет, роли и правила, тесно связанные с сюжетом; игровые действия в них производятся в соответствии с требованиями, заданной ролью и правилами. В других – сюжет и роли отсутствуют, предложены только двигательные задания, регулируемые правилами, которые определяют последовательность,

быстроту и ловкость их выполнения. В третьих – сюжет, действия играющих обусловлены текстом, определяющим характер движений и их последовательность.

Игра занимает важнейшее место в жизни туристов. В *практике туристских организаций* широко используются игры ролевые, дидактические, народные, подвижные, игры с пением, географические, литературные, интеллектуальные игры, познавательные, шуточные, музыкальные, сюжетные и массовые.

При отборе игр целесообразно ориентироваться на особенности их содержания, под которыми понимаются прежде всего сюжет, тема игры, ее правила и двигательные действия. Именно содержание игры определяет ее игровые действия, образовательную и воспитательную значимость. От содержания зависят и своеобразие организации, и характер выполнения двигательных заданий.

1.4. Игра как психологическое явление

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу тенденций религиозно-социально-экономического и культурного развития общества.

Возникновение разнообразных игр объясняется многими причинами.

Избыток нервных сил и компенсаторность. Игра – это явление, замещающее, компенсирующее активность. Игра – результат чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Игра значима тем, что позволяет высвободить избыток энергии, присущей человеку с высоким уровнем организации.

Инстинктивность, предупреждения инстинктов. Игра – это школа поведения, какими бы внешними или внутренними факторами она не вызывалась: избытком сил, усталостью, стремлением к соперничеству, подражанию. В играх происходит предупредительное приспособление – предупреждение инстинктов, укрепление и развитие наследственных форм поведения в играх, в игре упражняются только инстинкты.

Рекапитуляции и антиципации. Американский психолог, педагог Г.С. Холл (1846–1924) выдвинул идею рекапитуляции (сокращенного повторения этапов развития человечества) в играх. Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолеть инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее.

Данные исследователи воспринимают игру и игровую атрибутику как редуцированную деятельность, как воспроизводство образа жизни, культовых церемоний далеких предков.

Существует также теория антиципации будущего в игре. Сторонники этой теории считают, что игры у мальчиков и девочек, юношей и девушек, мужчин и женщин различны, так как обусловлены жизненной ролью. Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях – в настоящем и будущем. Приверженцы этой теории пытаются доказать, что игры, с одной стороны, предвосхищают будущее, но работают на настоящее.

Функциональное удовольствие, реализация врожденных влечений. Авторы данной теории считают, что скрытые желания бессознательной сферы в играх имеют преимущественно эротическую окраску и обнаруживаются чаще всего в ролевых играх. Игры очищают и оздоравливают психику, снимают травматические ситуации, являющиеся причиной многих неврологических заболеваний. Игры позволяют либидо развернуться и выразиться, они высвобождают чувственность.

Отдых в игре. Игра – это средство поддержания бодрости и силы. В игре человек не только тратит, но и восстанавливает энергию. Игра позволяет привлечь в работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстановить жизненное равновесие.

Духовное развитие в игре. Использование игры в общей системе воспитания, в деле подготовки человека через игру к трудовой деятельности. В игре соединяются одновременно стремление, чувство и представление.

В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и личностные особенности. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов: развивается внимание, произвольная память, сосредоточенность, целеустремленность. Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности.

Влияние игры на развитие личности заключается в том, что через нее человек знакомится с поведением и взаимоотношениями людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре он приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта с другими людьми.

Внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, которая позднее становится ведущей деятель-

ностью. Учение не возникает непосредственно из игры. Но участник игры начинает учиться, играя, и к учению относится как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами.

Большое влияние игра оказывает на развитие речи.

Игра как ведущая деятельность имеет особое значение для развития рефлексивного мышления. Рефлексия – это способность человека анализировать свои собственные действия, поступки, мотивы и соотносить их с общечеловеческими ценностями, с действиями, поступками, мотивами других людей. Рефлексия способствует адекватному поведению человека в мире людей.

Вопросы для самопроверки

1. В чем заключается суть игры человека?
2. Какое значение имеют мотивы игровой деятельности?
3. Как игра помогает адаптироваться личности в кругу семьи и в обществе?
4. Какие основные функции выполняет игра?
5. Каким образом игра содействует формированию физических и духовных способностей человека?
6. В чем проявляется воспитательное значение народных подвижных игр?

2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГРОТЕХНИК В АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММАХ

2.1. Классификация игротехник

Классификация игротехник дает основание уточнить системы соподчинения игр того или иного целевого назначения; позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, их осмысленного использования.

Вместе с тем важно помнить, что дело не в самой игре или ее игровом результате, а в том, в какие взаимоотношения и с кем вступает игрок, какие качества приобретает, чему учится, что познает и открывает в себе, как реабилитируется, самовыражается, воздействует на окружающий мир. Важно знать, что игра – явление многогранное: она редко выражает до конца ту или иную тенденцию; расчет и мастерство здесь стыкуются с фактором случайного везения; подражание и творчество в ней взаимосвязаны; правила модернизируются и усложняются в процессе игры; заданность ее прерывается импровизацией и что сама игра насыщена элементами труда, искусства, движением, познанием.

Значение игры нельзя исчерпать и оценить креативными (развлекательно-занимательными) возможностями. В том и состоит феномен игры, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, игру-обучение, игру-терапию, игру-модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Она является основой досуга, потому что не задается и не ограничивается конкретным содержанием – темой игр может быть любая деятельность человека. Но она же способна сохранять свою ценность как своеобразный вид деятельности, например выступать в виде «квипрокво» (путаницы, недоразумения, мистификации, нелепицы).

Природа игры определяется по четырем аспектам:

1. Игра есть условность, которая может проявляться по-разному: и как условность состязания, и как условность представления (роль, кукла, знак, обозначение).

2. Функционирование игры как самостоятельного явления обеспечивается системой правил, которые в основном определяют нормы (порядок взаимоотношений участников).

3. Игра как самостоятельное явление культуры занимает в ней определенное место, имеет особые механизмы встраивания.

4. Сущность игры заключается в апробации, закреплении, выявлении некоторых норм отношений между людьми (как социальных, так и личностных) и в установлении гибких переходов в этих отношениях.

Классификация игр как отражение известной и непредсказуемой деятельности, регулирующей творческую активность индивида, предопределяющей весь духовный потенциал человека в труде, учении, досуге, представляется задачей важной и перспективной.

Игры в настоящее время выходят на новый, высокий уровень, используются разнообразно и результативно. Не отрицая иных подходов к их классификации, за ее основу предлагается взять человеческую деятельность, которую игры отражают. С одной стороны, такая деятельность, ее вертикальные и горизонтальные связи, – это досуг (собственно игра), познание, труд, общение. С другой стороны – это психофизическая интеллектуально-творческая и социальная деятельность. Эти виды деятельности взаимопроникают друг в друга, имеют свои модели, структуры, функции, элементы, результаты. С этой позиции все игры подразделяются на следующие виды:

1. **Физические и психологические игры и тренинги** – двигательные (спортивные, подвижные, моторные), экстатические (приводящие в восторг и состояние экстаза), экспромтные игры и развлечения, освобождающие от комплексов, стрессов, лечебные игры и забавы.

2. **Интеллектуально-творческие игры** – предметные забавы, сюжетно-интеллектуальные, дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные), строительные, трудовые, технические, конструкторские, электронные, компьютерные и другие; игровые методы обучения.

3. **Социальные игры** – творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы), деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, ролевые, имитационные).

4. **Комплексные игры** – коллективно-творческая, досуговая деятельность.

5. **Шоу-игры** – конкурсы, викторины, лотерея, аукционы. Рассматривая их с точки зрения жанровой и тематической принадлежности, можно выделить музыкальные, спортивные, интеллектуальные, профессиональные.

6. **Театрализованные игры** – разыгрывание литературного произведения и отображение с помощью выразительных способов (интонации, мимики, жестов) конкретных образов. Театрализованные игры в отличие от сюжетно-ролевых предполагают наличие зрителей. В процессе использования театрализованных игр формируется актерское мастерство, интонация, мимика, жесты, точность воспроизведения идеи художественного произведения и авторского текста.

7. **Дидактические игры** – это творческие упражнения, которые развивают, обучают, прививают навыки и умения. С помощью дидактических игр воспитывается сосредоточенность, внимание, настойчивость, развиваются познавательные способности.

8. **Музыкально-дидактические игры** – это выполнение игровых заданий, связанных с различными видами музыкальной деятельности или использование музыки в игровых композициях.

Игры можно **классифицировать по внешним признакам**: содержанию, форме, месту проведения, составу и количеству участников, степени регулирования и управления, наличию аксессуаров. Рассмотрим некоторые из них.

По содержанию. Это определяющая сторона игры как таковой. Оно представляет единство всех составных элементов: ее свойств, внутренних процессов, основной идеи игры, ее смысла как социального явления. Содержание включает фабулу, тему, интригу, задачи игры, т. е. это основная направленность игры.

По содержанию игры с готовыми правилами подразделяются на спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые.

По содержанию «вольные» (свободные) игры различаются по той сфере жизни, которую они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию; этнографические игры. Есть позитивные социально-этические игры и асоциальные (игры на деньги и вещи, корыстные игры,

игры ложного риска, опасные для жизни, игры азартные, вульгарные и пустые). Содержание же дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, органично объединяющие игры разного вида.

По форме. Форма в философской трактовке есть способ существования и выражения содержания. Она означает внутреннюю организацию содержания и связана с понятием «структура».

В самостоятельные типовые группы целесообразно выделить следующие игры: детские всех типов; игры-празднества; игровой фольклор; игровые театрализованные действия; тренировки и упражнения; анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, противоборства, соперничество, конкурсы, эстафеты и старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификация, розыгрыши, сюрпризы, карнавалы, маскарады; игровые аукционы.

Интенсивное использование игр во второй половине XX в. в качестве модели обучения дает основание подразделять игры на внеутилитарные и деловые (имитационные, организационно-деятельностные, игры-маневры). Первые есть собственно игры, вторые – модельно-обучающие, в которых игра – технический способ обучения.

По времени проведения. Время порождает специфические игры, стимулирует их появление. Такие игры называют сезонными, или природными (зимние, весенние, летние, осенние). Различаются по объему времени (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки).

По месту проведения. По этому признаку выделяются: настольные (застольные) игры, комнатные, уличные, дворовые; игры на воздухе и на местности (в лесу, поле, на воде, туристской площадке), игры на празднике и эстраде.

По составу и количеству участников. Различаются игры по возрасту, полу, составу, количеству участников. В этом плане практикуются игры младших детей (младенцев, дошкольников), игры детей младшего, среднего и старшего школьного возраста, а также игры взрослых людей. Объективно существуют игры мальчиков (подростков, юношей, мужчин) и игры девочек, девушек и женщин. В вышеупомянутых играх – особые рефлексия, традиции, приметы пола.

По количеству участников различаются одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые игры.

По степени регулирования, управления. Существуют игры, организованные менеджером-аниматором, спортивным инструктором.

тором (стихийные, импровизированные), экспромтные, возникшие спонтанно по прихоти туристов.

По наличию аксессуаров, необходимых для игры (инвентаря, предметов, игрушек, костюмов). Различаются игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.

В основе **классификации по внутренним признакам игры** лежат способности индивида к игре (воображение, подражание, обособленность, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре). Игры могут быть заданного типа или импровизированными, самобытными или подражательными, с меньшей или большей дозой риска, пассивными или активными.

В системе **классификации модельно-социальных форм** различают игру-состязание, игру-правосудие, игру-театр, игру-поэзию, игру-дипломатию, игру-войну, т. е. боевые, любовные, подражательные, социальные, драматические. Группировка игр по таким критериям построена прежде всего на идее социальной деятельности.

Физические игры, построенные на движении, можно разделить на две группы: *а) подвижные; б) спортивные.*

Первую группу составляют игры, разные по содержанию, организации, сложности правил и своеобразию двигательных заданий. Среди них можно выделить сюжетные и бессюжетные игры, игры-забавы. *Ко второй группе* (спортивным играм) относятся: городки, бадминтон, баскетбол, настольный теннис, футбол, хоккей. Наибольшее применение имеют сюжетные подвижные игры, игры без сюжета и игры-забавы.

Сюжетные игры строятся на основе жизненного опыта взрослых и детей. Знания о явлениях природы, образе жизни, повадках животных и птиц, характерных моментах выполнения трудовых действий людьми разных профессий служат основой для развертывания сюжета и установления правил игры.

Одной из особенностей подвижных игр с сюжетами является возможность воздействия на играющих через образы, роли, которые они выполняют, а также через правила, подчинение которым обязательно для всех.

В сюжетных играх действия тесно взаимосвязаны. Активность человека, исполняющего роль, побуждает и остальных участников игры двигаться быстрее, энергичнее, активнее. Каж-

дый игрок проявляет самостоятельность, инициативу, быстроту, ловкость, фантазию, неординарность.

Бессюжетные игры очень близки к сюжетным, в них нет лишь образов, которым подражают, все остальные компоненты те же: наличие правил, ответственных ролей, взаимосвязанные игровые действия всех участников. Бессюжетные игры по сравнению с сюжетными требуют большей самостоятельности, быстроты, ловкости движений, ориентировки в пространстве.

Подвижные игры и упражнения взаимосвязаны, однако по целевому назначению, педагогическим задачам, содержанию и методике проведения игра и упражнение не тождественны. Подвижная игра имеет в основе определенный замысел (образный или условный). Упражнение же представляет собой методически организованные действия, специально подобранные с целью физического воспитания, интеллектуального развития или психологического укрепления личности.

Игры-забавы (или аттракционы) часто проводятся на вечерах, праздниках – это веселое зрелище, развлечение для всех присутствующих, доставляющее радость, вызывающее заразительный смех. Но в то же время игры-забавы требуют от участников ловкости, сноровки, находчивости и фантазии.

Подвижные игры в основном коллективные, поэтому у игроков вырабатывается чувство коллективизма, ответственности, умение согласовывать свои действия с действиями других. Создаются условия для общих радостных переживаний, активной деятельности, вдохновения, ликования от победы.

Подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий.

Важна роль подвижных игр в увеличении двигательной активности играющих. Активные двигательные действия при эмоциональном подъеме способствуют значительному усилению деятельности костно-мышечной, сердечно-сосудистой и дыхательной систем, благодаря чему происходят улучшение обмена веществ в организме и соответствующая тренировка функций различных систем и органов.

К **шоу-играм** относятся конкурсы и викторины, которые в свою очередь также делятся на разные категории.

Конкурс – относительно интеллектуальная игра, построенная на вопросах и ответах. В игровом контексте конкурсы делятся по возрастному принципу на три категории: для людей среднего и старшего возраста, молодежной аудитории и школьников.

Соответственно этому выбираются темы, определяется степень интеллектуальной нагрузки. Конкурсы для школьников строятся по облегченной программе, но и они содержат большой объем познавательного материала. Конкурсы для самых маленьких строятся с учетом их интересов. В качестве вопросов включаются отрывки из фильмов, зарисовки, мультипликации. Молодежные конкурсы учитывают характер аудитории. Для участников среднего и старшего возраста используется четкое разграничение по тематическому признаку: литературные, исторические и др.

Викторина – интеллектуальная игра, где на вопросы могут отвечать несколько человек (команда). Вопросы викторин содержат познавательную информацию, свидетельствующую о наличии у участников определенной эрудиции. Викторины различаются по составу участников (семейные, для индивидуалов, групповые), тематике (музыкальные, литературные).

Бывают викторины и профессиональные (предполагающие наличие у участников глубоких знаний в области техники, экономики, других отраслей науки и производства).

2.2. Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр

В настоящее время игра является самым популярным видом психологической работы как с детским, так и со взрослым контингентом туристов. Существует множество подходов к пониманию психологической игры, ее назначения и использования. Игрой называют и психотехнический прием, с помощью которого на какое-то время можно настроить туристов на работу в группе, структурированное действие по правилам, а также на большое и сложное ролевое действие.

Большая психологическая игра – это целостное, законченное, совершенно самостоятельное действие, достаточно продолжительное по времени и имеющее внутреннюю систему целей и правил. Эта игра позволяет участникам получить ценный опыт для их реальной жизни. Большая психологическая игра принципиально отличается от других видов игры тем, что для своих участников она выступает как деятельность, захватывает человека целиком, т. е. это единство мыслей, чувств и движений, это гармоничная жизнь в образе, роли, ситуации, мире.

Игра как уникальное пространство обладает огромным творческим потенциалом, который необходимо использовать

в целях туристской анимационной деятельности. Она является психологическим экспериментом, который ставит сам на себе каждый участник. Его результаты не всегда предсказуемы, более того – чаще всего неожиданны. Многие факторы создают вокруг психологических игр ауру привлекательности и вместе с тем серьезную проблему – надо знать психологический уровень игрока (туриста), а для этого необходим профессионал, высококвалифицированный ведущий – аниматор.

Игра как психологический метод может быть использована для того, чтобы научить туристов:

- жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения;
- быть свободными в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с коллективом;
- осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов (табл. 2.1).

Задачей анимационной деятельности в процессе игры на отдыхе является создание условий для формирования у всех участников субъективной позиции по отношению к другим людям и к своей жизни.

Соотнесение различных аспектов субъектной позиции и возможностей игры как вида деятельности приведено в табл. 2.2.

Виды психологических игр. Трудно в одном игровом действии совместить все элементы игры, объять весь ее потенциал. Можно рассматривать игровые пространства пяти видов. В реальном действии они так или иначе переплетаются друг с другом, но все же можно говорить о них как о достаточно самостоятельных видах деятельности со всеми законами построения, развития и управления.

1. **«Игровые оболочки»** – самый распространенный и простой вид игры. В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической, педагогической, воспитательной, художественной или театрализованной работы, которая по своей сути может быть не игровой, а всего лишь тренинговой. Например: туристы попадают в волшебный мир, где предстоят испытания. Каждое испытание представляет собой задание на развитие определенных навыков, отношений в группе. Здесь игра выступает «мифом», защитным слоем тренинговой работы, делая ее более привлекательной и интересной для участников.

Таблица 2.1

**Особенности игры как вида деятельности
и ее психолого-педагогические возможности**

Особенности игры	Возможности игры
<p>Игра – это внутренне мотивированная, самоценная деятельность для участника, который включается в нее целиком: интеллектуальным, личностным, эмоциональным потенциалом, жизненным опытом и творческими ресурсами</p>	<p>В игре участник чувствует себя естественно, адекватно своей психологической природе. Игра предоставляет участнику широкие возможности для развития и саморазвития</p>
<p>Игра задает участнику правила поведения, границы дозволенного, временные пределы самореализации в игровом пространстве</p>	<p>Игра предоставляет значительные возможности для формирования саморегуляции, навыков планирования, самоконтроля и самооценки</p>
<p>Игра является «экспериментальной площадкой» личности, позволяет участнику чувствовать себя свободным от всех ограничений (стереотипов, шаблонов мышления и привычных вариантов решения проблемы)</p>	<p>Игра позволяет участнику осмыслить и понять себя, увидеть (почувствовать) перспективы изменения, построить новые модели поведения, научиться по-другому относиться к себе и миру</p>
<p>Игра – это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимозависимость и расширение личных возможностей за счет привлечения потенциала других участников</p>	<p>Игра развивает важнейшие социальные навыки и умения, способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путем сотрудничества, учит видеть ситуацию глазами другого</p>

«Игровые оболочки» могут быть самыми разными: путешествие на поезде от станции к станции, движение внутри от уровня к уровню, международная туристская конференция с проходящими в ее рамках мастер-классами.

2. **«Игра-проживание»** – это более сложный вид игры как для туристов-участников, так и для ведущего менеджера-аниматора. Для него сложность может представлять управление игровым процессом, для участников опасность связана с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я» с непростыми вопросами. Эта игра

Таблица 2.2

Позиции и возможности игры

Позиции игры	Возможности игры
<p>Внутренняя мотивация поступков, деятельности, оценок</p>	<p>Погружение участников в ситуацию, когда все совершаемые действия и оценки оказываются мотивированы целями, задачами и условиями игры</p>
<p>Система ценностно-смысловых регуляторов действий, поступков и оценок. Способность к совершению поступков – поведенческих проявлений, регулирующих не внешними обстоятельствами, а своими жизненными целями, смыслами и ценностями</p>	<p>Игра предоставляет возможность совершать игровые выборы, за которыми стоят выборы ценностно-смысловые, и осознавать систему своих жизненных ценностей</p>
<p>Умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленных целей и системы жизненных ценностей, гибкость в постановке и изменении плана действий, осуществляемых в зависимости от внешних условий и внутреннего отношения</p>	<p>Игра предоставляет возможность сделать ситуацию планирования явной, очевидной (что далеко не всегда возможно в реальной деятельности). В отличие от учебной ситуации в игре планирование происходит внутри мотивированной и эмоционально окрашенной деятельности человека</p>
<p>Способность регулировать достижение целей</p>	<p>Игра, обладая системой правил, игровых условий, дает участникам прекрасную возможность для развития навыков самоконтроля и саморегуляции</p>
<p>Сформированная самооценка, умение увидеть свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку</p>	<p>Игра в отличие от реальной деятельности предполагает такой этап, как обсуждение, обратная связь, что значительно расширяет возможности личности в самопознании и самооценке</p>
<p>Постоянное соотнесение своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром и прежде всего с миром людей;</p>	<p>Игра как принципиально коллективная форма деятельности предоставляет участнику широкие возможности по</p>

Окончание табл. 2.2

Позиции игры	Возможности игры
существование в контексте истории, культуры, человеческих отношений; способность к равноправному диалогу	формированию субъективной позиции

позволяет создать условия для совместного и одновременно индивидуального придуманного пространства, построения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации.

Возраст игроков может быть любой. Например, игра в жизнь на «волшебной поляне», на которой каждый обустроивает свой домик, а затем налаживает отношения с соседями, жизнь на поляне в целом.

Для «игры-проживания» можно придумать множество игровых пространств: необитаемый остров, фантастические миры мужчин и женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, в которое группа туристов попала с помощью машины времени. «Игра-проживание» обретает свои настоящие возможности, если организуется в приспособленном для этого помещении с применением театральных и сценических атрибутов.

3. *«Игра-драма»* – вид игровой деятельности, который можно успешно применять в отелях, на туристских базах, в автокемпингах. За содержанием сюжета и изысками антуража любой «игры-драмы» стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершения личного выбора. Важно уметь делать выбор, понимать последствия, строить свою жизнь в контексте сделанного выбора: ставить цели, организовывать деятельность, устанавливать отношения с другими людьми. «Игра-драма» ориентирована на решение психологических задач, ее квинтэссенция – ситуация совершенного выбора. Значительная часть игрового времени уходит на то, чтобы «оживить» участников в их роли и ситуацию. Для этого применяются самые разнообразные приемы: внешний антураж, элементы костюмов, оформление помещения, театральные декорации, световые и музыкальные эффекты, присвоение участникам сюжетных статусов, ролей.

4. *«Деловые игры»* – это игры, направленные на освоение, осмысление инструментальных задач, связанных с построением

реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников.

«Деловые игры» с детьми могут носить несложный сюжетный характер или иметь вид организационного семинара. В играх *первого вида* дети решают сугубо инструментальные задачи – планируют свое ближайшее и отдаленное будущее, но действие в целом имеет игровую структуру и логику. *Второй вид* – «организационные игры», более сложные, так как в них нет сюжетной линии и заданного извне эмоционального фона отношений.

Перспективное направление – «проектные игры». Их назначение – формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. Они учат ребят строить свою деятельность, налаживать деловое сотрудничество со сверстниками, вступать в коллегиальные отношения со взрослыми. «Проектные игры» с детьми должны иметь сюжет.

5. **«Психологические акции»** – это игровая среда, которая на определенное время создается в пространстве коллектива. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности детей и взрослых, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат. Основная цель таких «акций» – расширение жизненного пространства участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений. *Жизнь богаче, чем вы ее воспринимаете* – такова идея данного действия. «Психологические акции» могут быть эпизодичны, внезапны, невелики по количеству участников или длительности проведения.

Важные особенности «акций» – ненавязчивость и необычность. Они не мешают существовать в обычном режиме тем, кто не хочет их замечать, и окрашивают в новые яркие краски жизнь тех, кто готов в нее включиться.

Создание большой психологической игры – совершенно особый, творческий процесс, в котором очень трудно привести к определенному алгоритму и описать его технологию. Так как любая игра это все-таки профессиональный инструмент, ее создание начинается с *осознания проблемы* и вытекающих из нее *психологических задач*. Цель и задачи работы, осознанные в процессе анализа некоторой реальной проблемы, определяют всю стратегию создания игры.

Следующий шаг в создании игры – *определение ее вида*. Кроме задач, необходимо учитывать особенности группы, опыт

участия детей в психологических процедурах, степень доверия друг другу и ведущему и многое другое.

Самый волнующий и ответственный этап – *создание (нахождение) подходящего сюжета и конструирование сценария.*

Волшебный сюжет обладает замечательным свойством: он позволяет конструировать сценарий под собственную логику, которая может идти в разрез или, скажем, параллельно реальной логике. Это открывает широкие возможности для управления ситуацией, подстройкой сюжета под задачи. Скажем, в нужный момент появляется добрая фея с подсказкой или у героев возникают невозможные в реальности качества, с помощью которых они могут справиться со сложной ситуацией, и это ничуть не мешает игре.

Волшебные сюжеты привлекательны для детей 6–10 лет. Они сами по себе мотивируют ребят на активное участие и предъявляют определенные требования к ним, в частности к уровню развития их воображения. Дети с бедным воображением или чрезмерно увлеченные компьютерными играми часто с большим трудом включаются в волшебную игру.

Метафорические сюжеты погружают участников игры в миры, подобные реальному миру. Между логикой метафорической игры и реальной логикой есть определенная связь, но она неочевидна и часто плохо объяснима. Она «переживается» участниками. Понимание, расшифровка метафоры является важным фактором развития воображения, интуиции и мышления.

Игры с реальным сюжетом основаны на логике нашего собственного мира. Там может быть только так, как бывает в реальности, нет ни волшебства, ни «чужой» логики, ни парадоксов. И действовать внутри этих событий участникам игры приходится, опираясь на собственный здравый смысл и собственную логику.

Важно помнить, что если для создателя игра задается целями и задачами, то для ее участников самое главное – Его Величество Сюжет. Они проживают пространство, роли и задачи шире и значительнее тех, что поставлены ведущим. Поэтому в рамках сюжета не должно быть тесно тем, кто в него погрузился.

Для передачи сюжета участникам существует множество приемов и способов. Прежде всего – игровая мифология. Она передается им в устной или письменной форме. Мифология описывает основные события, которые играющие должны знать в тот или иной момент игры.

Принимая роль или некоторые правила поведения, логику поступков (или их последствий), игроки погружаются в игру. Кроме того, сюжет передается через антураж, оформление игры, экипировку участников. Наконец, сюжет создается, развивается действиями самих участников и «возвращается» им в виде сообщений, озвучивания ситуации со стороны ведущего.

2.3. Народные игры. Их использование в проведении праздников

Народные игры – самая доступная форма развития художественного творчества. В игровых ситуациях формируются песенное, фольклорное, танцевальное творчество и элементы народного театра; ярко проявляется характер, темперамент; демонстрируются костюмы, украшения, фольклорные атрибуты.

Игра имеет глубокий социальный смысл. Различные игры сопровождают человека на протяжении всей его жизни, в разных жизненных ситуациях (семейных, производственных, политических и др.) он играет различные роли. Таким образом, одним из признаков любой игры является ролевое начало.

Игра рассматривается как развлечение, забава, канал для освобождения от избытка жизненной энергии, снятия эмоционального, психологического, физического напряжения.

Диапазон народных игр довольно широк: от хороводной или свадебной игры до воспроизведения бытовых сцен, охоты, войны.

В языческой Руси были распространены игрища, имевшие культовый, магический характер. Они сопровождались веселым гуляньем с песнями, плясками, музыкой, хороводными играми, кулачными боями, лошадиными скачками.

Игры классифицируются *по месту проведения* (в помещении, на природе, стадионе), *времени года* (весенние, летние), *возрастным категориям*. Они бывают:

- **подвижные** (бег, прыжки, физические упражнения);
- **с различными предметами** (игрушками, мячом, веревкой, обручем, палкой);
- **традиционные** (связанные со словесными формулами: прибаутками, песнями, поговорками, шутками, сказками);
- **драматические** – предполагают наличие художественного образа, драматического действия, диалога, движения;

- **спортивные** – соревнования, состязания, танцевальные движения, йога, тренировка физических способностей;

- **орнаментальные** – сопровождаются песнями, музыкальными композициями. При этом жест, мимика, движения – символический комментарий к слову. В основном это хороводные игры;

- **производственные или деловые** – это воспроизведение, изображение разнообразных эпизодов из производственной деятельности (процесс охоты, рыбной ловли, оказание услуг);

- **бытовые** – отличительной чертой этих игр является хороводность, т. е. наличие песенного, музыкального и танцевального сопровождения. Бытовые игры делятся:

- а) на **общественные** – преимущественно воспроизводящие исторические и военные события;

- б) **семейные** – передающие эпизоды семейной жизни, женитьбы, девичьи любовные страдания;

- **настольные игры (в шахматы, шашки).**

Характеристика игр видоизменялась, подвергалась воздействию идеологии различных социальных групп по следующим признакам:

- а) **содержательному** (военные спортивные, экономические, политические);

- б) **составу и количеству участников** (детские, взрослые, одиночные, парные, групповые);

- в) **развитию доминирующих способностей** (интеллектуальные, состязательные, компьютерные).

Исследования игры показали большое разнообразие проявлений ее в различных сферах жизни и культуры, особенно во время проведения **народных праздников**.

У праздников существуют определенные способы выражения: торжественность, создание неповторимой атмосферы веселья, радости, возвышенного мироощущения, духовного подъема. К ним относятся Рождество, Крещение, Святки, Масленица, Пасха, Троица.

Зимние праздники характеризовались игрой со взятием снежной крепости, катанием на лошадях, а с ледяных горок – на санках, в корзинах. Игра включала элементы спектакля, спортивного состязания, хороводно-игрового комплекса.

Интересной формой досуга молодежи были **посиделки**. Они тоже включали элементы игры, условия которой диктовали соблюдение игровой этики, культуры общения, воспитанности, открытости.

Театр (т. е. представления), в котором участник пребывает в воображаемом мире, также является специфической формой игры. Особенностью данного вида игры является наличие зрителей, кому представляется игровой материал. В психологической практике общепринята точка зрения, согласно которой игра является эффективным средством адаптации к обстоятельствам жизни, снятию и предупреждению стрессов.

Фольклор – художественное искусство, создаваемое народом: поэзия, музыка, театр, танец, архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство, игра. В коллективном художественном творчестве народ отражает свою трудовую деятельность, общественный и бытовой уклад, знание жизни и природы, культы и верования. В фольклоре, сложившемся в ходе общественно-трудовой практики, воплощены воззрения, идеалы и стремления народа, его поэтическая фантазия, богатейший мир мыслей, чувств, переживаний, протест против эксплуатации и гнета, мечты о справедливости и счастье. Впитавший многовековой опыт народных масс, фольклор отличается глубиной художественного освоения действительности, правдивостью образов, силой творческого обобщения.

Богатейшие образы, темы, мотивы, формы фольклора возникают в сложном диалектическом единстве индивидуального творчества и коллективного художественного сознания. Народный коллектив веками отбирает, совершенствует и обогащает найденные отдельными мастерами решения. Преимущество, устойчивость художественных традиций сочетаются с вариативностью, многообразным отображением этих традиций в отдельных произведениях.

К основным чертам фольклора принадлежит и долго сохраняющаяся нерасчлененность, высокохудожественное единство его видов: в народно-обрядовых действиях сливались поэзия, музыка, танец, театр, игра, декоративное искусство; в народном жилище архитектура, резьба, роспись, керамика, вышивка создавали неразделимое целое; народная поэзия тесно связана с музыкой своей ритмичностью, музыкальностью и характером исполнения большинства произведений. В свою очередь, музыкальные жанры обычно связаны с поэзией и танцами. Произведения и навыки фольклора непосредственно передаются из поколения в поколение.

К произведениям устного народного творчества относятся сказки, былины, загадки, пословицы, поговорки, песни, оды

и др. Они связаны с практической деятельностью людей, познанием окружающего мира, психологическим взаимоотношением, отражением духовно-нравственных ценностей.

Пословица – короткая притча, суждение, приговор, поучение. Состоит из двух частей: а) иносказания – общего суждения; б) приложения, толкования, поучения. Например: «*День меркнет ночью, а человек печалью*»; «*Не тот пропал, кто в беду попал, а тот пропал, кто духом упал*».

Поговорка – околное выражение, иносказание, способ выражения без суждения, заключения; это – первая половина поговорки. Поговорка не договаривает, не называет вещи, она условно намекает. Например: «*На воре и шапка горит*»; «*Не все коту масленица*».

Скороговорка – слагается для упражнения в скором и чистом произношении, служит для развития речи и устранения ее дефектов. Например: «*Ехал грека через реку, видит грека – в реке рак, сунул грека руку в реку, рак за руку греку цап*»; «*Тридцать три корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали*».

Загадка – развивает сообразительность, смекалку, образное мышление через уподобление, метафорическое описание предмета.

Прибаутка, пустобайка – складно сложенные поговорки, без большого смысла, с чувством юмора; живое, яркое наставление.

Сказка – жанр устного народного творчества, вымышленный рассказ, несбыточное сказание; байка, присказка, небылица.

По происхождению сказка связана с мифологией, в ней одушевляются силы природы, а животные и растения наделяются человеческими свойствами.

Условная классификация сказок: о животных, волшебные, бытовые, анекдотичные.

Народное песенное творчество. Народная песня – это сочетание двух искусств: музыки и поэзии. Песенное творчество отражает черты национального характера народа, отношение людей к окружающей действительности, родной природе, семье, а также к происходящим историческим событиям.

Исконно народную музыку в науке принято называть музыкальным фольклором. Фольклор в переводе с английского означает «народная мудрость». В отечественной фольклористике под этим понятием подразумевается искусство устной, бесписьменной традиции, сложившееся в многовековой творческой практике этноса.

Жанровая разновидность русских народных песен. Понятие «жанр» в применении к русскому народному творчеству означает род, вид или разновидность произведений музыкального фольклора, обладающих общими чертами музыкально-стиховой структуры и музыкально-поэтической образности. У каждого жанра своя функция, поэтика, манера исполнения. Исследователи-фольклористы подразделяют народные песни на жанровые разновидности: любовные, семейно-бытовые, трудовые, казацкие, солдатские, рекрутские, темничные, тюремные, арестантские, юмористические, шуточные, песни-забавы, песни-сказки, игровые, обрядовые (календарные и свадебные).

Любовные песни являются старейшими образцами народной лирики. Они проникнуты элегически-трагическим настроением, имеют типичные коллизии из-за неразделенной, позабытой или преданной любви между юношей и девушкой. Внешний облик главных героев рисуется идеализированным, приукрашенным. Для сюжетики любовных песен характерны страдания, сопереживания, тонкие чувства, глубокая печаль, грусть. Используются словосочетания: *добрый молодец, красна девица, свет-душа моя.*

Семейные песни построены на неразрешимом конфликте между мужем и женой, мачехой и падчерицей, свекровью и невесткой, братьями и сестрой, часто ведущем к трагедии, безысходности, вдовой несчастной судьбе, сиротской доле. Сюжетика песен трагична, оскорбительны эпитеты: *злая мачеха, лютая свекровушка, жена-смутьянка, постылый муж.*

Трудовые песни исполняются во время производственных процессов, характеризуют различные виды работ. Известны в фольклористике так называемые работные, охотные, батрацкие, кабацкие песни. В поэтических текстах указаны места и орудия профессионального труда, призывы, кличи. Например: «*Эх, дубинушка, ухнем!*».

Казацкие, рекрутские, солдатские песни относятся к группе военных песнопений. Жанровые образы основаны на заимствовании исходных словосочетаний: *вольный казак, солдат удалой, бедный бродяга.* Тематика казацких, солдатских и рекрутских песен многообразна: проводы в армию, прощание с любимой, неверность невесты или измена супруги, описание военных баталий, возвращение солдата после службы или гибель на чужбине.

Темничные, тюремные, арестантские песни объединены общей тематикой неволи. В песнях обрисованы тяжелые условия нахождения в неволи, объясняются причины попадания за

решетку. В тюремных и ссыльно-каторжных песнях отображена соответствующая тематика: *арестантский дом, острог, каземат, темница, тюрьма, каторжные работы*.

Юмористические и шуточные песни отличаются шутливым, насмешливым, ироническим содержанием. Героями такой жанровой разновидности оказываются насекомые, звери, птицы, растения. Сюжеты отдельных песен-забав и песен-сказок носят юмористический характер.

Обрядовые песни представляют собой самое поэтическое явление народного творчества. Среди них как основные жанры выделяются календарные и свадебные песни.

Календарные песни характеризуются их приуроченностью к определенным датам календаря либо временам года. Некоторые виды календарных песен исполняются в период сельских работ: весенней пахоты, покоса, жатвы. Центральная тема в календарном песенном творчестве – земледельческий труд и явления природы, от которых зависит успех труда.

Свадебные песни всегда мелодичные, веселые и праздничные. Вместе со свадебной песней исполняются игры, водятся хороводы – это своеобразное театрализованное действо. Старинная русская свадьба складывалась из большого цикла традиционных драматических и комедийных сцен, игровых действий, обрядов, сопровождаемых песнями.

Игровые песни являются песнями-действиями. Поэтическая специфика игровых песен обусловлена их игровым характером. Многие хороводные песни сопровождаются игрой. Ученые обращают внимание на древность игровых песен, на их связь с трудовыми процессами. При помощи слова и действия в песне заложено желание получить богатый урожай, удачную охоту, счастливую жизнь.

Композиция песен-действий многочастная: песни строятся из двух, трех и более частей. Благодаря своеобразию исполнения игровые песни активно используют диалоги, монологи-обращения.

В связи с драматургической и заклинательной сущностью для стиля игровых песен характерны повелительно-восклицательные интонации. Большое значение имеет их эмоциональный тон: радостный, оптимистичный, восторженный.

Игровые песни рассчитаны на зрительное восприятие игр, они зрелищны и впечатляют своим размахом.

Со временем песни-действия эволюционировали: стали восприниматься как забава, использоваться для развлечения.

2.4. Игры на развитие логического мышления

Интеллектуальные игры расширяют эрудицию, кругозор, развивают логику мышления, речь, тренируют память, приучают работать со словарем. К интеллектуальным играм относятся: шахматы, шашки, рэндзю, «морской бой», нарды, домино, «эрудит», кроссворды, чайнворды, анаграммы, метаграммы, палиндромы, стихотворные загадки.

Кроссворд (с англ. *crossword* – перечисление слов) – игра относится к разряду головоломок. По мере совершенствования столь популярного развлечения появились многочисленные разновидности кроссвордов. Кроссворды отличаются формой рисунка, принципом подбора слов, тематикой, способом разгадывания. Популярны кроссворды-монстры (25 614 слов, 82 951 квадрат).

Чайнворд (англ. *chain* – цепь, *word* – слово) – тип кроссворда, но слова в нем не пересекаются, а располагаются друг за другом, образуя цепочку: конец предыдущего слова служит началом следующего. Чайнворды отличаются тематикой (т. е. все слова относятся к определенной области знаний), разнообразием формы (имеют геометрическую фигуру, контур предмета), методами разгадывания.

Кроссчайнворд – сочетание кроссворда и чайнворда. Представляет собой набор цепочек, в которых первые буквы одних слов являются последними других (как в чайнворде), но допускаются пересечения слов (как в кроссворде).

Шарада (от франц. *charade*) – слово, которое нужно отгадать, разбито на части или слоги, имеющие самостоятельное значение (например, виноград = вино + град). Каждая часть зашифрована стихотворными строчками.

Арифмогриф (криптограмма) – задача на отгадывание слов или текстов, где буквы закодированы цифрами, числами.

Игры на составление слов. Подобные интеллектуальные игры можно использовать с детьми и подростками, создавая различные варианты игровых композиций. Победителем в них станет тот, кто быстрее и большее их количество произнесет или напишет.

«Наборщик» – из букв длинного слова составляют короткие слова. Учитываются их оригинальность, количество в целом и количество букв в слове. В игре могут участвовать несколько человек. Мастера игры в «наборщика» отличаются эрудицией, обладают комбинаторными навыками.

Анаграмма – новое слово, составленное из букв какого-либо слова. Из одного слова образуется блок анаграмм. Например: *приказ – каприз; карта – карат; клоун – колун – уклон – кулон, лето – тело – отел, клоп – полк, марка – карма, сосна – насос, ракета – карета, топор – ропот.*

Если не связывать себя грамматическими рамками и отойти от канонических правил, можно составлять фразы из анаграмм. Например: *схема смеха, искра риска, ужимка мужика, отбрось робость, реклама маклера.*

Палиндром (от греч. *palindromos* – бегущий обратно, возвращающийся), или перевертыш – слово, фраза, стихотворная строка, текст, которые одинаково читаются в обе стороны.

Слова-палиндромы: дед, наган, заказ, шалаш, ротатор, доход, казак.

Фразы-палиндромы: А роза упала на лапу Азора! Я вижу маму – жив я! Кони, топот, инок. Аргентина манит негра. Аргентинец ценит негра. Леша на полке клопа нашел. Торт с кофе не фокстрот.

Шутки-палиндромы: Удавы рвали лавры в аду. Я или суетен, или не те усилия? У тени или мафии фамилии нету. Мы доломались, сила – молодым!

Метаграммы – слова, полученные при последовательной замене одной буквы на другую. Например, *коза – барс: коза – кора – кара – фара – фарс – барс.*

Рифма – поэтическая игра. Берется любое слово, игроки по очереди называют свою рифму. Например, *ажитоаж:* арбитраж, багаж, вираж, гараж, мираж, метраж, монтаж, блиндаж, массаж, пейзаж, репортаж, шантаж, шпионаж, экипаж, этаж. Из игры выбывает тот, кто не может назвать слово.

Буриме – стихотворная головоломка, в которой стихи шуточного характера сочиняются на заданные рифмы, не связанные по смыслу: *воздух – отдых, недуг – досуг.* Например:

Мне труд иной порою просто *отдых*,
 Когда в лицо удачи свежий *воздух*,
 Работа в радость мне: веселая *игра*.
 Пусть за окном шумит *пурга*.
 Болезни я отверг, мне не знаком *недуг*.
 Природа для меня – лекарство и *досуг*.

Предлагаются следующие слова-рифмы: туризм – патриотизм; поход – теплоход; фантазия – Евразия. Например:

Наконец-то в России развили *туризм*,
 В людях сразу проснулся *патриотизм*.
 Подключив необыкновенную *фантазию*,
 Я решил посетить далекую *Евразию*.
 Как отправиться мне в *поход*:
 Может, сесть на крутой *теплоход*,
 Или купить билет на *автобус*,
 Или, может, в самолет-*аэробус*?
 Я люблю совершать *путешествия*,
 Попадать в *суперпроисшествия*.

Синоним – слова, близкие по значению с заданным.

Антоним – слова, противоположные по значению.

Омографы – слова, которые пишутся одинаково, но имеют разные ударения и разное смысловое значение. Например: м^ука – мука́, зам^ок – за́мок, пор^а – по́ра, гвоздики – гв^оздики.

Омофоны – слова, которые одинаково произносятся, но по-разному пишутся. Например: пруд – прут, труд – трут, гриб – грипп.

Омоним – слова-близнецы: звучат одинаково, но по смыслу противоположны. Например: *такса* – стоимость услуг и порода собак; *коса* – женская прическа и орудие труда; *брак* – замужество и ошибки в работе; *молния* – явление природы и застежка на юбке; *каток* – машина и ледяное поле; *липа* – дерево и подделка; *Сереежка* – имя и серьга в ухе; *ручка* – рука и авторучка; *месяц* – на небе и месяц в году; *лист* – на дереве и на чем пишут.

Каламбур – игра слов, используемая по звуковому сходству для достижения комического эффекта. Например:

Неведомский – поэт, неведомый никем,
 Печатает стихи, неведомо зачем.
 Ты грустно восклицаешь: Та ли я?
 В сто сантиметров моя талия!

Гетерограммы – это суперкаламбуры, в которых концы строк отличаются расстановкой пробелов между словами. Например: *Азам учили, а замучили. Пока лечили – покалечили. Не божжи вы – небом живы. По этапу тьмой – поэта путь мой. Несу разное – несуразное.*

Монорим – стихотворение, все строки которого имеют одну рифму. Например:

Хочу, как птица я *летать*
И в жизни чуда *ожидать*.
Я от судьбы хочу *сбежать*.
Свои стихи друзьям *читать*,
О бедах с ними *забывать!*

Тавтограмма – стихотворение или рассказ, все слова которого начинаются с одной и той же буквы. Н а п р и м е р :

Четверг, четвертого числа, четыре четверти часа, четыре черненьких чертенка, чертили черными чернилами чертеж. Чрезвычайно чисто! Чудо!

Петр Петрович пошел погулять. Поймал попугая – понес продавать. Просил полтину – получил половину.

Липограммы – тексты, в которых умышленно не используется одна или несколько букв. Задание игры – придумать увлекательную историю, проявить виртуозность и мастерство – не употреблять букву «р» или «п».

Акростих – стихотворная игра-загадка, разгадка которой – слово или фраза, составляется из первых букв всех строк стихотворения. Н а п р и м е р :

Воет громко он в лесу.
Один всегда суровый, злой.
Льва может одолеть, лису,
Когда голодный он зимой.

Месостих – стихотворение, в котором загаданное слово зашифровано в середине стиха.

Телестих – стихотворение, в котором загаданное слово получается из последних букв всех строк.

2.5. Командные игры, направленные на развитие креативности и нестандартного мышления

Креативные элементы в проведении игровых программ используются с применением «провокационных» подходов – по системе включения зрителей в игру. Существуют определенные приемы активизации участников игровых программ и вовлечение их в игровое действие. К таким приемам относится:

- прогнозирование режиссером-постановщиком игровых программ массовой или индивидуальной эмоциональной реакции зрителей;

- внедрение основы смеха в игровую программу с целью вовлечения людей в игровую стихию праздника;
- заблаговременная проработка группы игр для анимационных программ;
- использование результатов творческой лаборатории игры и опыта ведущих игровиков России на практике;
- применение инновационных методов в проведении альтернативных игр, игрищ, игрулек, интерактивных ролевых песен-игр.

Одно из новых направлений анимационной деятельности в туристской индустрии – квест-игра в центрах отдыха, санаторно-курортных комплексах, отелях и туристских базах, местах временного пребывания туристов, где аниматоры работают с туристами на протяжении всей игры и контролируют ее ход.

Квест-проекты дают возможность стать героем настоящего приключения, окунуться в мир загадок и тайн; возможность открыть в себе те ресурсы, о которых человек даже не подозревает; возможность проявить творческое мышление, это способ визуализировать, передавать через призму своего воображения красивое и удивительное, то, чем наполнен этот мир.

Квест-игра (от англ. *quest* – поиск) – командная игра, в которой понадобятся не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность, нестандартное мышление. Это приключенческая игра – один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету игры.

Квест-туризм – это совмещенные игра и туристское путешествие, в которых впечатления от посещения новых мест усиливаются азартом игры и приятным чувством победы. Это приключение в городе. Участникам предстоит решить массу интересных, нестандартных загадок и головоломок, связанных с культурой, историей посещаемых мест, проявить сообразительность и наблюдательность.

Игровая форма познания и знакомства с достопримечательностями города той или иной страны даст возможность потенциальным туристам самореализоваться, почувствовать адреналин и не заскучать.

Квест-тур – это новый вид досуга. Квест-программы, как и анимационные программы, включают разнообразные спортивные игры, упражнения и соревнования, что делает их насыщенными, интересными и полезными для укрепления и восстановления здоровья. Квест-программа носит комплексный харак-

тер. Такой вид отдыха рассчитан на небольшую группу людей (6–10 человек).

Участникам квест-игры необходимы логическое мышление, сообразительность, умение находить выход в самой безвыходной ситуации, что способствует развитию логики и абстрактного мышления. Современные флеш-квесты отличаются прекрасной графикой, хорошей музыкой, наполнены спецэффектами, что придает им особую зрелищность. Время, проведенное за этими играми, доставляет игрокам-интеллектуалам настоящее удовольствие.

В некоторых случаях, если квест игра организована для профессионалов, она требует предварительной подготовки. За день до игры необходимо представить командам список минимума для игры (тех самых вещей, без которых прохождение уровней игры будет затруднено). Это могут быть фонари, лодка, рации, фломастеры, роликовые коньки, белая ткань. Городской квест представляет собой активную, приключенческую игру, в которой команда, используя свои знания, интеллект, смекалку, силу, должна выполнить все задания и преодолеть дистанцию за определенное время. Игра включает в себя последовательность точек и заданий, объединенных общим сценарием.

Сценарий игры согласовывается и утверждается заказчиком. В процессе между участниками иногда возникают конфликты, но организаторы всегда берут на себя ответственность за проведение игры и решение всех игровых вопросов.

Выполнив задание, команда получает направление на следующую точку или задание, и так до финиша. Количество точек (уровней) и их сложность определяются для каждой игры в отдельности. Некоторые этапы игры содержат так называемые Check Point (контрольные точки). Это пункты проверки присутствия команды на уровне или месте нахождения кода. Check Point заключается в наблюдении и фиксировании присутствия команды, причем, возможно, не очевидным для команды способом, либо же состоит в выполнении командой или ее частью каких-либо действий.

Особенностью квест-игр является повышенное внимание организаторов к безопасности игроков. Известно, что потенциально опасные места огораживаются; не используются ветхие конструкции; нет заданий, требующих специальной физической подготовки; возможная опасность описывается в задании не числовым «кодом опасности», а словами; организаторы присутствуют на уровнях; переезды между точками заданий неболь-

шие, что делает бессмысленной быструю езду и не провоцирует на нарушение правил дорожного движения.

Квесты проводятся в виде:

- *экскурсий* – для групп школьников, студентов и взрослых от 10 до 15 человек. Стоимость зависит от общего количества участников, насыщенности программы. Продолжительность квест-экскурсии – 3 часа и включает в себя передвижение по городу, посещение культурных объектов, музеев. Экскурсию проводит профессиональный специалист-экскурсовод. Предусмотрен кофе-брейк;

- *приключенческих гонок (челленджей)* – экстремальная игра, которая развивает интеллект, эрудицию. Задания могут быть самыми разнообразными;

- *игр* – анимационная программа с разными видами испытаний. Такие квесты рассчитаны на взрослых и детей, они могут проводиться в гостиницах, санаториях, базах отдыха, в городе, на природе и в помещении;

- *тимбилдинга* (от англ. *team building*) – «построение команды». Корпоративная игра под маской веселого и увлекательного приключения. Не требует реквизитов. Игра создается из подручного материала. Придумываются и создаются полноценные приключенческие квесты, старательно вмонтированные в обстоятельства. Участники последовательно выполняют интригующие миссии, ищут хорошо спрятанные коды, разгадывают шифры и пытаются найти общий язык с игровыми персонажами.

Виды квест-игр

Текстовые квест-приключения (от англ. *interactive fiction (IF)* – текстовые квесты; *adventure* – приключенческая игра) – разновидность игр, в которых общение с игроком осуществляется посредством текстовой информации. Развитие этого жанра началось вместе с появлением компьютерных игр. Существуют два вида интерфейса:

- интерфейс с вводом текста с клавиатуры;
- интерфейс в виде меню, где игрок выбирает действие из нескольких предложенных.

В самом широком понимании термина под понятие IF подпадает любая разновидность художественных произведений, сюжет которых не является жестко фиксированным, но способен изменяться в зависимости от действий читателя.

Первые приключенческие квест-игры – это Colossal Cave Adventure (использование компьютерной техники и графических подсистем, наглядных иллюстраций).

Графические квесты – это отказ в игре от текстового интерфейса и переход к «point-and-click» (управление с помощью указателя посредством стрелок клавиатуры, джойстика). Одними из популярных игр этого поджанра являются серии игр Monkey Island и Space Quest.

Головоломки. Смысл этого подвида квест-игр заключается в сборе предметов и их использовании; исследование и чтение сообщений и сборка различных, по виду и по функциональности, механизмов.

Челлендж (от англ. *challenge* – вызов; проблема; задача, требующая максимума усилий от игроков) – это экстремальная игра, которая развивает интеллект, эрудицию и позволяет взглянуть на этот мир с новой, нестандартной точки зрения. Осуществляется с помощью специальной программы в Интернете, через которую и приходят задания. На выполнение дается определенное время. Через разные промежутки времени приходят подсказки.

Идея игры: команды, перемещаясь по определенным точкам, выполняют различные задания. Основное внимание аниматор-специалист уделяет определенным заданиям, которые подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, нестандартными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующими специальных знаний или умений от игроков.

Для участия в челлендж-игре необходимо наличие автомобиля, ноутбука с Интернетом, фонаря, группы участников игры и желания разнообразить свою жизнь. Изначально цель гонки сводилась к тому, чтобы быстрее всех доехать до финиша, проезжая определенные места. В связи с этим люди нарушали правила, создавались аварийные ситуации на дорогах. В итоге челленджи решено было сделать более «цивилизованными», добавить им больше интеллектуальной остроты.

Промо-игры (от англ. *promotion* – стимулирование) – это игры, направленные на популяризацию товаров и услуг, на повышение лояльности к бренду. Для проведения игры выбирается ее организатор, утверждаются правила и условия проведения, участники мероприятия.

Игра может подразумевать определенные действия участников в реальном мире, когда возникает необходимость выходить

на улицу (фото-игра, флеш-моб, интерактивная игра, эзотерическая игра). Игра проходит в Интернете (он-лайн) – в таких играх могут принимать участие миллионы людей.

ARG-игры (Alternate Reality Games – игры, изменяющие реальность) – интерактивное повествование с игровыми элементами и использованием в качестве платформы реального мира. Это игры в альтернативной реальности. От начала до конца никому не известны правила игры, никто даже не подозревает, что происходящее – игра. Все происходит в реальном времени, в реальном пространстве, и участники уверены, что принимают участие в реальных, а не фиктивных, подстроенных событиях. Авторы игры и «главное сообщение» (message) становятся известными только в финале игры. По такому же принципу построено телевизионное реалити-шоу «Розыгрыш».

Корпоративные игры – это привычные корпоративные мероприятия с приключениями. Корпоративные игры могут быть развлекательными или обучающими. Игра может проводиться на закрытой и ограниченной территории офиса, здания или базы отдыха. В игре можно продемонстрировать физическую подготовку, интеллектуальные способности, логику и неординарность мышления, проявить смекалку, остроумие, юмор, выносливость.

Проведение корпоративных выездных мероприятий стало общепринятой практикой во многих солидных деловых компаниях. Помимо развлекательной функции, подобные мероприятия несут функцию воспитания и поддержания корпоративного духа, демонстрации значимости каждого сотрудника, поощрения лучших.

Квест-игра помогает:

- перегруппировать членов коллектива случайным распределением по командам;
- командам принять новичков в свой круг;
- улучшить настроение в коллективе;
- выявить неформальных лидеров;
- выявить личностные качества отдельных сотрудников, способность их мыслить творчески;
- познакомиться сотрудникам фирмы поближе;
- устранить проблемные конфликты между отделами;
- стимулировать участников к командной работе;
- отдохнуть всем сотрудникам компании.

Международная городская игра «Encounter» («случайная встреча», «первый опыт», «неожиданное столкновение») – меж-

дународная сеть активных городских игр. «Encounter» сочетает в себе многие игры: «Зарница», «Казачи-разбойники», «Последний герой», «Танцы до утра», «Голодные игры». Такая игра привлекает внимание к активному образу жизни, объединяет людей, открывает новые возможности для получения знаний.

Азартная квест-игра «DozoR» (Дозор) – командная игра, включающая в себя соревнование по ночному городскому ориентированию, актерские и ролевые уровни, экстремальные и логические задания.

В «DozoR» играют жители свыше 180 городов, включая Москву, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Смоленск, Мурманск, Екатеринбург, Тверь, Самару, Тулу, Калининград и Ростов-на-Дону. Эта игра популярна в Украине, Молдавии, Казахстане, Литве и Узбекистане.

Игра состоит из 10 основных заданий, в каждом из которых зашифровано местоположение определенного здания, где находятся коды или человек в городе. Задача – пройти последовательно все 10 уровней раньше других команд, выполнить все дополнительные задания. При этом, в отличие от похожего проекта «Схватка», в классической версии «DozoR» команды оказываются на одних и тех же уровнях в разное время, а, в отличие от «Encounter», количество основных уровней постоянно.

Организаторы проектов «DozoR» и «Encounter» часто проводят благотворительные игры в поддержку детских домов и интернатов. Участников заранее предупреждают о том, что игра является благотворительной. На деньги, собранные во время игры, закупаются необходимые вещи, которые передаются в учреждения для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей.

Стандартные типы заданий, которые включает в себя квест:

- **поисковое задание** – необходимо разгадать загадку, получить адрес, найти код, нарисованный в труднодоступном месте. Код обычно выглядит просто: нарисованный логотип, который показывают организаторы на старте, и рядом код (содержит буквы и цифры, например «NS-hi5»). Места при этом могут быть выбраны самые разнообразные – от забора до круглосточных супермаркетов;

- **флэшмоб** (от англ. *flash mob*: *flash* – вспышка; миг, мгновение; *mob* – толпа; вспышка толпы) – это заранее спланированная акция, в которой большая группа людей внезапно появляется

в общественном месте и выполняет заранее обговоренные действия (сценарий). Участники знают точное время и в некоторых случаях место (если оно не зашифровано). Кто быстрее проявит себя, тот получит код или кодовое слово для следующего уровня;

- *фото-задание* – необходимо выполнить фото-задание и показать фотографию, отвечающую условиям задания, организаторам. В обмен участники получают код для перехода на следующее задание. Задача – сделать фотографию максимально быстро и точно;

- *лиса* – участникам предоставляется специальное программное обеспечение, с помощью которого в режиме реального времени они видят местоположение и скорость автомобиля организаторов. С помощью смекалки нужно поймать эту машину и получить код. Возможны вариации задания;

- *агентское задание* – необходимо разгадать загадку о местонахождении организатора. Приехать, определить организатора по особым приметам или самим привлечь внимание и получить код. Места могут быть разнообразными: квартира, кафе, вокзал, оживленная площадь, метро;

- *траектория* – задание на внимательность. Дается отправная точка, от нее идут множество указаний по принципу «Движемся в сторону рекламного щита с порошком, затем по главной улице, через 13 фонарных столбов уходим под знак “Светофор” и так далее...», необходимо не сбиться и проехать до финишной точки. Как правило, для отчетности необходимо фотографировать некоторые объекты;

- *фото-траектория* – вид траектории, в которой маршрут описан не только в текстовой форме, но и с помощью небольших фотографий объектов. Бывают также траектории, которые совсем не содержат текста, а целиком состоят из фотографий;

- *аудио-траектория* – вид траектории, которая полностью озвучена и записана, обычно на CD-диске, который выдается вместе с легендой. При этом организаторы, как правило, предупреждают о необходимости иметь на игре аудио-проигрыватель;

- *креатив* – вид реального задания, выполнение которого, зачастую, требует участия «мирных жителей» – случайных прохожих. Заключается в выполнении необычного действия, создания конфузной или веселой ситуации и съемки ее на фото или видео. При этом в задании обычно четко разделяются параметры креатива, например, если сказано: «Нарядите елку фантиками от шоколадных конфет и принесите в кассу супермаркета с просьбой продать вам это», значит, елка и фантики

должны быть настоящими. Если же прописано условие «возможен креатив», значит можно сотворить все необходимое своими руками;

- *приквел* – задание, которое выполняется участниками до игры, в свободное время в течение недели. Приквел может содержать любые виды заданий: загадки, поисковые задания, живые чеки, креативные задания;

- *фотобезумие* – команда получает несколько фотографий известных мест города. Задача – приехать в эти места, найти точный ракурс, с которого сделано фото, и найти код.

2.6. Ролевые игры. Классификация, разработка и проведение

Классификация ролевых игр проводится по *территориальному признаку* (в зависимости от метода их создания и места проведения), *уровням сложности*, а также по *временному, целевому признакам*.

Своим воздействием на участников все игры решают три основные задачи: воспитательную, образовательную и развлекательную. Каждая игра учит игроков и формирует у них определенные качества. Ролевая игра является способом проведения досуга, т. е. развлекательной. Развлекательные игры можно разделить на игры с целью отдыха и образовательные, организаторы которых ставят перед собой задачу передать игрокам определенные знания и навыки. Игровой стиль обучения наиболее продуктивен, так как предоставляет возможность создавать исторические, политические, этнографические и технические модели.

Для более успешного проведения игры организатору необходимо определить ее конкретные классификационные признаки.

Разделение игр по территориальному признаку

1. *Настольные ролевые игры*. К этому классу относятся такие модные на Западе игры, как «Подземелья и Драконы» и их упрощенные варианты. Игроку необходимы бумага, ручка, информационные карточки и разработанная система правил.

2. *Павильонные ролевые игры*. К ним относятся игры, которые проводятся в помещении и где возможно моделирование значительных по протяженности территорий и процессов. Для этих игр необходимо присутствие ведущих, регули-

рующих ход игры, наличие антуража и соответствующего снаряжения. Подготовка участников зависит от уровня сложности данной игры.

3. *Ролевые игры на местности.* Это наиболее сложные по техническим требованиям игры, которые могут проводиться в течение нескольких дней и требуют решения транспортных и бытовых проблем. Как правило, для проведения ролевой игры на местности необходимы элементы антуража, костюмы для участников, игровое и туристское снаряжение, присутствие подготовленных игротехников и административной группы.

Разделение игр по уровням сложности. Исходя из опыта развития ролевых игр в России, можно определить, что разделение их по уровням сложности зачастую совпадает с тематическим делением, которое дало толчок образованию соответствующей терминологии в ролевых играх.

1. *Военные игры* – «Зарница», «Ориентирование на местности», «Казачьи разбойники», «Рыцарские турниры». Проработка биографических и командных легенд, моделирование ситуаций в экономической, политической и культурной сферах, как правило, сводятся к минимуму. Обязанностью организаторов является создание образа игрового мира, условий и законов его существования, а также контроль за соблюдением правил в ходе игры.

2. *Сказочные игры* – в них присутствуют сказочные персонажи и магия. Разработка легенд, картин мира и правил игры усложняется. Требуется повышение уровня подготовки игроков.

3. *Историко-этнографические игры* – могут проводиться по мотивам как исторических событий, так и литературных произведений. Проведение исторических и особенно историко-этнографических игр требует детальной разработки легенд, моделирования политики, экономики, духовной сферы, элементов материальной культуры и различных областей жизни выбранного для игры периода. Это способствует детальному знакомству участников с условиями жизни моделируемого исторического периода или региона.

4. *Информационные (интеллектуальные) игры* – участники весьма ограничены в выборе активных игровых действий, игровые вопросы решаются при помощи политических, экономических и магических рычагов воздействия. При подготовке интеллектуальных игр необходима разносторонняя подготовка участников (теоретическая, театральная, психологическая). Элементы

информационной игры могут присутствовать в играх любого класса, но для определенного круга игроков интеллектуальная игра представляет большой интерес в чистом виде.

Разделение игр по методу создания

1. *Базовые игры.* В основе этих игр лежит настрой на идею исторического или литературного первоисточника. Берутся базовые факты, законы и условия существования выбранного мира. Проверяются ситуации, которые могут возникнуть при изменении этих условий.

2. *Условные игры.* Все условия и законы существования игрового мира (вплоть до физических, биологических и исторических) разрабатываются создателями игры самостоятельно.

Разделение игр по целевому признаку или по протяженности

1. *Целевые игры.* В сценарии игр изначально заложено, что при достижении группой игроков определенной цели они являются победителями, и на этом игра заканчивается.

2. *Игры без окончания.* Сценарий игры этого класса имеет ограничение по времени проведения игры. Необходима тщательная проработка сценария, предполагающая изменение направления хода игры. Каждый игрок имеет свою цель, но ее выполнение не является для него концом игры. Возможно появление новых, более глобальных целей. Основным критерием подготовки участника игры является его способность вжиться в игровой образ и провести его до конца, поддерживая концепции данного мира.

3. *Игры без остановки (нон-стоп).* Сценарий игры этого класса создается с таким расчетом, чтобы игроки имели возможность продолжить игру с того места, где она кончилась вчера, – и так до бесконечности. Моделируемый мир совершенствуется и развивается, с ним совершенствуются и игроки.

Уровни участия в игре. Участие в ролевых играх можно классифицировать по «глубине погружения». Уровень участия повышается в зависимости от подготовленности игрока и его опыта. Участие бывает пассивным, ограниченным, свободным.

Пассивное участие – «Экскурсант». На этом этапе участники не принимают активных действий, а только наблюдают за развитием сюжета, разыгрываемого группой аниматоров. В промежутках между игровыми событиями они могут свободно пере-

мещаться по игровой территории и задавать вопросы. Желательно наличие игровых костюмов.

Ограниченное участие – «Ведомый». Участники непосредственно включены в игру. Они одеты в игровую одежду, разделены на команды, имеют индивидуальные роли, но их инициатива ограничена ведущими-аниматорами. Группа аниматоров, согласно гибкому сценарию, в котором заранее расписаны ключевые моменты, разыгрывает театрализованные фрагменты, с помощью которых разъясняется сложившаяся ситуация и дается толчок дальнейшему ходу игры.

Свободное участие – «Игрок». Для проведения таких игр необходимо наличие опыта у участников и четкой работы ведущих – аниматоров. Игроки самостоятельно определяют свои действия в игре. Они сами разрабатывают личные и командные легенды на основе мастерских установок. Игровые костюмы и другие атрибуты изготавливаются игроками или предоставляются ведущими. В игре могут иметь место театрализованные моменты. В таких играх ведущие следят за соблюдением правил и регулируют ход игры.

Структурная схема является условным алгоритмом разработки, проведения и анализа ролевой игры.

При разработке ролевых игр (когда игровая задача оформляется в виде ролей) необходимо индивидуально рассматривать и оценивать личностные качества, наклонности и характер каждого участника, чтобы игровое мироощущение игрока совпало с его внутренним миром. Причем амплуа игрока может и не соответствовать ему (скромный человек по жизни – звезда и яркая личность в игре). Это поможет раскрыть тайные желания и мечты человека, которые он не смог реализовать в жизни. В этом выражается чередование противоположных состояний. Существуют игры, которые называются «Коммуникативная деятельность конкурентного типа». Игры такого плана часто применяются при изучении менеджмента, так как цель игры состоит в том, чтобы как можно лучше и правильнее научиться общению, уметь «преподнести» себя. Это достаточно сложная игра и требует знаний в области психологии, конфликтологии, этики, социологии, менеджмента и других наук. Подобные игры широко распространены в США, Англии, Германии, Франции, Италии и других странах. Они позволяют эффективнее представить себе ситуацию, которая может произойти с человеком.

В зависимости от вида игры необходимо учитывать второстепенные факторы. К ним можно отнести создание игровой ситуации, учет в игре реальной обстановки, предметов и символики.

С развитием науки и прогресса возникла необходимость в серьезном обучении, появились сложные социальные отношения между людьми, а следовательно, и проблемы в развитии детей. Теперь, чтобы освоиться в этом мире, человек прибегает к понятию роли, с помощью которой можно быть кем угодно без опасения для жизни. И при этом ребенок еще восполняет пробел в некоторых формах жизнедеятельности: в ловкости, меткости.

Первым этапом организации ролевой игры является теоретическая разработка, включающая следующие пункты: картину моделируемого мира, правила игры, командные или индивидуальные вводные. От того, насколько продуман этот пакет данных, зависит весь ход игры.

Картина моделируемого мира. Здесь необходимо представить условия и законы существования моделируемого мира. Чем полнее и ярче он будет описан, тем разнообразнее и продуманнее будут действия игроков. Схема описания такова:

- а) место действия;
- б) время действия;
- в) действующие лица и занимаемое ими положение;
- г) важные события, предшествовавшие моделируемому периоду времени;
- д) ситуация, сложившаяся на начало игры.

Правила игры. Основным законом игры являются правила, поэтому их разработка должна вестись с юридической скрупулезностью во избежание различных толкований.

Основные разделы правил, которые применяются в большинстве игр:

- а) *военная сфера*: нормативы по видам оружия и фортификаций, военные действия, техника безопасности;
- б) *политическая сфера*: политическое устройство моделируемого мира, моделирование социальных отношений, политической и юридической деятельности;
- в) *экономическая сфера*: ориентация экономики, моделирование отраслей экономической, финансово-экономической деятельности;

г) *физические и метафизические законы моделируемого мира*: структурирование времени, перемещения по игровой территории, магические способности, персонажи и предметы;

д) *духовная сфера*: культура (традиции, обычаи, обряды, искусство, этнография, фольклор), религиозные культы моделируемого мира (христианство, буддизм, католичество).

Командные и индивидуальные вводные. Разработанные организаторами-аниматорами игры помогают участникам лучше осознать свою роль, определить свое место в моделируемом мире и наметить линию поведения. Командные и индивидуальные вводные должны содержать следующую информацию:

Командные вводные:

а) название команды (группы, народа, страны);

б) легенда команды: происхождение, важные исторические события, легенды, предания, обряды, религия, командные тайны;

в) структура команды: управление, социальный состав, отношения между слоями и членами команды;

г) взаимоотношения команды с окружающими (друзьями, врагами, нейтральными силами);

д) цели команды в игре.

Индивидуальные вводные:

а) игровое имя;

б) возраст;

в) официальные биографические данные;

г) нынешнее положение в обществе;

д) отношение к окружающим;

е) предметы и личные тайны;

ж) игровая информация;

з) цели в игре.

Теория построения ролевых игр. Для того чтобы создать ролевую игру, нужно иметь представление:

- о ролевом моделировании;
- алгоритме ролевой игры;
- деятельностином фоне ролевой игры;
- этике мастера игры;
- доминантных формах;
- стандартах правил и использовании их в игре.

Ролевое моделирование. Эмоциональный эффект ролевой игры строится на открытиях, которые совершает человек, участвуя

в игре. В процессе игры человек попадает в нестандартную ситуацию, которая не запечатлена в его чувственном опыте, и она для него является открытием. Открытия могут быть самыми разнообразными: ощущение тяжести успехов, переживания в момент использования магического предмета, восхищение стоящим на холме замком.

Алгоритм (система построения) ролевой игры способствует познанию новых чувств и осознанию новых мыслей.

Проведение игры «Интрига». Динамика игры построена на достижении каждым игроком своих интересов, целей. По законам жанра можно нескольким игрокам пытаться достичь одной и той же цели. Динамика алгоритма игры строится на соперничестве игроков.

Каждый алгоритм разбит на факторы, которые обеспечивают его динамику.

Факторы алгоритма игры:

1. *Фактор подготовки участников.* Для интриги очень важно, чтобы игрок осознал свою цель. Осознание цели игроком происходит в результате работы с ним аниматора. Очень важно, чтобы потенциал игрока соответствовал поставленной цели.

Для начала необходимо, чтобы участники прочитали сценарий ролевой игры, разработанный группой аниматоров. Если интрига создана на историческом материале, то подготовка участников направлена на формирование стереотипа поведения в историческом времени, в котором происходит игра. Стереотип поведения включает следующие факторы:

- социальные слои, их взаимоотношения, ритуалы, обычаи, традиции;
- восприятие мира различными социальными слоями, широта и глубина интеллектуального кругозора;
- цели, соответствующие различным социальным слоям;
- наличие соответствующих времени костюмов, сценических атрибутов и декораций.

Если интрига сделана не на историческом материале, то аниматор должен самостоятельно продумать эти пункты.

2. *Фактор проработки целей.* Это определяющий фактор для алгоритма. Аниматор должен выявлять возможности игрока, предпринимать меры для достижения поставленной перед ним задачи. При заметной разнице в потенциалах игроков (низкое социальное положение, различные физические данные) для более сильных рекомендуется вводить ограничения.

Включает прежде всего соответствие возможностей игрока поставленным целям. При этом необходимо продумать новое развитие ситуации, отличное от сценарного.

3. *Фактор особенности целей.* Можно отметить следующие особенности интрижных целей:

- цели должны быть связаны с предметами или лицами;
- предметами или услугами лиц может воспользоваться только один игрок и только один раз;
- можно рассмотреть два варианта завязывания целей различных игроков друг на друга:

а) *вариант «Бусы».* Цели игроков стоят друг за другом, т. е. задачи одного связаны с задачами другого. Цели, как бусы, нанизанные на одну нитку, каждая бусина должна «сделать» что-нибудь другой, и эта другая должна для выполнения задачи сделать что-нибудь для последующей;

б) *круговой вариант.* В этом варианте цели завязаны друг на друга по кругу, на первого завязан последний. Но возможно, что при простой круговой заинтересованности игроки быстро найдут общий язык, поэтому нужно установить взаимосвязи внутри круга так, чтобы цель первого и остальных игроков была связана не только с последующими, но и в хаотичном порядке.

В алгоритме проигрываются поиск информации, компромата и способы решения проблемы.

4. *Фактор поддержания цели.* Цель должна «светить» участнику всю игру, так как она является пружиной, толкающей человека к действию. В процессе игры под влиянием окружающих событий игрок может на время забыть свою цель, а потом в быстро меняющемся игровом мире очень сложно будет найти концы, по которым можно узнать необходимую информацию.

Существуют две системы, способные напоминать игроку о поставленных задачах: система пассивных и система активных напоминаний.

Система пассивных напоминаний – это напоминания в виде писем, которые пишет аниматор игроку от имени персонажа. При этом аниматор выходит в роли героя.

Система активных напоминаний состоит из напоминаний, которые прежде всего направлены на цели других игроков. Такая система построения подсказок наиболее эффективна, так как требует меньше усилий со стороны аниматора.

5. *Фактор соблюдения приличий.* Под понятием «приличия» подразумеваются факторы, которые не дают игроку достичь своей цели одним махом. Алгоритмы строят динамику, созда-

вая различные трудности и заставляя игрока преодолевать их, т. е. ролевое моделирование обеспечивает разнообразие не только трудностей, но и путей их преодоления. Под приличиями подразумевается некий кодекс, который должен соблюдаться игроками.

Существуют следующие способы, заставляющие игрока соблюдать приличия: наличие закона, невозможность физического контакта сторон, зависимость игрока от нравственного лица, которое определяет для него, каким нормам он должен следовать.

6. Фактор «хождения» в игре «грязных историй» и наличия компромата на каждого игрока. Под «грязными историями» и компроматом подразумевается информация, которую собирают игроки о соперниках для достижения своих целей – скомпрометировать человека и убрать его из игры. При этом наблюдаются фактор приличий и динамика интриги. Человека заставляют совершать действия в определенной логике. В данном случае такой логикой является сбор информации о всех игроках и своевременное ее использование.

Аниматор должен отслеживать интересные сюжетные моменты, которые наполнены интригой, загадочностью, тайной, наличием конфликта, что привлекает интерес зрителей и участников игры.

Ход алгоритма игры. Необходимо в начале игры продемонстрировать наиболее яркие моменты, достичь основной цели – пробудить игроков к действию. Далее необходимо, чтобы аниматор обратил внимание на завязку интриг вокруг предметов или лиц. Он должен способствовать тому, чтобы часть игроков пыталась организовать союзы, направленные против кого-либо. Необходимо также через ввод в игру новых персонажей обеспечить «хождение» «грязных историй» и компромата. Если игрок не втягивается в интригу, аниматор может предпринять следующий игровой ход.

Для осознания игроками своих достижений и упущений аниматор приводит информацию о результатах, т. е. подводятся промежуточные итоги, что способствует проявлению рефлексии (размышлению, самонаблюдению, самопознанию). Это могут быть и собрания на площади, и интервью в газете или по радио.

Конец игры. Данный этап является наиболее интересным и увлекательным для участников, а также наиболее сложным и проблематичным для ведущих аниматоров. Какой бы полной и всеобъемлющей ни была картина моделируемого мира, как бы

ни были хороши правила и подготовка игроков – все равно проведение игры «Интрига» требует от ведущих большого физического и интеллектуального напряжения.

При проведении игры ведущий должен регулировать ее ход, контролировать соблюдение правил и выполнять роль арбитра при возникновении спорных ситуаций. Чаще всего необходимо обслуживание игры несколькими ведущими аниматорами. При этом важны единодушие и компетентность ведущих в трактовке правил и картины мира.

Для проведения масштабных игр необходимо наличие главного ведущего аниматора или координатора, имеющего постоянное место пребывания и контролирующего весь ход игры, региональных ведущих, курирующих определенные участки игровой территории, и группы игротехников, воздействующих на ход событий по указаниям ведущих аниматоров.

В зависимости от требований игры ведущие могут иметь индивидуальные роли или находиться вне игры. Их основная задача – поддерживать динамичность событий. С другой стороны, нельзя допускать, чтобы отдельная команда или игрок устраивали сильный прессинг, когда основная масса игроков не выдерживает жесткого темпа игры. В этих случаях необходимо установить причину накладок и восстановить нормальный ход событий, введя новые игровые факторы или организовав силовое вмешательство.

Необходим постоянный контроль за соблюдением правил. Любое их нарушение должно немедленно и действенно караться. За особо грубые или систематические нарушения возможно удаление игрока из игры. Необходимо также соразмерять допущенное нарушение и налагаемое наказание.

При проведении игры важно организовать информационное обеспечение ведущих. Полная информированность о происходящих событиях поможет грамотно регулировать ход игры и предотвратить возникновение нештатных ситуаций, которые могут иметь место при проведении даже хорошо организованной игры. Игроки могут обнаружить несоответствия в правилах, нарушить их или придумать неординарный ход. В любом случае прежде всего необходим контроль над ситуацией.

Зачастую игроки пытаются оказать давление на ведущих аниматоров и перехватить инициативу. Этого нельзя допускать. Ведущие аниматоры должны детально разобраться в сложившейся ситуации и проверить ее на соответствие правилам. Если вопрос выше компетенции регионального ведущего аниматора,

во избежание недоразумений необходимо срочно связаться с координатором.

Надо стремиться свести к минимуму силовое регулирование игры, которое вызывает болезненную реакцию у игроков, а в случае систематического применения таких методов может привести к их враждебности по отношению к ведущим аниматорам. Нужно заложить регулирующие элементы в разработку игры. Главная задача ведущих – сделать игру интересной для игроков.

Анализ игры. Последним этапом ролевой игры является ее анализ. Желательно, чтобы в нем приняли участие все игроки и ведущие, так как в этом случае анализ получается наиболее полным. Если это невозможно, ведущие должны сами детально проанализировать все этапы организации и проведения игры, учесть все удачи и неудачи, разобраться в их причинах.

Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда улягутся эмоции.

Ведущие аниматоры должны рассказать игрокам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, предпринятые ими и организаторами, дать свою оценку прошедшей игре.

Игроки, в свою очередь, должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также ее организацию. После этого можно детально проработать ключевые моменты игры, найти ответы на вопрос: «Почему возникла та или иная ситуация, к чему она привела?». И важно получить информацию от возможно большего числа игроков, чтобы воссоздать более полную картину. Если ведущие аниматоры обладают достаточным опытом, они должны аргументированно объяснить объективные причины возникновения той или иной ситуации. Все это способствует накоплению опыта у игроков и повышению уровня и культуры игры в целом. Даже если игра, по общему мнению, не удалась, нельзя допустить, чтобы анализ ее свелся к разбору взаимных обид или просто к критике действий ведущих. Необходим спокойный и детальный разбор организации и проведения игры с учетом всех факторов.

Можно провести анкетирование игроков, задав им следующие вопросы:

1. Насколько полно и понятно была разработана игра?
2. Насколько универсальны и действенны были правила игры?
3. Насколько полно Вы прочувствовали свою роль?

4. Что выбивало Вас из игрового образа?
5. Смогли ли Вы воплотить свои игровые планы?
6. Какие игровые моменты Вам больше всего понравились?
7. Какие неудачи и ошибки были допущены ведущими аниматорами при проведении игры?
8. Кто из игроков, с Вашей точки зрения, лучше всех сыграл свою роль?
9. Каково Ваше мнение о технической стороне организации игры?
10. Что Вы хотели бы пожелать организаторам игры на будущее?

Вопросы для самопроверки

1. В чем состоит особенность классификации игротехник?
2. Назовите виды игр, в основе классификации которых лежит человеческая деятельность.
3. Что относится к внешним признакам игры?
4. Дайте характеристику подвижных игр.
5. Охарактеризуйте психолого-педагогические возможности игры.
6. Назовите виды психологических игр.
7. Назовите признаки классификации народных игр и их разновидности.
8. Что относится к произведениям устного народного творчества?
9. Назовите и охарактеризуйте разновидности интеллектуальных игр.
10. По каким признакам классифицируются ролевые игры?
11. Какие основные принципы и этапы проектирования ролевых игр вы можете назвать?
12. В чем заключается теория построения ролевых игр?
13. Охарактеризуйте алгоритм игры «Интрига».

3. РАБОТА АНИМАТОРОВ С ДЕТЬМИ И ПОДРОСТКАМИ

3.1. Формирование у детей творческих способностей при проведении игр

Игра для детей – это важный процесс, с помощью которого ребенок учится общаться с другими людьми, познавать окружающий мир, уважать других. Игры позволяют всесторонне (интеллектуально и физически) развиваться ребенку. Это могут быть спортивные игры, танцы, игра на гитаре, рисование, пение, вышивание, лепка. Помимо этого в процессе игры у ребенка зарождаются и начинают формироваться черты характера и, конечно же, чувство юмора. К таким играм можно отнести игры-представления, шутки, фокусы, игры интеллектуальные, психологические, физические и эмоциональные. Ребенок в этих играх познает себя и свои способности, а также дает возможность узнать о своих способностях родителям, воспитателю, учителю или руководителю. Игры позволяют подготовить детей к восприятию информации, а также воспринимать информацию во время игры.

Немаловажный смысл несут в себе игры с активной деятельностью. Их значение очень велико: они не только развивают внимательность, реакцию, активность, лидерские качества, интеллект человека, но и улучшают его физическое состояние и здоровье. Обычно в таких играх люди учатся взаимопомощи, взаимовыручке, общению в коллективе, а также умению управлять своими мыслями, чувствами, эмоциями.

В результате исследований ученых выявлено, что возникновение игр связано с ранним включением детей в производительный труд. Целью первых игр было скорейшее включение детей в производственный процесс и быстрая передача им накопленного опыта.

Творческие способности представляют собой сплав многих качеств. Некоторые психологи связывают способности к твор-

ческой деятельности прежде всего с особенностями мышления, которые формируются в процессе занятий, игр, общения. В творческом мышлении, которое находится в основе любой игры, лежит дивергентный (дивергенция – расхождение признаков и свойств у первоначально близких групп) способ мышления, характеризующийся умением:

- высказывать в процессе игры максимальное количество идей (быстрота и гибкость мышления). В данном случае важно их количество, а не качество;

- порождать новые нестандартные идеи. Это может проявляться в ответах, решениях, не совпадающих с общепринятыми стандартами (оригинальность мышления);

- совершенствовать и придавать игре законченный вид;

- видеть проблему там, где ее не видят другие;

- применять навыки, приобретенные при решении различных задач;

- воспринимать действительность целиком, не дробя ее на части;

- легко ассоциировать отдаленные понятия и выдавать нужную информацию в нужную минуту.

Развивать и формировать творческие способности детей необходимо последовательно и поэтапно. Развитие может достичь наибольшей высоты, т. е. ребенок может стать способным, талантливым и гениальным.

Однако если способности не используются, не развиваются, не функционируют, они начинают утрачиваться, деградировать и угасать. Игра является благоприятным моментом для развития творческих способностей, потому что через игру дети удовлетворяют свою любознательность, огромное желание познавать окружающий мир, получают жизненный опыт. А накопление опыта и знаний – это необходимая предпосылка для будущей творческой деятельности. Кроме того, мышление дошкольников более свободно, чем мышление более взрослых детей. Оно еще не задавлено догмами и стереотипами. Оно более независимо. А это качество необходимо всячески развивать.

Одним из важнейших факторов творческого развития детей является создание условий, способствующих формированию их творческих способностей. Первым шагом к успешному развитию творческих способностей является физическое развитие: плавание, гимнастика, проведение спортивных соревнований, игр. Для детей и подростков должны быть предусмотрены разнообразные игровые программы, водные аттракционы, предос-

тавляться в пользование надувные батуты, различный спортивный инвентарь.

Смысл воспитательной и культурно-развлекательной работы с детьми и подростками заключается в том, чтобы пробудить в каждом из них стремление и потребность в самостоятельности, инициативе, самовыражении. Для этого надо научить ребенка видеть себя со стороны, давать оценку своему собственному поведению, такую же строгую, как и поступкам другого, уметь властвовать собой и своими желаниями, самостоятельно осознавать свою вину, личные недостатки и пытаться исправить их. Воспитательное кредо аниматора звучит так: общаясь с детьми и подростками, видеть в каждом из них личность и строить отношения на основе доверия и уважения, великодушия, взаимопонимания, взаимопомощи, умения уступить.

Критерии выбора игры

Возраст играющих. При подборе игр аниматору надо исходить из необходимости постепенного перехода от простых игр к более сложным. Самые простые игры, доступные первоклассникам, – это групповые подвижные игры. С них и следует начинать. Но постепенно можно вводить и командные игры, игры-эстафеты, соревнования-поединки. Аниматор должен знать любимые игры детей.

Многолетний опыт показал, что есть игры, которые вообще нельзя отнести к определенному возрасту. Например, такие игры, как «Удочка», «Второй лишний», «Белки, орехи, шишки», можно с одинаковым успехом проводить со школьниками и даже со взрослыми людьми.

Помещение для игр. При выборе игр всегда приходится считаться с размером помещения. Если игры проводятся в большом зале, просторном коридоре или на спортивной площадке, никаких ограничений для выбора той или иной подвижной игры нет. Можно организовать игры круговые и линейные, с бегом, прыжками, мячом, большую часть эстафет. Можно объединить для игр две или три группы и провести соревнования между ними.

В небольшом помещении возможности ограничены. Если детей много, приходится подбирать только малоподвижные или тихие игры, игры на внимание, наблюдательность и т. п. Подвижные игры тоже можно проводить (например, соревнования-поединки), но только с очень небольшим числом играющих при условии, что все остальные дети – зрители, болельщики. В этих

случаях участников игры надо как можно чаще менять. Помещение, в котором проводятся игры, необходимо предварительно проветрить и тщательно убрать, чтобы в нем не было грязи и пыли.

Игры на воздухе. Проведение их зависит от времени года и погоды. Некоторые игры планируются на весенний период, другие – на осенний или зимний. В хорошую, теплую погоду во дворе, на площадке, в сквере, на опушке леса можно организовать те игры, которые в плохую погоду приходится проводить в помещении, и те, что только на воздухе и возможны. В холодную погоду хороши игры с бегом, прыжками, борьбой. Они помогают детям согреться и делают пребывание на воздухе приятным. В дождливую погоду игры можно проводить только под навесом.

Зимой, когда выпал снег и залит каток, можно проводить самые разнообразные игры: со снегом, на коньках, лыжах, санках. Но предпочтение следует отдавать тем играм, в которых одновременно участвуют все дети, чтобы никто из них не замерз. Надо строго следить, чтобы дети, разгоряченные играми, не пили холодную воду, не глотали снег. Мороз до -10°C без ветра – наиболее благоприятная погода для игр на воздухе. При морозе свыше -12°C и особенно при сильном ветре проводить прогулки и игры на воздухе нельзя.

Число участников. Нередки случаи, когда часть участников игры занята какой-либо работой или приготовлением уроков, а другая часть свободна и ее надо занять. В этих случаях хороши игры настольные, с конструктором, строительными материалами и т. п. Но могут быть и веселые, шумные игры для небольшого числа участников. Они должны проводиться не в том помещении, где занимаются остальные ребята.

Инвентарь для игр. Для многих игр нужен инвентарь: мячи, кегли, обручи, скакалки, эстафетные палочки, мешочки с песком, флажки, веревки разной длины и толщины, мел и т. п. Составляя программу игр, необходимо учитывать, какой для них понадобится инвентарь, заранее подготовить все необходимое.

В некоторых играх отдельным участникам приходится завязывать глаза. Для этого обычно используют колпаки или повязки. Колпаки можно склеить из цветной бумаги, они должны быть такого размера, чтобы закрывали лицо. Если же в играх используют повязки, то всякий раз, когда повязка переходит от одного игрока к другому, под нее надо подкладывать чистый лист бумаги.

Если дети долго сидели, им необходима разрядка. Нужны игры с бегом, прыжками, метанием, ловлей мяча или другими движениями. После занятий физическим трудом детям лучше поиграть в спокойные, малоподвижные игры, игры на проверку внимания, сообразительности и т. п.

Анимационные мероприятия для детей

День творчества – имеет главной целью создание наиболее благоприятных условий для выявления и развития творческих способностей детей. Стиль отношений детей и взрослых, занятых творчеством, отличается демократизмом, раскованностью, мажором. В коллективе царит атмосфера творческого содружества взрослых и детей.

День творчества лучше проводить в отеле, доме отдыха, кемпинге, на турбазе, когда дети уже познакомились, так как в знакомом коллективе ребенку легче раскрыться. Возможны межвозрастные конкурсы детей, с участием родителей, приглашением интересных людей.

Дети могут сочинять стихи, сказки, рассказы; изготавливать оригинальные поделки из природных материалов, чеканку по металлу; вязать, шить; печь пироги; делать игрушки, приборы, модели, приспособления; рисовать картины, лепить, фотографировать; сочинять и исполнять музыку, танцевать, петь; принимать участие в спектакле, интермедии, миниатюре, концерте; загадывать и отгадывать загадки, шарады, кроссворды.

В День творчества можно провести следующие мероприятия: занятие клуба «Почемучек», путешествие в страну неразгаданных тайн, работу города мастеров, выставку любимых игр и игрушек, снежную фантазию, спектакль, конкурс творчества, творческий калейдоскоп, поэтический турнир, защиту фантастического проекта, творческий трудовой десант, аукцион знаний, творческий марафон, рыцарский турнир, устный журнал, занятие клуба путешественников и др.

День именинника – это радостное событие для детей, когда можно подарить кому-либо радость, улыбку, счастье, вложить в подарок частицу души и любви. Втайне от именинника каждый участник готовит свой подарок. Условие одно: он должен быть сделан своими руками, с ним должно быть связано и поздравление (стихотворение, песня). Выпускается и дарится специальная праздничная газета с пожеланиями, дружескими, добрыми советами, стихами, рисунками, сюрпризами, посвящен-

ными имениннику, устраиваются театрализованные представления в его честь.

Праздник фантазии и фантастики. Творческий потенциал ребенка хорошо развивается через удовлетворение его потребностей в необычном, сказочном, в попытке подняться над обыденной серостью жизни. Праздник фантазии и фантастики обогащает ребенка новыми знаниями, пробуждает и укрепляет интерес к познавательной деятельности. Дети склонны к придумыванию, фантазированию, романтике и мечтанию. В процессе работы дети лучше узнают друг друга, сплачиваются, совершенствуют межличностные отношения, укрепляют дружбу. Создается обстановка общей увлеченности творчеством.

Игры на развитие у детей зрительного восприятия – игры, требующие выбора предмета, нужного для театрализации, из группы предметов, резко различающихся по внешнему виду; игры на соотнесение животного, игрушки и изображения.

Например, в играх: «Чего не хватает?» требуется вставить недостающие части тела животного на плоскостном и объемном материале; «Найди картинки с одинаковым движением» – отыскать изображения различных животных, совершающих идентичные движения; «Кто где живет?» – вырезать изображение животного и приклеить на подходящий пейзаж места обитания; «Какого цвета время года?» – распределить предметные и сюжетные картинки по временам года, соотнести с цветом игрового поля.

Игры на развитие слухового восприятия – опознание на слух звучащего предмета при действии с ним; угадывание после прослушивания аудиозаписей голосов (животного, птицы, человека) или шумов (машины, стука посуды); идентификация источника.

Игры на развитие тактильного (осознательного) восприятия – целенаправленное обследование предметов, живых объектов (например, жесткие крылья жука и хрупкие крылья бабочки), опознание на ощупь различных по фактуре материалов. В этих играх требуется идентифицировать предметы по заданному признаку (величине, протяженности, форме, цвету) в зависимости от способа обследования (подражание, образец, словесная инструкция).

Игры на развитие внимания – в игре «Чем различаются два предмета?» необходимо назвать признак, по которому был выбран именно этот предмет из двух предложенных, отличающихся по одному признаку. (Например, по размеру: боль-

шой кленовый лист и маленький вишневый лист.) В играх: «Какие животные спрятались на картине?» – найти контуры фигур животных среди наложенных контуров или вписанных в элементы пейзажа и обвести их; «Чем различаются две картины?» – определить различающиеся деталями изображения животных, птиц и др.

Игры на развитие памяти – в играх: «Чего не стало?» необходимо назвать исчезнувший предмет; «Запомни и повтори движение» – повторить действия аниматора, идущего в помещении по определенному маршруту в образе животного, охотника или разведчика. Здесь важно запомнить направление движения (по кругу, змейкой, зигзагами).

Игры на развитие мышления – предполагают классификацию резко различающихся по своим признакам натуральных предметов, их выбор при подготовке к драматизации басен, стихов. В игре «Четвертый лишний» нужно убрать лишний предмет, который не понадобится для драматизации.

Игры на развитие пантомимических навыков – игроки выполняют движения перед зеркалом, подражая действиям ведущего. К ним относятся игры на удержание и воспроизведение позы: «Замри», «Неподвижные фигуры», «Зеркало», «Угадай и повтори», «Покажи без слов».

В процессе работы аниматору необходимо использовать приемы, способствующие развитию воображения у детей:

1. Создание в игре целостной, наполненной событиями ситуации. Ведущий знакомит детей с реалистичными предметами-заместителями и драматизирует ситуацию с помощью кукол, игрушек, иллюстраций, имитируя цепочку действий персонажей произведений – людей и животных. Дети ведут диалоги, проигрывают отдельные части произведения, согласуя свои действия со словами ведущего.

2. Обсуждение ведущим вместе с детьми необходимых декораций. Он учит их совместно находить предметы-заместители, атрибуты, декорации.

3. Обеспечение постепенного перехода к действиям с абстрактными предметами-заместителями в процессе игры.

Подготовка детей к самостоятельному образному перевоплощению требует понимания того, что сами они могут выступать в игре в двух качествах: в обычном качестве Вани, Пети, Оли и т. д., а также становиться кем-то другим. Выступая в роли зрителей, дети имеют возможность наблюдать, как ведущий перевоплощается в разных персонажей. Ведущий рассказывает

о том, как реальная обычная ситуация превращается в необычную, сказочную. При этом желательно, чтобы рассказы заканчивались хорошо, вызывая положительные эмоции, и были разнообразными по содержанию.

Аниматор увлекает детей новой для них деятельностью. Внешне пассивная позиция ребенка готовит его психологически к принятию нового, вызывает настроение ожидания чего-то необычного. После этого возникает возможность перехода к следующему этапу – видоизменению игры. Ведущий начинает рассказывать необычную историю: ребенок учится слушать и слышать партнера, концентрировать внимание на происходящем, держать в памяти линии сюжета и главное – учится фантазировать: придумывает завязку или окончание истории. В рамках данного этапа можно проводить игры, направленные на развитие зрительного и слухового восприятия, внимания, памяти, мышления, пантомимических навыков моделирования.

3.2. Методика проведения игр с детьми и подростками

Использование театрализованной игры в работе с детьми и подростками осуществляется по определенной системе с постепенным усложнением по мере овладения ими знаниями и игровыми умениями.

Работа аниматора делится на два этапа: подготовительный и основной.

На подготовительном этапе осуществляется развитие у детей предпосылок разных видов деятельности (предметной, изобразительной, игровой, конструктивной), предполагается формирование их мотивационного компонента.

При этом решаются следующие задачи:

- создание благоприятных эмоциональных условий;
- установление доверительного контакта между аниматором и ребенком при их взаимодействии в разных видах деятельности;
- развитие у детей положительного отношения к аниматорам и сверстникам.

На подготовительном этапе дети приобщаются к миру театрализованных представлений путем участия в драматизации коротких литературных произведений с использованием различных видов театра, создания положительной эмоциональной обстановки в группе.

В ходе данного этапа особое внимание необходимо уделять организации ситуативно-делового и ситуативно-познавательного общения детей и подростков с аниматором и со сверстниками.

Переодевание в театральные костюмы (перевоплощение аниматора в игровой персонаж) может использоваться как способ косвенного руководства в организации встречи и знакомства детей, активизации их внимания на занятиях, создания игровой мотивации. Театральная кукла бибабо на руке аниматора предлагается детям в качестве субъекта общения, который сообщает информацию, оценивает, организует их действия и поведение. Привлечение детей к диалогу с помощью образной игрушки оказывается более эффективным, чем ситуация прямого общения. Таинство «волшебства» позволяет привлекать внимание детей к инструкциям аниматора.

Детей следует учить обращаться друг к другу, хвалить, знакомить с адекватными невербальными знаками привлечения внимания партнера и выражения заинтересованности в нем. Необычность куклы, иногда парадоксально-шутливое обращение к ребенку, обязательно доброжелательное поведение аниматора способствуют изменению реакции детей на незнакомых взрослых – их отстраненность, настороженность, плачь, агрессия сменяются доброжелательностью.

В ходе подготовительного этапа у детей формируется умение воспринимать новое. Для этого необходимо, чтобы аниматор вызвал у них чувство удивления, улыбку, смех, интерес, восторг, радость, желание творить и созидать.

На основном этапе коррекционную работу с использованием театрализованной игры условно можно *разделить на девять ступеней*, имеющих операционную и содержательную специфику: игра с реальными предметами, режиссерская игра с предметами-заместителями, игры образная, ролевая, образно-ролевая, сюжетно-ролевая, сюжетная игра с правилами, игра-драматизация, режиссерская игра на высшей ступени.

В рамках основного этапа воспитательная работа с детьми ведется по следующим направлениям:

- ознакомление с объектами и явлениями окружающего мира;
- формирование познавательных действий и ориентировки в пространстве;
- обучение принятию игрового образа, роли;
- взаимодействие персонажей в режиссерских играх и играх-драматизациях;

- обучение использованию различных средств межличностного общения, развитие функций речи, освоение модулирования и интонирования речи в образных играх.

Переход от одной ступени обучения к следующей происходит только тогда, когда решаются задачи предыдущего этапа и ребенок овладевает в процессе игры предполагаемым кругом знаний, умений. Образы одного художественного произведения служат сюжетной основой для переноса знаний, умений, навыков в различные виды практической деятельности детей.

Можно посетить зоопарк, понаблюдать за животными. На занятиях и во время прогулок целесообразно проводить наблюдения за насекомыми, растениями, воспитывая у детей доброе отношение к природному миру. Беседа о животных, аниматору желательно эмоционально, образно, ярко рассказывать о реальных условиях жизни животных (месте обитания, образе жизни, повадках, их семье, друзьях и врагах). Для ознакомления детей с жизнью животных других природных зон в естественных условиях целесообразно использовать небольшие фрагменты телепередач и кинофильмов, мультипликационные фильмы о животных.

Широкое использование дидактических игр, основанных на действиях с натуральными предметами, обеспечивает закрепление формируемых знаний и умений, способствует развитию психических процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления) и пантомимических навыков.

Значение игры для детей и подростков состоит в том, что она:

- дает свободу действия, добровольное принятие решений, раскрепощенность, полет творческой фантазии. Подчиняясь правилам игры, ребенок освобождает эмоции, чувства, энергетику. Игра снимает психологическое напряжение, в котором пребывает подросток в реальной жизни, дает радостную мобилизацию духовных и физических сил;

- создает гармонию, формирует стремление к совершенству, активизирует способности ребенка, ум, раскрывает его таланты, развивает мыслительные способности, интуицию;

- предполагает физическое совершенствование ребенка (поскольку в активных формах она обучает смелости, мужеству, стойкости), развивает воображение (поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры), стойкий интерес к хорошей литературе (поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования), остроумие

(поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций, анекдотов) и психологическую пластичность.

3.3. Методика коллективной творческой деятельности

Главные черты методики – совместная и отдельная деятельность аниматоров и воспитанников, игровая инструментовка деятельности детей, коллективный и творческий характер, личностная ориентированность, которая необходима для эффективного научения детей, для грамотного и рационального включения их в разнообразные виды деятельности. Суть ее в том, что при совершении любого действия объединяются усилия неумелого ребенка и умеющего аниматора.

Технология совместной и отдельной деятельности разработана и внедряется в методике коллективной творческой деятельности. Главный признак этой методики – коллективность на всех этапах анимационной деятельности детей и аниматоров: обсуждение идей и замыслов, планирование и подготовка, организация и проведение культурно-развлекательных мероприятий, театрализованных праздников, анализ результатов и рассмотрение ошибок, выявление отрицательных элементов. При подготовке мероприятий важны следующие моменты: поручение заданий по подготовке анимационного мероприятия на основе индивидуальных желаний, интересов и склонностей, обеспечение активности и самостоятельности каждого участника театрализованного мероприятия, оптимизм и мажор; позитивная оценка аниматора на протяжении всех этапов анимационной деятельности, игровая инструментовка всех дел и участия каждого, творческий характер организуемой деятельности.

Интеллектуально-познавательная деятельность: игры «Состязания знатоков», «Путешествие в сказочную страну», «В гостях у Золушки», вечер юмора, музыкальная викторина, вечер органной музыки, вечер поэзии «Я помню чудное мгновенье».

Ценностно-ориентировочная деятельность: игры и тренинги, интервью с историческими и литературными героями, пресс-клубы, ролевые игры, интерактивное шоу, бал в усадьбе XIX в., поэтический вечер «Встреча с Пушкиным».

Художественно-творческая деятельность: малая «Третьяковская галерея», конкурсы поделок из природного материала,

конкурсы актерского мастерства, «Рисуем вместе», конкурс рисунков «Мелом на асфальте».

Физкультурно-спортивная деятельность: турниры «Взрослые и дети», «Папа, мама и я – спортивная семья», «Забавная зарядка», «Спортивная эстафета», «Веселый цирк», «Путешествие на необитаемый остров», «Космический полет», «Рыцарский турнир», конкурс туристской песни, конкурс на лучшую походную газету (эмблему, фотографию, видеofilm), организация и проведение туристских слетов, соревнований.

Деятельность свободного общения: разговоры «При свечах», «У зеленой лампы», «Жизнь на необитаемом острове», «Путешествие в Берендеев лес», «Путешествие к центру “Я”».

Важным условием успешности всех видов анимационной деятельности является творческий характер, оригинальный, не имеющий аналогов, приводящий к нестандартным результатам в создании принципиально новых материальных и духовных ценностей, самореализации личности. Для организации анимационной деятельности аниматорам и участникам необходимо проявить максимум фантазии, смекалки, выдумки, воображения, оригинальных взглядов на вещи.

Продуктивность анимационной деятельности детей, реализация ее воспитательного потенциала зависит от соблюдения основных методических правил ее организации:

- она должна быть организована на основе высоких нравственных принципов (основные критерии – истина, добро и красота);
- иметь четко обозначенный объем, содержание, сроки, время и место;
- коллективный характер деятельности;
- в ходе деятельности дети должны получать оценку за актерское мастерство, проявление творчества, фантазии.

Соблюдение этих правил позволит наиболее педагогически целесообразно организовать деятельность детей и придать ей воспитательный характер.

Вопросы для самопроверки

1. Какие черты характера у ребенка развивают игры?
2. Какие факторы необходимо учитывать при проведении игр с детьми и подростками?
3. Что входит в методику проведения игр с детьми?
4. В чем состоит значение игры для детей и подростков?

4. ОРГАНИЗАЦИЯ ЗРЕЛИЩНО-ИГРОВЫХ И КОНКУРСНЫХ ПРОГРАММ ДЛЯ ТУРИСТОВ

4.1. Цели и задачи туристских игровых программ

Существует множество различных функций игры. Все они тесно взаимосвязаны и их объединяют главные цели – развлечение плюс развитие основных физических и нравственных качеств, заложенных в человеке.

В повседневной жизни мы рассматриваем игру как развлечение и отдых, способ хорошо провести время. Разработано и придумано множество различных тестов, игр, конкурсов, соревнований и викторин, которые имеют разную направленность. Эти виды развлечений могут быть юмористические, интеллектуальные, развлекательные, научные, экспериментальные, воспитательные, педагогические, психологические.

Что дает игра человеку?

- *Отрыв от повседневности*, с ее утилитаризмом, монотонностью, жесткой детерминацией образа жизни.

- *Порядок*. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Подчиняясь правилам игры, человек освобождается от меркантильных условностей. Игра снимает жесткое напряжение, в котором пребывает человек в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. Это качество очень ценно в нашем нестабильном и беспорядочном мире.

- *Возможность создать и сплотить коллектив*. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.

- *Элемент неопределенности*, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.

- *Понятие о чести, самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива*. Игра противостоит корыстным интересам.

Для нее несущественно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство.

- *Компенсация.* Игра нейтрализует недостатки действительности, противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир, романтизм.

- *Физическое совершенствование,* поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле спортивных навыков, умения ориентироваться и двигаться по пересеченной местности.

- *Возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании игровой атрибутики:* оружия, доспехов, одежды, различных амулетов и др., *развить воображение,* поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры.

- *Стойкий интерес к хорошей литературе,* поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир, нужно прочесть предварительно о других мирах.

- *Возможность развить свой ум и остроумие,* поскольку необходимо выстроить и реализовать интригу, а процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций и анекдотов; *психологическую пластичность,* потому что игра – это не только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и довести его до конца.

- *Умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях,* проигрывая их неоднократно, *психологическую устойчивость.* Игра снимает уровень тревожности; вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели; создает гармонию; формирует стремление к совершенству.

В обязанности аниматора входит обязательное знание большого количества разнообразных игр, викторин и конкурсов. Аниматор должен обладать обширными знаниями в области психологии, социологии, педагогики и других наук; быть коммуникабельным, веселым, энергичным; иметь организаторские и артистические способности, высокую культуру общения, творческую фантазию; уметь решать конфликтные ситуации, сдерживать свои эмоции в нужный момент.

Аниматору необходимо создать свою картотеку игр; индивидуально подходить не только к каждой группе, но и к каждому

отдыхающему; видеть, какая «атмосфера» в коллективе; суметь разглядеть лидера или особых активистов из группы отдыхающих. В соответствии с анализом этих данных необходимо разработать индивидуальную программу для каждой группы, подобрать соответствующую анимационную программу для достижения максимального результата.

Методика организации игры заключается в следующем:

- определяется художественное решение игры;
- проводится предварительная работа с аудиторией;
- выделяются ведущие (лидеры) и участники игры из числа туристов;
- определяется система награждения победителей;
- объясняются правила игры.

Затем аниматор следит за ходом игры и соблюдением ее правил. При этом необходимо создавать ситуации риска, которые будут вызывать азарт у игроков, ситуацию неопределенности – возможности и проигрыша, и выигрыша.

Важно создать такие условия для туристов, при которых они могли бы сами организовать отдельные элементы игры. Например, дать возможность им самим выбрать место проведения игры. Это может быть специальное помещение в отеле. Возможно, туристам захочется провести развлекательное мероприятие в баре, саду, на туристской площадке, дискотеке, пляже, у костра, бассейна. Предложение отдыхающим самостоятельно выбрать художественное решение игры поможет налаживанию контактов и сближению туристов в группе. После того как игра будет подобрана и составлена, необходимо создать дополнительную, запасную программу на случай непредвиденных обстоятельств.

После проведения игры менеджер-аниматор должен сделать анализ игровой программы, который позволит дать объективную оценку условиям ее проведения, выявить все положительные и отрицательные моменты.

Оформление игровой задачи имеет важное значение для подвижных игр с правилами. Во многих из них игровая задача оформляется в виде ролей. Разнообразные дидактические и подвижные игры способствуют развитию восприятия отдельных качеств вещей, наблюдательности; формированию способности к обобщению; совершенствованию координации движений; увеличению силы, меткости, ловкости.

Почти все игры имеют существенное значение для воспитания воли, умения подчинять свои действия общей задаче, по-

скольку они являются коллективными и требуют выполнения определенных правил поведения.

Туристские игровые программы – это особая форма организации и проведения отдыха туристов в отелях, кемпингах, на туристских базах.

В классическом варианте туристские игровые программы применяются в качестве развлекательных мероприятий, направленных на создание хорошего настроения отдыхающих.

Игровая деятельность представляет собой комплекс взаимосвязанных методик (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических, культурно-досуговых, культурно-развлекательных), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой деятельности и нацеленных на создание игры: разработку сценария, установление определенных правил и условий проведения игры.

Подготовку и проведение туристских игровых программ осуществляет группа аниматоров, сочетающих знания в области, задаваемой темой игры, в области методологии, практической психологии, педагогики.

Этапы подготовки туристских игровых программ:

1. *Работа руководителей игры* – деятельность координаторов, аниматоров.

2. *Оперативное управление игрой* – составление организационного проекта, планирование временных норм каждого игрового действия, воздействие на команды и отдельных игроков с помощью социально-психологических методов управления.

3. *Организация коллективной деятельности участников игры* – предварительная разработка средств и приемов сплочения туристской группы, создание атмосферы, способствующей продуктивной творческой деятельности, разработка методов стимулирования творческого процесса.

4. *Разработка программы релаксации* – отбор средств и форм компенсации энергетических затрат, снятия утомления и нервно-психического напряжения, формирование мажорного, приподнятого настроения.

5. *Решение проблемы* – предварительный анализ проблемы, проектирование различных вариантов развертывания проблемы во время игры, выдвижение альтернативных вариантов ее решения, выбор оптимального решения.

В рамках игры, являющейся многофункциональным коллективным действием, одновременно происходит многоцелевая

деятельность: поиск решения проблем, интенсивное обучение, консультирование, внедренческая деятельность, развитие творческих способностей участников, коррекция их психического состояния и установок.

Задача аниматора – расширить поиск путей раскрытия темы игроками, поддержать творческий процесс, сформировать индивидуальный стиль деятельности.

Творческое мышление осуществляется в пределах проблемно-конфликтной ситуации, сущность которой состоит в противоречии как объективно-содержательного, так и субъективно-смыслового характера. Активизация участников игры достигается путем постановки их перед необходимостью решения проблемы в ситуации, когда готовых решений нет. В этом случае преодоление интеллектуально-познавательных затруднений переживается человеком как личностная проблема. Это актуализирует потребность в самосовершенствовании, пересмотре и переоценке имеющегося опыта, активизирует процесс мобилизации игрока.

Возможность эффективного решения многоаспектных проблем появляется за счет погружения участников игры в особую игровую атмосферу и одновременно втягивания их в решение реальной, значимой для них проблемы. Опыт показывает, что игра очень быстро перестает быть для участников просто игрой. Благодаря специальной работе аниматоров жизненные ситуации становятся столь реальными, что участники ведут себя так, будто игра является самой жизнью.

Таким образом, игра обеспечивает интенсивное развитие каждого участника игрового действия, его обогащение новыми знаниями, умениями, навыками, технологиями; предполагает совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

Игра занимает определенное место в социальных процессах. Она может служить стартовым устройством для запуска различного рода социальных механизмов (создания команды, коллектива), вехой, ориентиром в ходе некоторого социального процесса, подводить его итоги.

Аниматору необходимо знать, в какие группы следует объединять людей при проведении различных игр:

1. **Коллективная деятельность** – пленарные заседания, конференции, релаксационные сеансы, рекреационные паузы. Пленарные заседания и конференции, в которых принимают участие играющие, преследуют определенные цели:

- а) обмен информацией между командами;
- б) координация конструктивной поисковой работы;
- в) отслеживание основных этапов движения к общей цели;
- г) стимулирование творческого процесса путем сопоставления степени обострения конфронтации команд;
- д) синтезирование идей и решений;
- е) коллективная рефлексия этапов, общих итогов игры и др.

Используется метод дискуссии: одна из команд выступает в качестве докладчика, а все остальные – в роли конструктивной оппозиции.

2. Групповая деятельность – основная форма игровой деятельности. Микрогруппы имеют оптимальный состав из 7–12 человек и комплектуются в зависимости от целей игры на основе самоопределения по формальным признакам или случайным образом. Человек, вынужденный тесно сотрудничать с незнакомыми людьми и в нестандартной обстановке, освобождается от многих стереотипов, актуализирует свой творческий потенциал.

В группе усилиями руководителя-аниматора создается особая атмосфера психологического комфорта, раскрепощенной творческой деятельности, защищенности личного достоинства игрока. Каждый выступает в качестве главного носителя творческого процесса и является «реактором», в котором генерируются идеи и проекты.

3. Временные группы смешанного состава – группы, которые комплектуются на определенных этапах игры по принципу делегирования представителя от туристов. Цель их создания – расширение поля общения, интенсификация (напряжение, усиление, увеличение) информационного обмена, что способствует взаимному обогащению, стимулирует творческие процессы.

4. Дубль-группы – соединение парами для взаимного оппонирования с целью улучшения качества разработок или совместного завершения их на основе слияния наиболее удачных и проработанных вариантов.

5. Подгруппы – локальные группы, выделенные из мини-групп по тем или иным признакам с целью поиска альтернативных вариантов решения проблемы, взаимного оппонирования.

6. Группа экспертов – лучшие аналитики, делегируемые из мини-групп для отслеживания конструктивных идей в ходе дискуссии, оценки действий команд и выступающих лидеров, экспертизы предлагаемых проектов, составления и редактирования текста сценария.

При организационном обеспечении игры необходимо соблюдать следующие принципы:

1. Тщательная предварительная подготовка: создание хорошо продуманного организационного проекта, подбор профессиональной команды игроков и аниматоров.

2. Наличие необходимого материального обеспечения: подготовка аудиторий, технических средств, театрального реквизита; решение вопросов питания, проживания и пр.

3. Четкая работа ведущих (аниматоров), обеспечивающих синхронизацию действий команд в целом и отдельных игроков.

4. Высокая игровая дисциплина, которую добровольно соблюдают участники.

4.2. Планирование вечера отдыха

Вечер отдыха туристов планируется аниматорами до приезда туристской группы. Для этого организаторам необходимо ответить на вопросы, связанные с контингентом, временем и местом проведения вечера, определением темы, условиями, средствами и затратами.

1. *Контингент:*

- Сколько человек приглашается на вечер отдыха?
- Будет ли количество женщин и мужчин одинаковым?
- Знакомы ли эти люди друг с другом?
- Существуют ли какие-то ограничения или предварительные условия, которые необходимо принять во внимание?

2. *Время и место проведения:*

- ◆ На какое время планируется назначение встречи?
- ◆ Совпадает ли вечер с каким-нибудь праздником?
- ◆ Как будут одеты приглашенные?
- ◆ Где устраивается пикник (или вечеринка) – на озере, в ресторане, уютном кафе, на туристской площадке?

3. *Темы:*

- Будут ли запланированы танцы, концертная программа, игры, конкурсы?
- Есть ли какая-нибудь идея, которую можно включить в программу встречи для создания особого настроения, неожиданного сюрприза?
- Какой именно вид вечеринки задуман?

4. *Условия и средства для проведения встречи.* Имеются ли в наличии необходимое пространство, вешалки для одежды,

достаточное количество столов и стульев, танцевальная площадка, фортепьяно, музыкальная аппаратура?

5. Затраты. Предполагается ли приобретение прохладительных напитков, фруктов, кондитерских изделий? Призы, памятные подарки, сюрпризы. Украшения для оформления помещения или площадки. Раздача приглашений, организация специальных развлечений.

Если вечеринка планируется в офисе, ответ на поставленные вопросы также можно использовать для распределения обязанностей между организаторами.

Приглашения, сделанные изобретательно, – лучший способ показать человеку, что он кому-то действительно небезразличен. Для составления приглашения можно использовать подолочную бумагу – ее легко нарезать в виде фигур, напоминающих о теме вечера. Вот некоторые из примеров того, как можно использовать тематические изображения для приглашений:

- мороженое в рожке с фруктами, сиропом, орехами – для «Вечеринки с мороженым»;
- запеченная картошка – для «Фестиваля картошки»;
- силуэты чайных чашек – для старомодного «Чайного вечера»;
- очертание футбольного мяча (с эмблемой команды) – для вечеринки «Суперкубок»;
- маски Арлекино – для проведения «Карнавала»;
- большие билеты со штампом «Пропуск»;
- ковбойские сапожки или шляпы – для «Игровой вечеринки»;
- пакетик семян, на котором там, где обычно пишутся инструкции по посадке, размещены точные указания, как пройти на собрание, время его проведения и прочие детали – для вечера «Сбор садоводов»;
- тщательно написанное каллиграфическим почерком приглашение в виде свитка – на «Средневековый обед».

Для тех, кто является компьютерным фанатом, имеется множество различных программ с широким выбором шрифтов и графики, которые можно использовать для создания приглашений.

Есть множество прикладных книг по искусству, с которых можно скопировать или отсканировать разнообразные картинки. Например, там можно найти изображения различных блюд и напитков, наброски для праздников и все виды силуэтов и окантовок.

На приглашении обязательно должна быть следующая информация: дата, время, место, форма одежды и аббревиатура RSVP, что означает французское выражение «*Repondez-vous S'il Vous Plait*» и переводится: «Пожалуйста, ответьте».

Для проведения грандиозного мероприятия, требующего огласки, необходимо в дополнение к приглашениям изготовить плакаты, афиши. Размещение плакатов, публикация рекламной статьи в газете или объявление по местному радио помогут создать ажиотаж и придадут вес праздничному вечеру.

Выбор места проведения вечера должен стать первым этапом в создании его атмосферы. Приятную атмосферу, способствующую зарождению дружеских отношений между людьми, создать несложно. Вечеринку можно устроить на оборудованной площадке у озера. Столы и скамейки для пикника расположить под защитным навесом, недалеко от берега. Можно натянуть сетку и играть в волейбол на травянистой площадке. А можно устроить вечер в ресторане, уютном кафе.

Один из способов достижения приятной атмосферы – использование эффектного освещения. Лампочки с теплым, мягким матовым светом создают приятное сияние. Огонь привлекает людей мерцающим пламенем, расслабляет и успокаивает. Направленный свет хорош для привлечения внимания к важному и эстетичному, располагает к танцам. Желательно поставить свежие цветы в вазах или посадить в горшках растения с цветами, которые создадут ощущение уюта.

Важно остановить свой выбор на обстановке, которая позволит туристам почувствовать себя достаточно комфортно и будет способствовать приятному общению. Можно поставить несколько столов, диванчики, кресла с подголовниками, устроить уютное место для беседы.

Мебель следует разместить так, чтобы она располагала к непринужденной беседе. Если планируется грандиозный вечер, мебель необходимо расставить по периметру комнаты. Это может создать прекрасную атмосферу для обеда в японском стиле. Помещение необходимо очистить от ненужных вещей и безделушек. Можно также использовать ароматы, но важно, чтобы запах был не слишком сильным и не мешал приему пищи.

Для декорации стола великолепно подойдут белая, цветная или оригинальная скатерти, которые будут созвучны любому историческому периоду или пейзажу. Нужно оформить комнату в едином стиле, сделав чехлы для мебели или кресел. Безусловно, музыка придаст благоприятный фон для беседы.

4.3. Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности

Реализация анимационного проекта зависит от профессионального мастерства постановщика и режиссера анимационной программы в сфере туристской деятельности.

Для того чтобы создать анимационную программу, недостаточно только хорошо разбираться в законах ее драматургического построения. Необходимо знать и точно понимать возможности каждого выразительного средства, уметь использовать методы художественного монтажа, иллюстрирования, театрализации и игры. С помощью этих методов и различных выразительных средств создается анимационная программа, в которой решаются социально-педагогические и психологические задачи.

Первым методом, используемым с того момента, как начал формироваться замысел, является **художественный монтаж**. В любой анимационной программе при разработке сценария специалисты используют монтаж. Чередование фактов, событий, явлений и их сопоставление требуют монтажа (конструктивного или ассоциативного).

Художественный монтаж, во-первых, выражает мысль автора сценария, его идею, видение мира; во-вторых, является творческим методом, что, в свою очередь, требует профессиональной подготовки специалиста, определенного уровня его гражданственности, жизненного опыта, культуры. Без овладения методикой монтажа невозможно обеспечить хорошее качество анимационной программы.

Второй метод – иллюстрирование, которое необходимо для показа содержания информационного материала в какой-либо форме. Иногда информация оформляется с помощью синтеза различных эмоционально-выразительных средств, что делает ее более зримой.

Третий метод – театрализация, которая является сложным творческим процессом, наиболее близко стоящим к театру и имеющим глубокое социально-психологическое обоснование.

Суть метода театрализации состоит в соединении пластики, звуков, цвета, мелодии в пространстве и времени, раскрывающем образ в разных вариациях, пронося их через единое «сквозное действие» программы.

Метод театрализации призван создать зрелищно-активную ситуацию, при которой каждый присутствующий будет активно реагирующим зрителем, а не пассивным созерцателем.

Четвертый метод – игровой. Этот метод в анимационной деятельности наиболее удачно сочетает информационно-логическое и информационно-образное начала, синтезирующие познание, педагогику, искусство и творчество. Для анимационной деятельности важно, что игра наполняется сюжетным содержанием и может быть использована как режиссерский прием.

Применение тех или иных методов невозможно без освоения сценарно-режиссерской технологии анимационной деятельности, которая составляет основу зрелищных мероприятий и включает принципы драматургии (массового действия, которое создается через выстраивание и проигрывание сюжетно-образного решения программы) и режиссуры массовых анимационных программ.

Практическое применение методик создания сценария подчиняется определенным принципам, закономерностям и способам, т. е. имеет свою драматургию, так как если в театральном творчестве в качестве исходного материала выступает конкретная пьеса и на основе ее литературного материала создается идейно-насыщенный спектакль, то в анимационной программе это происходит с помощью выразительных средств на основе самой жизни, реального фактического или исторического материала, реальных героев или исторических персонажей.

Создание сценария программы и его воплощение – процесс творческий, требующий выдумки, фантазии, оригинальных приемов организации действия. Он должен обладать действенностью и зрелищностью (причем зрелище должно быть увлекательным, захватывающим), носить характер «зримого сценария», т. е. быть не просто литературно описательным, а предвидеть все эпизоды, узловые моменты действия и то, как они будут происходить.

Сценарий массового анимационного мероприятия специфичен. Его специфика заключается в том, что это не просто художественное произведение, а развернутый план действий, включающий разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет свое содержание и структуру.

Важным этапом работы над сценарием является *композиционное решение*, т. е. построение, расположение компонентов, составляющих действие, установление между ними смысловой и хронологической зависимости, порядок их включения в действие.

Кроме общего композиционного решения в сценарии разрабатываются и композиции каждого из входящих в него элемен-

тов – конкурсов, игр, концертов, представлений, аттракционов. Так как каждая форма массовой анимационной деятельности является действием организованным, то оно строится на основе общих драматургических принципов.

Анимационные программы, которые разрабатываются в контексте определенных туристских маршрутов, имеют свои особенности. Они направлены на релаксацию и активизацию туристов.

Необходимо еще раз подчеркнуть, что организация и постановка анимационных программ требуют от специалистов-аниматоров не только проявления фантазии, актерского мастерства, умения правильно выстраивать свои взаимоотношения с большим числом организаций, официальных лиц, творческих коллективов и т. д., но и выработать характер, выдержку, поддерживать на должном уровне свою физическую форму.

4.4. Советы и рекомендации аниматору

Шесть способов стать эффективным лидером на мероприятии:

1. **Будьте в центре внимания.** Ведущий (аниматор) должен удостовериться, что его видно и слышно. Самое разумное положение в таком случае – быть во главе, стоять перед игроками.

2. **Сигнал к вниманию.** После привлечения внимания игроков их нужно успокоить. Для этого лучше всего использовать какой-либо сигнал, но при этом необходимо сохранить непринужденную атмосферу вечеринки.

3. **Дождитесь тишины.** Необходимо дождаться, когда все успокоятся, и дать указания игрокам.

4. **Давайте четкие указания.** Когда вы завладели вниманием аудитории, сделайте короткое вступление, после чего расскажите о правилах игры. Говорите краткими и ясными предложениями.

5. **Знайте то, о чем говорите, и будьте дружелюбны.** Поскольку игры подобраны заранее в соответствии с замыслами, указания аниматора должны быть даны в дружелюбной манере и с улыбкой. Ведущий, который не очень хорошо знает материал, возможно, даже впервые видит инструкции или неправильно произносит слова, потеряет внимание аудитории. Желательно дать краткие инструкции, чтобы заинтересовать игроков за минимально короткое время, не отвлекая их на посторонние темы.

6. **Вопросы.** После того как вы объяснили цель игры, поинтересуйтесь, есть ли у кого-то вопросы. Вы увидите, что таким

образом в дальнейшем удастся избежать недоуменных взглядов и дополнительных вопросов.

Указания ведущему (аниматору):

- не оставляйте без внимания победу или выигрыш команды и отдельных игроков;
- не делайте слишком большие перерывы между играми;
- не позволяйте игре затягиваться настолько, чтобы она стала надоедать участникам;
- постарайтесь избегать ситуации, когда туристы стоят и не знают, чем им заняться в перерыве между играми, пока вы готовитесь к следующему игровому действию.

При организации крупного общественного мероприятия или небольшой частной вечеринки крайне важно для их успешного проведения встретить приглашенных у двери, проводить их на место или к столику с напитками, предоставить им возможность чувствовать себя в атмосфере уюта и комфорта. Необходимо сразу приступить к играм, чтобы туристы не успели сгруппироваться в обособленные кружки.

Оценка хода игры. Ведущий не принимает участие в игре. Но находиться в положении наблюдателя нельзя, так как невозможно оценить, насколько успешно игроки взаимодействуют друг с другом. Как только игра началась, ведущий может перемещаться среди игроков. Это позволит следить не только за тем, что происходит сейчас, но и, что еще более важно, за тем, что должно произойти в дальнейшем. В результате ведущий будет готов дать необходимые указания или предложить следующую игру. Задача состоит в том, чтобы плавно переходить от одних запланированных действий к другим. При этом баланс и расчет времени имеют первостепенное значение.

Расчет времени. Ведущий должен обратить пристальное внимание на расчет времени. Вот несколько полезных советов:

1. Игру, предваряющую вечеринку, следует начать, когда прибыли примерно две трети приглашенных, и продолжать 10–15 мин, чтобы вовлечь максимально возможное число туристов.

Как только игра началась, можно использовать свободное время для обдумывания указаний, необходимых для быстрой перегруппировки туристов для следующей игры.

Игры, направленные на знакомство людей, лучше всего проводить в течение 3–5 мин.

2. При проведении соревнований, эстафет должны быть ясно и четко определены начало и конец игры или дано сообщение игрокам, какой сигнал означает остановку. Надо определить количество очков, необходимых для завершения игры.

3. Для того чтобы облегчить переход от одной игры к другой, нужно использовать метод формирования пар или групп.

4. При проведении игр с заранее определенной продолжительностью (5–10 мин) можно воспользоваться таймером. Игру можно начать с громкой команды: «Приготовились! Готовы? Начали!». Заранее скажите игрокам, какая команда означает конец игры. Например: «Когда через 10 мин зазвонит таймер, раунд закончен. Прекращайте свои действия и садитесь там, где находитесь». Или можно сказать: «Когда я остановлю музыку (свистну в свисток или позвоню в колокольчик), подсчитайте ваши очки и соберитесь в кружок».

В идеале следующий раунд или следующую игру следует проводить при круговом расположении игроков. Формирование круга легче всего происходит при участии в качестве члена группы ассистента, который говорит: «Давайте возьмемся за руки и образуем круг».

По окончании игры ведущий должен дать победителям время насладиться своей победой, затем сигналом привлечь внимание, убедиться, что туристы слушают, и начать снова.

Иногда аниматорам приходится сталкиваться с играми, в которых определено только предполагаемое время и трудно понять, когда надо остановиться. В этом случае лучшим подсказчиком станет личный опыт ведущих предыдущих игр. Если же роль ведущего игр для кого-то в новинку, придется внимательно наблюдать за игрой команд, чтобы оценить, насколько они настроились на игру.

Обязанности ассистентов (помощников). Ассистенты нужны для проведения игровых программ, так как могут взять на себя разнообразные обязанности и тем самым облегчить решение задач, стоящих перед аниматором, ведущим игру. Ассистенты могут повысить энтузиазм туристов, их доверие к играм.

Аниматор должен заранее ознакомить с программой вечера своих помощников, чтобы установить порядок мероприятий и предугадать любые возможные конфликтные ситуации; опре-

делить конкретные обязанности ассистентов; показать реквизит, который будет выдаваться для игр; объяснить, как использовать стулья или специальные приспособления; определить место для призов. Такое предварительное планирование позволит ассистентам оказать помощь в определении тональности и хода вечера, повысит эффективность помощников.

Ведущих не должно быть слишком много на игровой площадке, поскольку это может привести к распылению интереса у туристов. Ассистенты на больших мероприятиях должны знать, что от них требуется, чтобы не мешать друг другу, не создавать суеты, но при этом быть в курсе, где им следует находиться.

До начала игры необходимо представить ассистентов всей группе. Иногда игра или испытание потребуют предварительной репетиции, в этом случае игроки будут знать, к кому обращаться за помощью.

Зачастую ассистенты выступают в роли судьи. Их особое положение придает им авторитет за беспристрастное мнение, поскольку они не принимают участия в соревновании. Иногда аниматор, ведущий игру, готовит реквизит или делает приготовления для следующей серии игр, а ассистент берет на себя наблюдение за текущей игрой.

В обязанности ассистента входит следующая деятельность:

- приветствовать туристов, выдавать и заполнять анкеты;
- раздавать реквизит для игр и группировать туристов в команды;
- включаться в игру в случае нечетного числа игроков (или в качестве партнера в игре) и выравнять их количество;
- помогать выстраивать игроков в круг или линию и устанавливать реквизит для следующей игры;
- выступать в качестве судьи, следить за временем проведения игры и убирать реквизит после ее завершения;
- следить за музыкальным сопровождением;
- заинтересовывать, подбадривать туристов, готовить и подавать прохладительные напитки;
- принимать участие при награждении призами, подарками, сувенирами и помогать при уборке.

Требование хороших манер и соответствующего поведения относится не только к аниматорам, но и к туристам.

Учет психологии игроков. Каждый игрок хочет быть победителем, желает достичь успеха. В связи с этим ведущий должен предоставить возможность каждому хотя бы раз почувство-

вать себя победителем на этой вечеринке. Нельзя допустить, чтобы кто-то почувствовал себя плохим игроком. Все анимационные мероприятия должны создавать у туристов чувство радости, дружбы, общности.

Аниматор не должен допускать, чтобы кто-то из туристов становился предметом насмешек, ведь многие психологические игры созданы для освобождения подсознания, раскрепощения чувств, выхода эмоций. При проведении таких игр лучше не подшучивать над участниками, не акцентировать внимание на их недостатках, не выявлять страх или негативные стороны. Необходимо избегать обмана и нарушения правил – это портит радость восприятия вечера и создает отрицательный настрой. Особое внимание надо уделить тому, чтобы игры не становились слишком сумбурными, жесткими, не были затянуты и наполнены скукой. Одновременно аниматор должен следить за тем, чтобы игры велись в умеренном темпе. Слишком быстрые действия зачастую утомляют людей.

Аниматор должен быть готов к тому, что некоторых туристов необходимо подталкивать к участию в играх. Однако надо иметь в виду, что многие неактивные игроки способны побуждать других, поддерживая и вдохновляя их со стороны (т. е. они могут быть болельщиками). Не стоит заставлять людей играть, если у них нет естественного желания на это. В то же время аниматору необходимо постоянно искренне одобрять участников игр, подбадривать и достойно оценивать их усилия, в особенности, если они новички или им незнакомы другие туристы. Подбадривая их, аниматор укрепляет дух соперничества, дает возможность понять, что они смогут многое преодолеть, если только захотят.

При проведении игровых конкурсных программ не представляет сложности сделать туристов партнерами. Если в группе имеются семейные пары, то нет повода для беспокойства о том, кто с кем будет играть. Но если туристская группа состоит из одиноких или не знакомых друг с другом людей, то требуется средство для их объединения. Один из наилучших способов для этого – использование значков с именами. Нарисуйте на значках персонажи из мультфильмов, комиксов так, чтобы двое туристов с такими значками искали друг друга, подбирая пару.

Помимо значков с персонажами комиксов при поисках недостающей пары можно использовать: цвета, геометрические фигуры, пословицы, слова из лирических песен, имена знаменитых звездных пар.

Еще один способ формирования партнеров – это дать гостям тянуть предметы из мешка, и после того как все вытащат свой предмет, начинается подбор пар. Например, вы можете разрезать на две половинки открытку с видом Италии, и двое людей, сложивших их вместе, образуют пару. Складывание соответствующих частей этой открытки – отличная тематическая находка для «Итальянской вечеринки».

Аниматор может дать туристам, приглашенным на вечер, следующие советы:

- ◆ помогайте ведущему в поддержании хорошего настроения;
- ◆ оказывайте необходимую помощь организаторам вечера;
- ◆ принимайте активное участие в игровых программах, театрализованных представлениях.

Планирование игровых программ. Группе аниматоров следует планировать больше мероприятий, игровых конкурсов, чем в действительности можно провести, на случай, если что-то не сработает или пойдет не так, как было запланировано. При этом можно быстро перейти к другой игре. В данной ситуации важно уметь проявлять гибкость, лояльность, изворотливость.

Необходимо менять темп игр. Это хороший способ поддерживать постоянную заинтересованность туристов. На протяжении всего вечера отдыха необходимо подбирать игровые конкурсные программы так, чтобы их участники часто меняли партнеров, играли то в одиночку, то в команде. Но при проведении последней игры нужно постараться собрать всю компанию вместе, чтобы создать чувство сплоченности, дружеских отношений.

Все важное оборудование (микрофоны, сценические и игровые аксессуары, призы, подарки, сувениры, сопутствующие игровой конкурсной программе атрибуты) должно быть заранее подготовлено и находиться в хорошем состоянии. Если туристы вынуждены долго ждать, например из-за неполадки микрофона, они зачастую теряют интерес к вечеру.

Место проведения вечера отдыха должно хорошо проветриваться, кондиционеры должны быть в рабочем состоянии. Повышение температуры в помещении может также привести к снижению у туристов заинтересованности в развлечениях.

Вопросы для самопроверки

1. В чем заключается главная цель игры с туристами?
2. Что входит в обязанности туристского аниматора – ведущего игровой программы?
3. В чем сущность туристских анимационных программ?
4. В чем заключается работа организационного комитета по подготовке и проведению анимационного мероприятия?
5. Планирование расходов на проведение вечеров отдыха.
6. Какие способы необходимо применить для эффективного лидерства в туристской группе?
7. Как заинтересовать и привлечь туристов к участию в игровых программах?
8. В чем заключается учет психологии игроков?
9. Сценарно-режиссерская основа анимационной деятельности.
10. Какие методы создают зрелищно-активную ситуацию?
11. В чем состоит композиционное решение сценария?

5. УЧЕБНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КАЧЕСТВ АНИМАТОРА

5.1. Деловая игра, ее психолого-педагогические принципы

Целью учебных деловых игр для менеджеров-аниматоров является формирование у них определенных профессиональных умений и навыков.

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих задач:

- формирование у студентов-аниматоров целостного представления о профессиональной деятельности, динамике ее развития;
- приобретение профессионального, социального опыта, обучение принятию индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной анимационной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий для появления профессиональной мотивации аниматора.

Деловая игра в процессе учебного занятия представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности менеджера-аниматора, моделирования систем отношений.

С помощью знаковых средств (язык, речь, графики, таблицы, документы) в деловой игре воспроизводятся профессиональная обстановка, сходная по основным характеристикам с реальной, типичные, обобщенные ситуации в сжатом масштабе времени.

Деловая игра воссоздает предметный контекст будущей профессиональной деятельности и социальный контекст, в котором играющий взаимодействует с представителями других ролевых позиций.

В деловой игре знания и умения усваиваются не абстрактно, а в контексте профессии аниматора. В контекстном обучении

знания усваиваются не впрок, не для будущего, а для обеспечения игровых действий учащегося в реальном процессе деловой игры. Наряду с профессиональными знаниями обучаемый одновременно приобретает компетентность – навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться. Следовательно, деловая игра воспитывает личностные качества аниматора, ускоряет процесс его социализации, позволяет интеллектуально и эмоционально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, активность и самостоятельность.

В процессе игры осваиваются: нормы профессиональных и социальных действий, каждый участник находится в активной позиции, взаимодействует с партнерами, познает себя.

На этапе разработки деловой игры для достижения поставленных учебных целей следует заложить в нее пять психолого-педагогических принципов:

1. *Принцип имитационного моделирования*, который предполагает разработку игровой модели профессиональной деятельности.

2. *Принцип проблемности* содержания игры, где содержится тот или иной тип противоречий, разрешаемых аниматором в процессе игры, что позволяет найти выход из проблемной ситуации.

3. *Принцип совместной деятельности*, основанный на имитации производственных функций аниматоров через их ролевое взаимодействие. Игра предполагает общение, строящееся на субъектных отношениях, при которых развиваются психологические процессы, присущие мышлению специалистов.

4. *Принцип диалогического общения и взаимодействия игроков*, являющийся необходимым условием переживания и разрешения проблемной ситуации, когда участники игры задают друг другу вопросы, а система рассуждений каждого из партнеров обуславливает движение к совместному решению проблемы, что порождает диалог, обсуждение и согласование позиций, действия, интересов.

5. *Принцип двуплановости игровой деятельности*, который дает возможность внутреннего раскрепощения личности, проявления творческой инициативы, нестандартного мышления, неординарности, индивидуального видения ситуации.

Эти взаимообусловленные принципы составляют определенную концепцию деловой игры и должны соблюдаться на этапе разработки и на этапе реализации.

Структура и правила деловой игры. Разработку деловой игры начинают с создания моделей – имитационной, игровой, педагогической, графической.

Имитационная модель задает предметный контекст деятельности менеджера-аниматора в учебном процессе и получает воплощение в следующих структурных компонентах: в цели, предмете игры, графической модели взаимодействия участников, системе оценивания. Объектом имитации выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной анимационной деятельности, требующий системного применения разнообразных умений и навыков, которыми должен овладеть студент-аниматор за период, предшествующий игре.

Игровая модель задает социальный контекст и представляет собой работу участников деловой игры с имитационной моделью. Компонентами игровой модели являются: сценарий, правила, цель, роли и функции игроков, присутствие сценических атрибутов, костюмов, декораций.

Педагогическая модель имеет две группы целей – обучающую и воспитательную. Предмет игры – это предмет деятельности участников игры. Он зависит от модели специалиста и представляет собой перечень процессов или явлений, требующих профессионально компетентных действий.

Графическая модель ролевого взаимодействия участников игры отражает их количественный и качественный состав, связи, взаимодействия, пространственное расположение и оказывает большую помощь и ведущему, и игрокам.

Важный элемент сценария – генерирование событий, определяющих динамику и характер развития игрового процесса. Различают три способа проведения игры:

- *детерминированный* – соблюдение на первых этапах игровой деятельности детерминации (ограничения) в информировании игроков, динамике проведения игры и характере развития игрового процесса;
- *спонтанный* – произвольное проведение, вызванное не внешними факторами, а внутренним видением игрока процесса игры;
- *смешанный* – использование первого и второго методов проведения игры в равных долях.

Сложным моментом в разработке игры является четкое определение функций игроков. Их нужно составлять обобщенно и дополнять инструкциями, в которых в словесной форме, с помощью таблиц или в виде алгоритма даются права, обязанности и возможные действия игроков.

Правила деловой игры отражают характеристики реальных процессов и явлений, существующих в прототипах моделируемой действительности в упрощенном варианте. Существует и второй план игры – правила игрового характера. Если их не соблюдать, игра перестанет быть игрой, превратится в занятие тренажерного типа.

Требования к правилам деловой игры сводятся к ряду положений. Правила должны:

- содержать ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур, их элементов, ролей и функций аниматоров, системы оценивания;
- быть не слишком многочисленными, не более 5–10 пунктов;
- быть представлены аудитории на плакатах или с помощью технических средств;
- обеспечивать воспроизведение жизненных и производственных реалий и ситуаций;
- быть связаны с системой стимулирования игроков.

Система оценивания обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль, соревновательный характер игры, предполагает содержательную оценку, позволяет оценивать деятельность, личностные качества участников, успешность работы игровых групп.

Разбор деловой игры включает обучающую, воспитательную нагрузку, подведение итогов, анализ причин, обусловивших фактические результаты.

Методическое обеспечение деловой игры предполагает наличие следующих материалов: проспекта, параметров игры, набора реальной и игровой документации, объекта имитации, а также контингента.

Техническое обеспечение деловой игры обуславливает выбор технических средств в зависимости от целей и содержания игры.

5.2. Разновидности деловых игр и методы их использования

По уровню сложности деловых игр существуют следующие разновидности:

1. **Имитационные упражнения** – упражнения, отличающиеся от деловой игры меньшим объемом и ограниченностью решаемых целей. Цель имитационных упражнений – предоставить

возможность аниматору в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории.

2. Анализ конкретных производственных ситуаций – ознакомление с ситуацией, совокупностью взаимосвязанных фактов и явлений, характеризующих конкретное событие, возникающее перед специалистом в его профессиональной практике и требующее от него соответствующего решения.

3. Разыгрывание ролей – исполнение аниматорами определенных ролей, которое происходит в присутствии других членов учебной группы, оценивающих действия участников ситуации, принимаемые ими самостоятельные решения в зависимости от условий сценария, действий других исполнителей, т. е. при разыгрывании ролей нельзя полностью предсказать ситуации, в которых оказывается тот или иной исполнитель. Этот метод обучения используется для выработки практических профессиональных и социальных навыков.

4. Полномасштабная деловая игра – игра, имитирующая комплексно-профессиональную деятельность и последствия принимаемых профессиональных решений.

Положительные качества учебных деловых игр:

- аниматоры испытывают удовольствие от проводимых игр, в которых присутствуют высокая мотивация и эмоциональная насыщенность процесса обучения;
- происходит подготовка к профессиональной деятельности аниматора, формируются знания, навыки, умения;
- обсуждение положительных и отрицательных моментов после игры способствует закреплению знаний, умений, навыков;
- достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие.

Познавательная эффективность – в процессе деловой игры специалисты знакомятся с диалектическими методами исследования проблемы, углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере.

Воспитательная эффективность – в процессе проведения деловой игры формируется сознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении проблем, коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам.

Развивающая эффективность – в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов

на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение участвовать в дискуссии и эффективно общаться.

Рекомендации к проведению деловых игр:

1. Деловые игры – это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве. Их следует использовать только там, где они действительно необходимы.

2. К разработке деловой игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы.

3. В деловой игре нужны предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к деловым играм с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей. Следует до игры формировать у специалистов культуру дискуссии.

4. Структурные компоненты деловой игры должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.

5. Игра должна строиться на принципах саморегулирования.

Основные методы проведения игр:

Эвристический метод (эвристика (греч.) – система логических приемов и методических правил теоретического исследования) – это системный метод поиска принципиально новых решений задач различного характера. Он активизирует мышление, формирует умственные навыки, самоорганизует память, устраняет шаблон мышления, рутинность, обыденность, догматичность, консервативность взглядов на проблемы. Эвристический метод развивает мыслительную практику, дает возможность отказаться от устаревших идей, выдвинуть новые, оригинальные.

«Мозговой штурм» – системный метод эвристического поиска принципиально новых решений задач различного характера. «Мозговой штурм» относится к эффективным методам активизации коллективной творческой деятельности. Идея метода основана на том, что критика и боязнь тормозят мышление, сковывают творческие процессы.

Решением задачи в ходе применения данного метода управляет аниматор. Он обеспечивает выполнение всех правил «мозгового штурма»:

1. Условие задачи формулируется перед «штурмом» в общих чертах.

2. Группа «генераторов идей» за отведенное время (20–30 мин) выдвигает максимальное количество любых гипотез: фантастических, явно ошибочных, шуточных. Идеи должны следовать непрерывно, дополняя и развивая друг друга. Регламент на каждую идею отводится в пределах двух минут. Идеи протоколируются или записываются на магнитофон. Запрещены критика, скептические улыбки, жесты, мимика. Для повышения продуктивности «мозгового штурма» полезно предварительно ввести участников в состояние мышечной и психической релаксации, снять психическую напряженность и мышечные зажимы тела.

3. Группа экспертов выносит суждение о ценности выдвинутых гипотез. Экспертиза и отбор гипотез проводятся тщательным образом, оцениваются несерьезные и нереальные идеи. Не решенная в процессе «штурма» задача может быть предложена другому коллективу в измененном виде и с другой формулировкой.

4. Для активизации процесса генерирования идей в ходе «штурма» рекомендуется использовать приемы:

- *инверсии* (сделай наоборот);
- *аналогии* (сделай в другом решении);
- *эмпатии* (считай себя частью задачи, выясни свои чувства, ощущения);
- *фантазии* (сделай нечто фантастическое).

5. Гипотезы оцениваются по 10-балльной системе, средний балл выводится по оценкам всех экспертов.

Модификации «мозгового штурма»:

Письменный «мозговой штурм». Задача формулируется письменно. Отсутствие влияния участников друг на друга благоприятно сказывается на всех этапах «мозгового штурма».

Индивидуальный «мозговой штурм» представляет процесс генерирования и оценки гипотез одним лицом. Генерирование идей происходит в течение 10–15 мин с записью, оценка – через 3–5 дней. Допускается оценка гипотез одним лицом.

Обратный «мозговой штурм» основан на максимальной критике для раскрытия противоречий, недостатков высказанной гипотезы.

Синектический метод (от греч. *синектика* – совмещение разнородных элементов) – система методов интенсивной психологической активизации процессов нахождения решения проблемы. Методика представляет собой логическое развитие «мозгового штурма». Синектика предполагает создание постоянных групп, которые в процессе своей деятельности накапливают опыт, разнообразные приемы.

Синектические группы представляют собой объединение людей различных специальностей, научных дисциплин, разного возраста. Оптимальная численность группы 5–7 человек. В течение 8–12 месяцев группу готовят к работе. Подготовка ведется в общенаучном, профессиональном и психологическом направлениях. Целью деятельности объединения является попытка нахождения творческого решения проблемы. Реализуется она на сессии синекторов, которая начинается с точной постановки задачи, обсуждения ее признаков, конкретных вопросов, дискуссии, решения задач вместе со специалистами в области обсуждаемых проблем.

Для решения сформулированной проблемы проводится «экскурсия» по различным научным областям с целью выявления в них и решения возможных проблем. В процессе «экскурсии» используют виды аналогий (прямую, личную, символическую, фантастическую), с помощью которых производится перенос новых гипотез на проблему, выявляется состоятельность гипотез.

5.3. Методические рекомендации по организации и проведению деловых игр

Деловая игра – это метод проигрывания определенных ролей в заданной ситуации. Деловая игра является одной из наиболее распространенных форм активного практического обучения студентов. Она характеризуется тем, что участники игры (студенты) разыгрывают ситуацию, взятую из профессиональной деятельности.

Основные принципы деловой игры:

- игра должна быть логическим продолжением и завершением конкретной теоретической темы дисциплины, практическим дополнением к теме или завершением курса в целом;
- максимальная приближенность к реальным производственным условиям;
- создание атмосферы непринужденности;
- тщательная подготовка учебно-методической документации;
- четко сформулированные цели, задачи, условия и правила деловой игры;
- наличие необходимого оборудования.

Такая форма обучения не требует больших материальных затрат со стороны преподавателя и обучающихся на подготовку и проведение, достаточно проста в методическом плане, легко варьируется по времени.

Типичные техники деловой игры:

- самостоятельное (в пределах темы) конструирование ситуации;
- определение участниками общего количества ролей и их персональное распределение;
- обмен ролями в ходе игры;
- использование дублирования при отработке ролей;
- анализ игры после ее завершения.

Цели деловой игры:

- *познавательная* – проверка полученных знаний по теме;
- *развивающая* – развитие стремлений к анализу полученной информации;
- *учебная* – практическое закрепление навыков, полученных на предыдущих занятиях;
- *воспитательная* – формирование умения коллективного обсуждения информации и принятия решений в условиях ограниченности времени; воспитание терпимого отношения к мнению других, умения слушать и слышать окружающих.

Одновременно игра направлена на развитие комплекса компетенций: готовность самостоятельно анализировать исследуемые проблемы; готовность формировать правильный образ мыслей.

Игра состоит из трех этапов: *подготовительного, основного и непосредственно проведения.*

Разработка сценария деловой игры проводится по следующей схеме:

1. Определение признака деловой игры и требований к ней.
2. Определение тематики игры при изучении предмета.
3. Распределение ролей.
4. Подготовка технологической схемы игры.
5. Создание эффективных условий проведения игры.
6. Разработка правил организации и проведения игры (этапы подготовки к игре, проведения игры, судейства и подведения итогов).

Концепция деловых игр может включать следующие элементы:

- интеграцию знаний по различным дисциплинам;
- импровизацию студентов;
- коллективно-творческую деятельность;
- анализ конкретной ситуации, проектирование ситуации, метод визуализации;

- микролекцию на основе материалов исследовательской деятельности студентов.

Действия преподавателя и студентов на разных стадиях работы над проектом деловой игры:

1. Выбор темы деловой игры.
2. Разработка сценария игры (легенды).
3. Разработка правил игры.
4. Формирование творческих групп, распределение ролей.
5. Подготовка необходимых материалов: вопросы, задания для команд, отбор литературы, сопутствующих атрибутов.
6. Подведение итогов игры.
7. Подготовка отчета.
8. Создание папки: правила игры, сценарий, фотографии, отзывы студентов.

Сценарий проведения учебного задания, включающего деловую игру

1. Цели и задачи

- 1.1. Формирование комплекса простых и сложных профессиональных и социальных знаний, умений, навыков.
- 1.2. Активизация познавательной деятельности студентов.
- 1.3. Формирование опыта коллективной мыслительной и практической деятельности.
- 1.4. Развитие самостоятельности студентов в решении учебно-познавательных задач.
- 1.5. Формирование положительных мотивов к обучению.
- 1.6. Создание благоприятного психологического климата в группе.
- 1.7. Развитие комплекса компетенций: самостоятельно анализировать исследуемые проблемы и формировать правильный образ мыслей.

Предполагаемый результат занятия: конкретный уровень развития компетенций у студентов как показатель готовности применить знания по дисциплине в дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Подготовка к занятию

2.1. Анализ темы и содержание занятия

Содержание темы не должно быть полностью принципиально новым для студентов, так как студенты должны иметь базовые знания. Но в то же время деловая игра должна включать элементы поиска.

2.2. Конкретизация целей занятия

Деловые игры целесообразно применять тогда, когда ставится цель формирования опыта творческой деятельности, а результатом обучения должны стать знания-трансформации.

2.3. Разработка сюжета игры

Сюжеты могут быть разнообразными: «научная конференция», «суд», «телемост», «производственное совещание», «диспут», «дебаты», «форум».

Необходимо разработать общий ход и легенду деловой игры, определить круг действующих лиц, их функции и роль в развитии игры. Можно в сюжет игры ввести независимых экспертов или наблюдателей, которые по ходу игры или на заключительном этапе делают анализ и дают оценку деятельности участников, а также результатов игры.

2.4. Разработка плана учебного занятия

План занятия разрабатывается с использованием сюжета деловой игры. Вводный этап не должен занимать 7–10 минут.

При планировании основной части необходимо конкретизировать и уточнить сюжет деловой игры, последовательность и ее развитие, предусмотреть возможные затруднения и способы выхода из них.

Следует разработать алгоритм игры. При распределении ролей желательно учесть, чтобы все студенты группы имели роли, каждый должен иметь возможность продемонстрировать свои знания, умения и навыки.

Важно решить, кто будет ведущим в игре. Планирование завершающей части занятия подразумевает не только итоговую оценку и завершающее обобщение выполненной студентами работы, но и обязательное определение преподавателем критериев этой оценки, прогнозирование основных результатов. Необходимо также уточнить, какое техническое, лабораторное, наглядное и иное оснащение необходимо для данного занятия.

3. Ход занятия

3.1. Организационный этап

Во время организационного этапа студенты делают перестановку мебели, подготавливают оборудование или раздаточные иллюстрационные материалы.

3.2. Основная часть занятия

Проводится по основному сценарию. В проведении деловой игры важно поддерживать оптимальный темп. Преподаватель

должен следить не только за развитием содержания, за качеством формируемых и совершенствуемых профессиональных знаний, умений и навыков студентов, но и за их эмоциональной реакцией.

3.3. Заключительная часть занятия

Целью заключительной части занятия является анализ и оценка результатов игры и деятельности отдельных исполнителей или группы в целом. Преподаватель благодарит студентов за работу, обращает их внимание на особо значимые элементы занятия, дает общую оценку, отмечая положительное в исполнении каждой роли, подчеркивает ценность содержательных результатов. Все это формирует у студентов веру в свои силы и положительное отношение к обучению и своей будущей профессии.

5.4. Проведение деловой игры «Анимация в туристском обслуживании»

Игра организуется в группе из 10–12 человек.

Тема занятия: *«Конфликтная ситуация между туристами и аниматорами».*

Учебные цели

- Ознакомить студентов с вопросами конфликтологии.
- Ознакомить с основными методиками и дать навыки индивидуальной работы с туристами.
- Научить находить правильный выход из сложившейся конфликтной ситуации.
- Приобрести навыки психолога, педагога, организатора.
- Научить способам профилактики конфликтов.
- Научить проводить работу с туристами разной возрастной категории.

В ходе проведения игры студенты:

- ◆ приобретут навыки коллективных форм общения;
- ◆ научатся разрешать конфликты мирным путем, устанавливать адекватные ролевые отношения;
- ◆ овладеют элементами конгруэнтности;
- ◆ получат возможность коммуникативно раскрыться.

Подготовка к занятию

Распределение ролей:

- туристы – 8 человек;

- аниматоры – 4 человека;
- шеф-анимации.

Ход занятия

1. Туристы высказывают личное мнение о работе аниматоров (5–7 мин).
2. Аниматоры объясняют конфликтную ситуацию (20–25 мин).
3. Шеф-анимации пытается примирить стороны (5–10 мин).
4. Проводится разработка схемы примирения сторон.

Рекомендации:

- Не принимайте поспешных решений, это приведет к ошибкам.
- Будьте справедливыми по отношению к конфликтующим сторонам.
- Не стремитесь утвердить свою позицию, будьте мудрее.
- Если произошел конфликт, не уходите от него, постарайтесь найти правильное решение.
- На первое место ставьте интересы клиента (в данном случае – туристов).
- Не унижайте достоинство других участников конфликта.
- Будьте гуманными по отношению к тому, кто создал конфликтную ситуацию.

Заключительная часть занятия

- С результатами выступают члены анимационной команды, туристы, шеф-анимации.
- Преподаватель выступает с обобщениями и оценками результатов (3–5 мин). Необходимо напомнить о недопустимости возникновения конфликтной ситуации в любом ее проявлении.
- Подведение итогов деловой игры.
- Подготовка отчета.
- Создание папки, содержащей: правила деловой игры, сценарий, фотографии, отзывы студентов.

Вопросы для самопроверки

1. Перечислите психолого-педагогические принципы и модели деловой игры.
2. В чем заключается принцип диалогического общения и взаимодействия игроков в игре?
3. Каковы требования к правилам деловой игры?
4. Перечислите разновидности и методы проведения деловых игр.

ПРИЛОЖЕНИЯ



**СЛОВАРЬ
основных понятий и терминов,
используемых в анимационной
и игровой деятельности**

Абстрактная игра (англ. – *abstract game*) – игра без какой-либо тематики или легенды, состоит из небольшого набора компонентов и простых правил (например: крестики-нолики, шахматы, шашки, нарды, го).

Авансцена – пространство сцены между занавесом и рампой или зрительным залом.

Авторская позиция – точка зрения, идея, которую проводит, отстаивает говорящий или пишущий.

Аксиология игры (греч. *axia* – ценность, *logos* – слово, учение) – философская дисциплина, занимающаяся исследованием игры как системы ценностей – смыслообразующих оснований, задающих направленность и мотивированность игровой деятельности и ориентирующая личность к конкретным действиям и поступкам.

Акт – действие.

Актер – исполнитель ролей в театре, кино.

Аллегория – выражение отвлеченных понятий в конкретных художественных образах. Например, в баснях, сказках глупость, упрямство воплощается в образе Осла, трусость – в образе Зайца и т. д.

Америтреш (англ. – *ameritrash*) – настольные игры американской школы. Характерные черты игр: проработанная тематика, прямые конфликты между игроками, высокая роль случая, возможность «уничтожить» игрока, после чего он выбывает из игры и больше не принимает в ней участия (например: «Риск», «Талисман», «Axis & Allies»).

Амфитеатр – места в зрительном зале театра или цирка, расположенные уступами за партером.

Аннотация – краткая справка о книге, статье, спектакле и пр.: тема, позиция, назначение, основное содержание, адресат, библиографические сведения.

Антракт – промежуток между действиями спектакля.

Артист – человек, занимающийся творчеством в области искусства.

Арт-менеджер (от арт – искусство, менеджер (англ. – *manager*) – организатор, управленец, посредник) – в современных условиях в сфере культуры и искусства принято использовать это понятие для обозначения менеджера-исполнителя, а не руководителя. Главный предмет деятельности арт-менеджера – это искусство управления, имеющее свою специфику в зависимости от вида, рода и жанра искусства. Арт-менеджер – универсал: с одной стороны, он безупречный менеджер, с другой – знаток искусства.

Аукцион (англ. – *auction*) – игровая механика, заключающаяся в том, что игроки по очереди делают ставки (на пример: «Power Grid»).

Афиша – объявление о представлении.

Афоризм – краткое меткое изречение, лаконичное, емкое, несущее в себе значительную, важную мысль.

Балет – вид театрального искусства, где содержание передается без слов: музыкой, танцем, пантомимой.

Банк (англ. – *bank*) – игровые ресурсы, не принадлежащие ни одному из игроков, – это фишки, игровые деньги или иные игровые действия и ресурсы.

Бельэтаж – 1-й этаж над партером и амфитеатром.

Бенуар – ложи по обеим сторонам партера на уровне сцены.

Бутафория – предметы, специально изготавливаемые и употребляемые вместо настоящих вещей в театральных постановках (посуда, оружие, украшения).

Буффонада (шутовство) – прием, используемый в цирке, на эстраде, в театре. Подчеркнуто комическое преувеличение, карикатура на персонажи, действия, явления. Имеет ярмарочную окраску.

Варгейм (англ. – *wargame*) – военная игра, моделирующая реальные или воображаемые военные конфликты. Варгеймы характеризуются сложными и детальными правилами, позволяющими воспроизвести множество характеристик и особенностей условий сражения.

Варьете (разнообразие) – театр легкого жанра, в репертуаре которого сочетаются различные виды сценического искусства

с преобладанием комедийного. Форма варьете наиболее распространена в ресторанных шоу-программах. Носит развлекательно-игровой характер, строится тематическими блоками из отдельных номеров, в которых принимают участие певцы, танцоры, куплетисты, фокусники, клоуны. В танцах варьете заложен всплеск эмоций, темперамент, накал страстей.

Введение (вступление) – начальная структурная часть композиции произведения.

Взаимодействие между игроками (англ. – *player interaction*) – свойство игры, характеризующее возможность игроков влиять друг на друга своими действиями. Взаимодействие игроков бывает прямым, когда действия одного игрока напрямую влияют на другого, и косвенным, когда действия одного игрока влияют на другого лишь косвенно.

Водевиль – вид комедии с народными песнями-куплетами, романсами, танцами, пьесами.

Воображение – способность человека создавать мысленно новые образы, картины, сюжеты; служит основой фантазии, мечты, творчества.

Воспоминание – способ построения вечеров встреч на основе воспоминаний участников вечера.

Гик (англ. – *geek*) – увлеченный играми человек.

Главная часть произведения – композиционная часть, в которой сосредоточены наиболее важные факты, идеи, обобщения, выводы. Содержит развитие и разрешение основного замысла.

Гонка (англ. – *race game*) – игра, в которой игрок должен пройти некую дистанцию или трассу и первым добраться до финиша.

Грим – подкрашивание лица, искусство придания лицу (посредством специальных красок, наклеивания усов, бороды и т. п.) внешности, необходимой актеру для данной роли.

Даунтайм (англ. – *downtime*) – промежуток времени, в течение которого игрок не может предпринять в игре никаких действий.

Декорация – украшение; художественное оформление действия на театральной сцене.

Деловая игра – имитация, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной экономической ситуации в игровой форме. В деловой игре каждый участник играет роль, выполняет действия, аналогичные поведению людей в жизни, но с учетом принятых правил игры. Деловые игры применяются в качестве

метода и средства практического обучения экономике, бизнесу, служат средством познания норм экономического поведения, освоения процессов принятия экономических решений.

Диалог – разговор между двумя или несколькими лицами.

Диапазон голоса – совокупность звуков (тонов), которые могут быть воспроизведены голосом актера.

Дивертисмент – программа, составленная из номеров различных жанров (пение, музыка, танцы, сценки, отрывки из оперных и балетных спектаклей). Жанр салонной музыки, близкий к попури. Может быть составлен из балетных номеров или вокально-хореографических, передает характер и многожанровую суть эстрадного искусства.

Дикция – степень отчетливости произношения звуков, их сочетаний, слогов, слов в различных условиях.

Динамичная игра (англ. – *fast-paced game*) – игра без даунтайма, т. е. игра, в которой игроки выполняют действия без пауз и остановок.

Дискуссия – обсуждение какого-либо спорного политического, научного, дипломатического и т. п. вопроса, доклада, книги на конференциях, собраниях, в прессе и др.

Драма – представляет конфликтность действия, противоречия, воплощенные в диалогах и монологах. Драма ориентирована на зрелищную выразительность в мимике, жестах, движениях, звучании, построении мизансцен.

Драматизм – напряженность действий, отношений, обстоятельств в речи, в сочинении, создающаяся соответствующим выбором стилистических средств, риторических приемов.

Евроигры (англ. – *eurogame*) – настольные игры европейской школы. Характерные черты таких игр: не прямые конфликты и косвенное взаимодействие между игроками, относительно недолгое время партии, невозможность «уничтожить» игрока, вторичность тематики. Обычно в евроиграх игроки теми или иными способами зарабатывают победные очки, у кого их будет больше – тот и побеждает в игре (например: «Колонизаторы», «Семейство Ticket to Ride»).

Жест, жестикуляция – движения руками, головой, сопровождающие речь с целью выразительности. Жест помогает оратору передать свои чувства и мысли.

Завязка – начальный момент фабулы, в ней обычно намечается конфликт.

Задник – расписной или гладкий фон из мягкой ткани, подвешенный в глубине сцены.

Заключение – завершающая композиционная часть произведения; содержит выводы, ответы на вопросы, ставит новые задачи.

Замысел автора – идея произведения, коммуникативная цель высказывания, выражение позиции (см. *авторская позиция*).

Игра (англ. – *game*) – активность индивида, направленная на условное моделирование той или иной деятельности.

Игра для вечеринок (англ. – *party game*) – простая и азартная игра, рассчитанная на большую группу людей, содержит минимум компонентов и «эксплуатирует» способности игроков к творчеству и самовыражению (например: «Крокодил», «Активити», «Твистер»).

Игра с кубиками (англ. – *dice game*) – игра, в которой в качестве основной механики используются броски кубиков.

Игра с предателем – разновидность корпоративной игры, в которой один или несколько игроков в тайне от остальных должны привести команду к поражению. В случае успеха все остальные игроки проигрывают, а победа достается предателю (например: «Мафия», «Battlestar Galactica», «Shadows Over Camelot»).

Игровая индустрия – производство в особо крупных масштабах товаров, предназначенных для игрового процесса.

Игровое поле (англ. – *game board*) – специальное поле, на котором проходит игровой процесс.

Игровой бизнес-тренинг – интерактивный метод обучения и повышения квалификации специалистов, направленный на выявление интеллектуального и экономического потенциала фирмы и сотрудников, в ходе которого создается коммуникативная среда, позволяющая оценить инновационные формы и экспертные модели работы в области производства и продвижения экологически чистой игрушки и игры.

Игровые компоненты (англ. – *game components*) – типичный набор компонентов для настольной игры – карточки, фишки, жетоны, кубики.

Игровые модели в современной культуре – тип мироотношения, который строится по принципам игры, т. е. на основе релятивизма: все ценности относительны, в жизни нет ничего абсолютного, главное – адекватно ситуации сыграть роль и получить ожидаемый результат.

Игромания – патологическая склонность к азартным играм. Заключается в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, которые доминируют в жизни человека и ведут к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных

ценностей. Такой человек не уделяет должного внимания своим обязанностям в этих сферах.

Игрушка – 1) Название предметов, используемых в игровой сфере. Эстетический уровень игрушки позволяет считать ее разновидностью искусства вообще и декоративно-прикладного в частности; 2) Предмет, предназначенный для игры. Воссоздавая реальные и воображаемые предметы, образы, игрушка служит целям интеллектуального, нравственного, эстетического и физического воспитания.

Импровизация – быстрое, без подготовки, сочинение и исполнение стихов, прозы, музыки, продукт творчества.

Интермедия – небольшая пьеса комедийного характера, исполняется между действиями драматического произведения и включает музыкальные номера.

Интонация – ритмико-мелодическая сторона речи, чередование повышений и понижений, интенсивности голоса, его тона, эмоциональной окраски и пр. Различают интонации смысловые и эмоциональные.

Интрига – способ построения фабулы драматургического, эпического и кинематографического произведения при помощи сложных переплетений и столкновений интересов персонажей.

Ирония – стилистический прием контраста видимого и скрытого смысла высказывания, эффект насмешки.

Кабаре – импровизированное представление в литературно-художественном кафе с участием поэтов, музыкантов, актеров, с эстрадной программой, которая строится на увеселении. С точки зрения творчества – это начальный этап становления варьете.

Каламбур – юмористическое (пародийное) использование разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов.

Караоке – одна из форм ресторанного обслуживания. Посетителям предоставляют возможность спеть любимую песню под аккомпанемент с использованием современных технических средств.

Карикатура (преувеличение) – комический эффект создается соединением реального и фантастического, неожиданными сопоставлениями, близкими к сатирической форме.

Карман – боковая часть сцены, скрытая от зрителей.

Кингмейкинг (англ. – *kingmaking*) – свойство игры, позволяющее отстающему игроку совершить то или иное действие, приносящее победу одному из лидеров.

Клише – избитое, шаблонное, стереотипное выражение, механически воспроизводимое либо в типичных речевых и бытовых контекстах, либо в литературном направлении, диалекте.

Комедия – действия и характеры трактуются в виде комического, сатирического, юмористического. Отличается весельем, остроумием, осмеянием характеров, нравов, гипертрофированных человеческих качеств.

Коммуникация – общение, связь, обмен информацией.

Композиция – важнейший организующий элемент художественной формы, придающий единство и цельность сюжету системой избранных образов, структурой построения художественного произведения.

Композиция – построение, внутренняя структура произведения (сочинения, речи и пр.).

Компьютерная игра – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре или сама выступающая в качестве партнера.

Конкурс – своего рода соревнование для выявления наилучших из числа участников: «конкурс красоты», «конкурс на лучшее исполнение песни».

Контраст – резко выраженное противопоставление.

Концерт – публичное исполнение номеров разных жанров (литературных и музыкальных произведений: симфонических, камерных, сольных вокальных, инструментальных, эстрадных) по заранее объявленным программам. Последовательность номеров определяется правилами контраста, разнообразия, нарастания зрительского интереса. Конферансье в концерте объединяет разрозненные, разнохарактерные номера программы в единую тематику.

Корпоративная игра (англ. – *corporate game*) – игра, в которой все игроки играют командой.

Кулисы – вертикальные полосы ткани, обрамляющие сцену по бокам.

Кульминация – 1) композиционная часть повествовательного произведения; высшая точка напряжения в развитии сюжета, предшествующая разрешению конфликта; 2) момент наивысшего напряжения в музыкальном произведении, театральном представлении, анимационной программе.

Культура речевого общения – соблюдение совокупности требований к достигающей коммуникативных целей речи: а) актуальность, истинность, способность заинтересовать слушателей; б) соответствие законам логики и композиции; в) соответ-

ствие языковой норме; г) целесообразный выбор средств языка, выразительность и др.

Лаконичная речь – речь краткая, четкая, чеканная.

Лейтмотив – постоянно повторяющиеся обозначения персонажа, предмета, явления, идеи, эмоции.

Лирика – охватывает множество стихотворных жанров (элегия, романс, сонет, песня, стихотворение), в которых явления и события, происходящие в жизни, воспроизводятся в форме субъективного переживания.

Массовая коммуникация – систематическое распространение информации (через печать, радио, телевидение, кино, звукозапись, видеозапись) с целью утверждения духовных ценностей данного общества и активного воздействия на оценки, мнения и поведение людей.

Мизансцена – сценическое размещение, положение актеров на сцене в определенный момент.

Мимика – движение лицевых мышц, средство передачи душевного состояния говорящего.

Миниатюра – жанр «малых форм» в театре, музыке, цирке, анимационных программах, на эстраде. Небольшое по размеру произведение (эстрадная или клоунская реприза, рассказ, басня, скетч и т. п.).

Монолог – речь одного лица, мысли вслух.

Мюзикл – музыкально-сценическое произведение, в котором используются музыкальные, вокальные, балетные номера.

Мюзик-холл – вид эстрадного театра.

Народное искусство – художественная коллективная творческая деятельность народа, отражающая его жизнь, воззрения, идеалы в создаваемой им: поэзии (предания, песни, сказки, эпос); музыке (песни, инструментальные наигрышания, пьесы); театре (драмы, сатирические пьесы, театр кукол); танце; архитектуре; изобразительном и декоративно-прикладном искусстве.

Невербальные (неязыковые) средства общения – взгляды, мимика, улыбка, жесты, прикосновения, указания на предметы, различные сигналы – стук, звонок, рисунок.

Обозрение – используется с целью связать отдельные номера сюжетом, превратить эстрадное представление в целостный спектакль. Все номера служат выражению общей идеи, органично объединяются и достигают выразительной силы.

Обрамление – создание вспомогательных сюжетов, включающих вставные эпизоды, номера, отличающиеся от основных своей индивидуальностью, неповторимостью.

Одиночная игра, соло-игра – игра, рассчитанная на одного игрока. В играх предусмотрены соло-правила.

Олицетворение – способ наделения неодушевленных предметов признаками и свойствами человека. Используется при описании явлений природы, окружающих человека вещей.

Опера – музыкально-драматический спектакль, в котором артисты не разговаривают, а поют.

Оперетта – веселый музыкальный спектакль, в котором пение чередуется с разговором.

Очки действия (англ. – *action points*) – игровая механика, заключающаяся в том, что за каждый ход игрок получает определенное количество очков.

Падуги – горизонтальные полосы ткани, ограничивающие высоту сцены.

Памфлет – злободневное публицистическое произведение, цель и пафос которого – конкретное, гражданское, социально-политическое обличение. Памфлетность проникает в различные художественные жанры.

Памятка игры (англ. – *reference card game*) – информация, где собран перечень основных игровых правил, список игровых действий, описание порядка игры, расшифровка условных обозначений, схемы и подсказки по игре.

Пантомима – 1) вид сценического искусства, в котором основными средствами создания художественного образа являются пластика, мимика, жесты; 2) выразительное телодвижение, передача чувств и мыслей лицом и всем телом.

Пародия – жанр в театре, музыке, на эстраде, сознательная имитация в сатиричных, ироничных, юмористичных целях индивидуальной манеры стиля, направления, жанра, игры, стереотипов речи или поведения.

Партер – места для зрителей ниже уровня сцены.

Персонаж – внутриигровое воплощение игрока; один из героев игры, наделенный уникальными характеристиками. В зависимости от конкретной игры игрок может управлять одним или несколькими персонажами.

Подготовка к игре (англ. – *set-up game*) – подготовительный этап, предвещающий игровую партию, в ходе которого игроки раскладывают игровые компоненты, расставляют фишки.

Полемика – вид дискуссионной речи.

Попурри – музыкальная пьеса для эстрадного или духового оркестра, вокально-инструментального ансамбля, составленная из популярных мотивов, слитых в единую композицию.

Приключенческая игра (англ. – *adventure game*) – игра, в которой игрок управляет одним персонажем, который путешествует по локациям, сражается с монстрами, выполняет задания (например: «Талисман», «Runebound», «Prophecy»).

Притча – аллегорический поучительный сюжетный рассказ.

Пролог – вводная часть повествования произведений, подготавливающая читателя или зрителя к разворачиванию сюжета.

Развязка – разрешение конфликта в повествовательном произведении.

Ревю – эстрадное представление, где выступления артистов различных жанров объединены общим сюжетом.

Режиссер – лицо, руководящее постановкой спектакля, управляющее актерами, распределяющее роли.

Резюме – краткое изложение сути речевого выступления, краткий вывод, заключение.

Реграбельность (англ. – *replayability*) – свойство игры, позволяющее в каждой партии создавать новые игровые ситуации, что, в свою очередь, не позволяет игрокам заскучать.

Реквизит – вещи подлинные или бутафорские, необходимые актерам по ходу действия спектакля.

Ремарка – пояснение драматурга на страницах пьесы, которое определяет место или обстановку действия, указывает, как должны вести себя действующие лица в тех или иных обстоятельствах.

Репертуар – пьесы, идущие в театре в определенный промежуток времени.

Репетиция – многократное повторение, предварительное исполнение спектакля или его части.

Реплика – фраза действующего лица, вслед за которым вступает другое действующее лицо или происходит какое-либо сценическое действие.

Реприза – в цирке и на эстраде словесный или пантомимический комичный номер, шутка, анекдот, юмористический клоунадный трюк.

Ролевая игра – средство обучения или моделирования различных ситуаций.

Сбор коллекций (англ. – *set collection*) – игровая механика, заключающаяся в том, что для совершения определенных действий и получения победных очков игрокам необходимо собрать набор из определенных игровых компонентов. Например: чтобы построить маршрут в «Ticket to Ride» нужно собрать несколько карт одного цвета.

Семейная игра (англ. – *family game*) – игра для всей семьи, в которую можно сыграть и с детьми, и с представителями старшего поколения. Семейные игры характеризуются несложными правилами, практически полным отсутствием конфликтов между игроками, недолгими (в пределах одного часа) партиями, а также невозможностью «уничтожить» и совсем исключить из игры кого-либо из игроков.

Ситуативная речь – неподготовленная, определяемая не столько целями коммуникации, сколько самой ситуацией.

Скетч – короткая комедийная пьеса для двух исполнителей.

Сленг – совокупность слов и выражений определенных возрастных или социальных групп.

Стилизация – подражание внешним формам какого-либо стиля: народно-поэтического, свойственного классицизму и т. п.

Стратегия игры (англ. – *strategy game*) – общий план игрока, связанный с выполнением масштабных задач и охватывающий относительно длительный период. Обычно это линия поведения игрока в течение всей партии. Еще стратегиями называют игры, в которых нужно что-нибудь строить (экономическая стратегия) или очень масштабно воевать с возможностью «строительства» новых войск (военная стратегия).

Сухая игра (англ. – *dry game*) – игра, в которой механика очень сильно превалирует над тематикой, из-за чего у игрока возникает ощущение, что он не в игру играет, а выполняет ряд механических операций. Другими словами – это игра, в которой за игровыми действиями «теряется» игровой процесс.

Сценарий игры (англ. – *scenario*) – описание расстановки игровых компонентов, включающее игровой ландшафт, стартовые позиции юнитов, описание условий победы, иногда – дополнительные игровые правила. Чаще всего сценарии встречаются в военных играх, где каждый сценарий позволяет разыграть то или иное сражение. Большое количество сценариев, как правило, повышает реиграбельность игры.

Творческий отчет – вечер, посвященный деятельности передовиков производства, изобретателей, новаторов, рационализаторов, рождающих нечто качественно новое, отличающееся неповторимостью, оригинальностью, уникальностью. Творческий отчет предполагает встречу единомышленников, людей, увлеченных решением одной проблемы.

Творчество – созидание, высший уровень мастерства в той или иной области деятельности (оратора, лектора, писателя, поэта, певца, художника, танцора и пр.).

Театр – место для массовых зрелищ, специфическим средством которых является сценическое действие, возникающее в процессе игры актера. Произведение театрального искусства – спектакль, создающийся на основе драматического или музыкального сценического произведения в соответствии с замыслом режиссера. Род искусства слова, художественное отражение явлений жизни через драматическое действие в постановке пьес.

Тематика игры (англ. – *game theme*) – тема игры, т. е. то, что положено в ее основу. Игры, в которых ярко прослеживается связь с темой, называют тематичными. Игры, в которых тематика проработана плохо или отсутствует, обычно называют абстрактными. Тематичные игры чаще встречаются среди представителей америтреша (н а п р и м е р : «Arkham Horror»).

Тематический вечер – основан на концертной тематике. Участниками тематического вечера часто являются вокальные и вокально-инструментальные ансамбли; для оформления применяются технические средства: световые, пиротехнические эффекты, проекционные системы, телеэкраны, «бегущие огни».

Тембр голоса – специфическая его окраска, создаваемая обертонами, сопутствующими основному звуковому тону; отражает эмоции.

Темп речи – ее скорость; число звуков, слогов, слов в единицу времени.

Техника речи – совокупность умений и навыков устной речи; владение приемами построения речи и выбора средств языка.

Ударение логическое – выделение голосом наиболее важных слов в предложении.

Фантазия – музыкальная пьеса свободной формы, создается на темы из опер, балетов, на мелодии народных и современных песен.

Фарс – жанр, построенный на применении комедийно-сатирических приемов легкого содержания. Используются литературные композиции, народные песни комической направленности.

Фельетон – художественно-публицистический газетно-журнальный жанр, основная особенность которого состоит в острокомическом отношении к описываемому явлению. В фельетонах используются элементы сатиры и юмора. Жанр применяется в проведении «устных журналов».

Фишка (англ. – *pawn*) – игровой элемент, обычно представляющий одного из игровых персонажей или единицу игрового ресурса. Обычно выполняется из дерева или пластика. В качестве альтернативы фишкам персонажей иногда используются ми-

ниатюрки, а вместо фишек ресурсов могут использоваться карточки. Фишки – неотъемлемый элемент «ходилок».

Фойе – помещение в театре, которое служит местом отдыха для зрителей во время антракта.

Фольклор – произведения и навыки народного творчества, которые непосредственно передаются из поколения в поколение.

Хлопотная игра (англ. – *fiddly game*) – игра, в которой игроки вынуждены часто совершать множество манипуляций с игровыми компонентами (двигать, переворачивать, перемешивать, переключать). Хлопотные игры нравятся не всем, поскольку подобные манипуляции часто «съедают» ощутимую часть игрового времени.

Хронология – драматургический прием последовательного изложения исторических событий во времени.

Художественная речь – поэтическая, образная, выразительная; высший образец для изучения и подражания.

Цели арт-менеджмента игровой культуры – 1) Инициирование и поддержка деятельности мастеров, работающих в сфере народного искусства; 2) Создание условий для актуализации произведений народной культуры; 3) Продвижение готовых художественных продуктов и мастеров на рынок и актуализация их работ; 4) Организация проката подлинных высокохудожественных произведений народного искусства; 5) Организация дистрибьюторской или дилерской сети.

Шарж – юмористическое изображение, в котором с соблюдением сходства карикатурно изменены характерные черты человека, явления, действия. Жанр используется в подготовке юмористических вечеров отдыха.

Штанкет – металлическая труба на тросах, к которой крепятся кулисы, детали декораций.

Эзоповский язык – язык иносказаний, намеков, недомолвок, каламбуров, притч; высоко ценился в ораторских школах.

Экспозиция – в театрализованных представлениях способ размещения номеров в определенной последовательности с учетом хронологии, типа, жанра.

Эпилог – заключительная часть повествовательного произведения; в нем излагаются события, происшедшие после завершения основного сюжета.

Эпос – древние исторические и героические песни, былины, сказки, эпопеи, эпические поэмы.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2**РЕКОМЕНДАЦИИ
для аниматоров по подготовке
и проведению анимационных мероприятий****Подготовка сценария**

1. Учитывать направление деятельности санаторно-курортного комплекса. Проводить ежемесячно в ярмарочном варианте театрализованное представление, которое стало бы визитной карточкой комплекса.

2. Использовать художественные промыслы, декоративно-прикладное искусство, творческий потенциал жителей края (области, района, города).

3. Способствовать пропаганде и рекламе здравницы, города, лечебно-оздоровительных и туристских услуг.

4. Если позволяют погодные и природные условия, праздничное мероприятие проводить под открытым небом.

5. Для украшения территории использовать природный материал: камни, ракушки, деревья, цветочные клумбы.

6. Украшать площадку стендами с рисунками отдыхающих.

7. Украшать столы букетами полевых или садовых цветов, листьями, сосновыми ветками или зажженными свечами.

8. Использовать фонтаны, водопады с шумовыми эффектами.

9. Создавать музыкальные композиции (подборку песен и мелодий для танцев, конкурсов или хорового исполнения).

10. Приглашенным гостям надевать на шею амулеты, гирлянды из цветов, шарфы или платки с символикой города, дарить мелкие сувениры, призы, подарки (блокноты, значки, авторучки, календари).

11. Устраивать конкурсы, игры, танцы, исполнение песен хором (для этого заблаговременно подготовить распечатки с текстами песен).

12. Угощать фирменным блюдом (например, «Вулканический фруктовый салат», который также будет являться визитной карточкой санаторно-курортного комплекса).

13. Использовать искусство ароматерапии для создания эмоционального и чувственного подъема. «Хвойный», «Пихтовый», «Цитрусовый», «Морской бриз» – эти ароматы будут долго напоминать отдыхающему не только о празднике, но и о проведенном в санатории времени. Перечисленные ароматы в большинстве случаев не вызывают аллергическую реакцию.

14. Составлять команды участников игр и конкурсов, учитывая возраст и общую физическую подготовку отдыхающих.

15. Не допускать эмоционального перегруза анимационных мероприятий.

16. Дозировать включение в анимационную программу световых, шумовых и звуковых эффектов. Грамотно составлять музыкальные композиции и регулярно учитывать силу звука.

17. Избегать конфликтных ситуаций, которые могут неблагоприятно повлиять на нервную систему отдыхающих. При возникновении конфликта проявлять сдержанность, тактичность, воспитанность и деликатность. Устраняя конфликт, максимально использовать личный опыт, знание психологических основ темперамента отдыхающих, чтобы у людей, оказавшихся в конфликтной ситуации, не остался осадок от произошедшего инцидента.

18. Поддерживать благоприятную атмосферу праздника созданием так называемого метода многоцентровости, когда существуют разнообразные виды аттракционов, игр, увеселительных представлений: в одном месте большой театрализованной площади отдыхающие могут потанцевать, в другом – сыграть в шашки или шахматы, в третьем – принять участие в дегустации меда или сока, в четвертом – поиграть в беспроигрышную лотерею.

19. Ограничивать по времени любое театрализованное действие. Вырабатывать личную внутреннюю интуицию по дозированной восприимчивости праздника, исключая возможность возникновения усталости, перенапряжения – последствий, оказывающих негативное воздействие на состояние здоровья отдыхающих.

20. При планировании вручения призов и подарков учитывать количество отдыхающих, которые, по мнению организаторов, будут принимать участие в праздничном мероприятии. Не создавать прецедентов, когда кто-то из отдыхающих не получит приз.

21. Не провоцировать отдыхающих на безрассудные поступки, когда в порыве эмоционального подъема совершается то, о чем через несколько минут можно глубоко сожалеть.

22. Проводить культурно-досуговые мероприятия исключительно в удобное для отдыхающих время.

23. Соблюдать последовательность игровых заставок, чередуя ролевые игры с интеллектуальными, активными, силовыми, с шутками, забавами.

24. Применять «коллективный метод», «мозговой штурм», «метод генерации идей» при подготовке, разработке и постановке игровых программ.

25. Проводить апробацию каждой новой игровой программы. При положительном восприятии условий игры, ее протяженности, требований к игрокам, понятийного смысла, цели и задач – внедрять в общую программу мероприятия.

26. В игровых программах стараться задействовать всех отдыхающих, подбирая для каждого подходящую игру (по темпераменту, возрасту, жизненной активности, личностным запросам и требованиям).

27. Создать «актив отдыхающих», который будет проявлять инициативу по выявлению «закулисного мнения» о проведенном мероприятии. Либо организовать анонимный опрос критического восприятия деятельности аниматоров на сценической площадке.

28. Проводить анкетирование среди отдыхающих с целью учета пожеланий, рекомендаций и предложений в адрес творческого коллектива.

Мероприятия, используемые в анимационных программах

1. Лазерное шоу, пиротехнические средства, фейерверки.

2. Участие животных в концертных программах, ярмарочных гуляниях, массовых праздничных мероприятиях.

3. Авангардная музыка со световым сопровождением для эмоционального воздействия на слушателей, шумовые эффекты (шум леса или водопада, стук дождя, шелест листьев, пение птиц в лесу, треск костра, уханье филина, плеск воды).

4. Сценарии телепередач, таких как: «Угадай мелодию», «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Сто к одному», «Слава Богу, ты пришел», «Розыгрыш» и др.

5. Приобретение театральных костюмов и использование их в театрализованных постановках с участием отдыхающих.

6. Ролевые игры, интерактивные тренинги, мастер-классы.
7. Конкурсные программы: «Лучший анекдот», «Короткий гость», «Русская народная песня», «Танцы мира».
8. Вечера: «Ретро», «Рыцарский турнир», «Мини-карнавал», «Бал Наташи Ростовской», «Miss & Mister Hotel».
9. Дегустация вин, соков, фруктовых салатов, выпечки.
10. Катание на тройках, в карете, кабриолете, на санях.
11. Использование сказочных мотивов в оформлении зала, фойе, сценической площадки: «Варвара краса – длинная коса», «Морозко», «Гуси-лебеди», «Сказка о царе Салтане».
12. Вечера красного, синего, белого или желтого цвета, когда в одежде гостя должен присутствовать этот цвет.
13. Вечер «Черный или белый галстук»: мужчины и женщины должны иметь в своем наряде галстук указанного цвета.
14. Вечер «Рисунки на лицах» с приглашением профессионального художника – любимое занятие не только для детей, но и для взрослых.
15. «Конкурс снеговиков» – в зимнее время года получит большую популярность, если еще предложить отдыхающим краски для художественного оформления созданного снеговика.
16. «Шоу-пародия» – демонстрация таланта пародистов из числа отдыхающих.
17. «Карикатурист» – каждый гость будет в восторге, если получит мини-портрет, выполненный карикатуристом.
18. «Гонки на экипажах», запряженных лошадьми, или «Гонки на санях», запряженных сильными мужчинами-отдыхающими.
19. «Куда уехал цирк?» – фокусники, жонглеры, клоуны, комики из числа отдыхающих принесут немало радости и восторга.
20. «Выставка свадебных фотографий», «Смешные вечеринки», «Пляжная вечеринка», «Пикник на необитаемом острове», «Обед с дикарями», «Ужин в африканском племени Гумба-Юмба», «Официальный ланч с королевой» и др.

Мероприятие «Визитная карточка курорта»

1. Придумать интересное название праздничного мероприятия (например, «День рождения здравницы», «Веселится и ликует весь народ», «Вас ждут в “Жемчужине России”», «В краю зеленых дол и синих гор»).
2. Составить план оформления сцены и зала.
3. Разработать сценарий совместно со сценаристом, режиссером, постановщиком, музыкальным руководителем.

4. Составить текст приглашения.
5. Соблюдать требования к ведущим: красивая выразительная речь, четкая дикция; умение владеть аудиторией, чувствовать ее настроение; знание множества тостов, анекдотов, игр, стихов, чтобы в любой момент заполнить паузу.
6. Подготовить слова для ведущего праздничной программы, его реплики, оригинальные связки.
7. Разработать оригинальные конкурсы.
8. Продумать поэтические заставки.
9. Продумать условия проведения мероприятия.
10. По окончании программы проанализировать выступление каждого артиста, дать критические замечания, предложения, рекомендации, сделать выводы.

Целевые мероприятия для молодежи

1. Катание на водных лыжах.
2. Увеселительные игры на пляже или около бассейна: купание, волейбол, игры с летающими тарелками, дартс.
3. Спуск на плотках по бурной реке.
4. Мини-гольф.
5. Прогулка на возу с сеном или катание на санках.
6. Катание на лыжах, спуск на горных лыжах.
7. Просмотр интересного фильма, его обсуждение или встреча с актерами, режиссером.
8. Автомобильная вечеринка, гонки.
9. Посещение театра.
10. Игровая программа.
11. Катание на роликах или ледовых коньках.
12. Путешествие по туристскому маршруту с экстремальными ситуациями.
13. День отдыха на теплоходе, яхте, плотках или на необитаемом острове с приключениями (поиск клада, встреча с индейцами, в плену у пиратов).
14. «Бессонница» – танцы до утра.

Создание атмосферы праздника

1. Букеты цветов на столиках, заказанные у флориста.
2. Воздушные разноцветные шары, наполненные гелием.
3. Зажженные свечи, украшенные живыми или искусственными цветами, оригинально смотрятся на изящных подставках

разной высоты, образующих каскад. Возможен вариант – плавающие свечи в бассейне.

4. Нити гирлянд светящихся огней. Ими украшают деревья, стены, создают надписи.

5. Голографические ленты.

6. Световые указатели (световые знаки): «Добро пожаловать!», «С Новым годом!», «С Днем рождения!».

7. Подарки. Преподносятся каждому гостю в виде небольших сувениров (например, каждой даме – веер, мужчинам – бабочку или носовой платок, в одной цветовой гамме).

Способы включения отдыхающих в массовые праздники

1. Максимальное общение зрителей с исполнителями ролей.

2. Динамичное превращение зрителей в участников массового действия.

3. Эмоциональное воздействие: игровое, музыкальное, световое, цветное, фейерверк.

4. Привлечение внимания аттракционами, конкурсами, игровыми элементами.

5. Поощрение заинтересованности зрителя сувенирами, подарками, сюрпризами.

Инициативная группа специалистов-аниматоров при разработке анимационных мероприятий должна учитывать следующие аспекты:

- периодичность проведения анимационной программы;
- основные задачи и актуальность тематики;
- выбор места проведения и подбор состава участников;
- основную форму построения анимационной программы и общей композиции;
- характер участия зрителей, их роли, возможную степень удовлетворения интересов.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ
различных игр, конкурсов и викторин**

Ниже даны примеры проведения игр, содержание и правила которых могут варьироваться аниматором в зависимости от различных факторов (возраст, количество участников, время года, наличие оборудования и др.).

При подведении итогов учитываются актерское мастерство, быстрота и оригинальность выполнения задания участниками.

По окончании игры командам вручаются призы.

Конкурсные задания

«Аббревиатура» – это сокращение длинного названия по первым буквам. Играют две команды. Всем знакомы такие аббревиатуры, как КВН, НЛО, НАТО, ЛДПР и т. д.

Задание: расшифровать аббревиатуры: ЗИГЗАГ, КРУГ, БУБЛИК, БАЛДА, БРЕВНО, СИРОП. Какая команда интересней и оригинальней выполнит задание – та и победит.

«Акrostих» – это стихотворение, в котором начальные буквы строк составляют слово. Например, зашифровано слово *ЗИМА*:

Земли не видно – снег кругом,

И спит медведь в берлоге.

Мороз сковал все речки льдом.

Ах, как замерзли ноги!

Задание: необходимо сочинить акrostих, в котором зашифровано одно из предлагаемых слов: *БАНЯ, КЛАД, ПЛЯЖ, ВРАЧ, ЗМЕИ, КРОВ, КРАН, ПРУД.*

«Буриме». Предлагается сочинить четверостишие, строчки которого заканчиваются такими словами:

- ◆ кошка – ложка, окошко – немножко;
- ◆ стакан – банан, карман – обман;
- ◆ бег – снег, век – человек;
- ◆ кружка – подружка, лягушка – частушка;
- ◆ конь – гармонь, огонь – ладонь.

«Веселая история». Предлагается сочинить историю про:

- собаку, которая жила в холодильнике;
- ворону, которая любила кататься на велосипеде;
- майского жука, который боялся высоты;
- бабочку, которая любила петь;
- медведя, который хотел научиться играть на гитаре.

«Вожатый и туристы»

Вожатый: Кто шагает с рюкзаком?

Туристы: Мы, туристы!

Вожатый: Кто со скукой не знаком?

Туристы: Мы, туристы!

Вожатый: Нас вперед ведут

Туристы: Дороги!

Вожатый: Наш девиз:

Туристы: «Всегда вперед!»

Вожатый: Эй, ребята!

Туристы: Тверже шаг!

Вожатый: Что турист берет в дорогу?

Туристы: Песню, ложку и рюкзак!

Вожатый: Мы голодные, как звери!

Туристы: Открывайте шире двери!

Вожатый: Нам еда полезна будет,

Туристы: Силы новые разбудит.

Вожатый: Кто отстал?

Туристы: Не отставай!

Вожатый: Кто устал?

Туристы: Не унывай!

Вожатый: Кто идти захочет с нами –

Туристы: Песню нашу запевай!

«Если весело живется»

Если весело живется, хлопай так (два хлопка в ладоши)
(2 раза).

- Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, хлопай так (*два хлопка*).
Если весело живется, щелкай так (*два щелчка*) (2 раза).
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, щелкай так (*два щелчка*).
Если весело живется, топай так (*два притопа*) (2 раза),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, топай так (*два притопа*).
Если весело живется, делай так (*два хлопка над головой*) (2 раза).
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай так (*два хлопка над головой*).
Если весело живется, хорошо! (*хором: «Хорошо!»*) (2 раза).
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, хорошо! (*«Хорошо!»*).
Если весело живется, делай все (*повторяются все движения подряд: два хлопка, два щелчка пальцами, два притопа ногами, два хлопка над головой*).
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай все (*повторяются все движения подряд*).

Забывший порядок повторения движений выходит из игры. Он должен спеть песню или прочитать небольшое стихотворение.

«Запрещающие таблички». На улицах городов можно встретить запрещающие таблички: «Посторонним вход воспрещен!», «По газонам не ходить!», «Не сорить!» и т. д.

Придумайте 5 запрещающих табличек, которые могли бы появиться во дворце Снежной Королевы, в Изумрудном городе, театре Карабаса-Барабаса, больнице Айболита, пещере Али-Бабы.

«Зоологические прыжки». Многие животные передвигаются прыжками. Соревнующимся командам предлагается выделить игроков, которые будут изображать: кенгуру, кузнечика, лягушку, зайца, слона.

«Колыбельная песня». Колыбельные песни помогают ребенку успокоиться и уснуть. Необходимо исполнить песню тихо, убаюкивающе и усыпляюще, но предлагаются пафосные, энергичные песни. Например: «Зайка моя» – Филиппа Киркорова, «Атас!» – группы «Любэ».

«Кондитерские сказки». Команды должны сочинить интересную сказку в стихах, героями которой будут кондитерские изделия. Названия сказок: «О том, как пирожное захотело стать тортом», «О том, как мармелад поссорился с шоколадом», «О том, как конфета потеряла свою обертку», «О том, как мороженое путешествовало по Африке», «О том, как вафли учились плавать».

«Маршевая песня». Маршевые песни помогают ходить в строю. В них есть ритм и четкость, их исполняют громко и бодро. Задание командам – исполнить одну из предлагаемых песен: «В траве сидел кузнечик», «Спят усталые игрушки», «От улыбки хмурый день светлей», «Маленькой елочке холодно зимой» и промаршировать строем под ее мелодию.

«Мелодекламация» – это чтение стихов или художественной прозы в сопровождении музыки, что усиливает воздействие текста на слушателей. Задание усложняется тем, что веселый стихотворный текст необходимо прочитать под сопровождение мелодии патриотической песни:

♦ «Федорино горе» – под мелодию песни «Дан приказ ему на Запад»;

♦ «Мойдодыр» – «Наш паровоз вперед летит»;

♦ «Телефон» – «По долинам и по взгорьям»;

♦ «Краденое солнце» – «Там вдали, за рекой».

«Мелодии в необычном исполнении». Надо исполнить мелодию песни «Широка страна моя родная» необычным способом: прокашляв, прошелестев бумагой, процокав языком, процелкав пальцами, просвистев.

«Нарисуй пословицу». Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. А участники соревнований должны нарисовать одну из пословиц:

- «На чужой каравай рот не разевай»;
- «За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь»;
- «Дареному коню в зубы не смотрят»;
- «Одна голова хорошо, а две лучше»;
- «Доброе слово и кошке приятно»;
- «Не надо делать из мухи слона».

«Необычное пение». Правильно петь стремятся все. Петь неправильно гораздо интересней. Игрокам предлагается исполнить песню «Маленькая страна» из репертуара Наташи Королевой, но при этом надо выполнить одно из предлагаемых действий: зажать нос пальцами, набрать в рот воды, втянуть внутрь щеки, закусить нижнюю губу, зажать между зубов спичку, положить за щеки грецкие орехи.

«Необычный гимн». Необходимо сочинить гимн (слова и музыку) для команды:

- любителей кефира;
- любителей манной каши;
- страдающих kleптоманией;
- обжор;
- любителей зимнего плавания.

«Новое применение». Надо придумать 10 новых применений известным предметам: носовому платку, столовой ложке, бельевой прищепке, швейной игле, зубной щетке.

«Новый календарь». Скучно и грустно называются наши месяцы. Игрокам необходимо быстро придумать новое красивое название для каждого месяца.

«Огородные сказки». Надо сочинить сказку-объяснение про овощи с огорода. Темы: «Почему помидор красный?», «Откуда у редиски хвостик?», «Почему арбуз полосатый?», «Откуда у капусты много листьев?», «Почему огурец пупырчатый?».

«Ода» – это торжественные стихи, в них кого-то восхваляют или чем-то восхищаются. Например, ода Радищева «Вольность»:

О дар небес благословенный,
Источник всех великих дел,
О вольность, вольность, дар бесценный,
Позволь, чтоб я тебя воспел...

Подражая великим мастерам прошлого, предлагается сочинить торжественную оду, посвященную: вчерашнему пирожку с мясом, сломанному зубу расчески, обратной стороне коленки, радиатору центрального отопления, фонарному столбу.

«Одна строчка, но в рифму». Играющим предлагается сочинить вторую строчку, первая же будет предложена заранее. Концовка может быть разной, главное, чтобы соблюдалась рифма. Например: «Дуракам закон не писан», – сказал осел, встречаясь с лисом. А теперь сочиняйте сами:

- Шла корова по луне...
- Килька плакала в томате...
- Сварен суп из топора...
- Стрекоза на шляпу села...
- Оторвали хвост собаке...
- Мы спросили попугая...

«Переводчик». Необходимо сказать фразу, но по-другому, не повторив ни одного слова из предложенной, но сохраняя смысл предложения, чтобы игроки догадались, какое оно:

- ◆ муха села на варенье;
- ◆ на столе стоит бутылка;
- ◆ бьют часы двенадцать раз;
- ◆ воробей влетел в окно;
- ◆ шел отряд по берегу.

«Песня голодных». Участники игры – гости – пришли на день рождения к своему другу, но именинник просит их исполнить жалостливо песню крокодила Гены «Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам...». Условие: игроки должны ее спеть не словами, а в виде звуков животных или птиц, например: вороны, лягушки, кошки, козы, коровы.

«Песня, которую знают все». Соревнуются две команды в умении исполнить известную песню «Подмосковские вечера», как ее исполнили бы:

- африканские аборигены;
- горцы Кавказа;
- олениводы Чукотки;
- индейцы племени тумба-юмба.

«Повторяющаяся рифма». Иногда поэты сочиняют стихи, когда 9 строк оканчиваются на одну рифму, например «ой»:

Как-то утром под горой,
Предвечернею порой
Шел парнишка молодой,

С ним старик шел с бородой,
С водосточною трубой.
Шли они на водопой,
Били мух сковородой...
Хочешь – плачь, а хочешь – пой
Над такою ерундой.

Предлагается сочинить стихи, чтобы строчки оканчивались рифмой на – *ка, ла, на, ра, ча, ай, ать, он, ять*.

«Полезный подарок». В мультфильме про Винни Пуха Сова сочинила для Иа целую речь. Нужно придумать, что может сказать Сова в тот момент, когда будет дарить: Винни Пуху – гирию от весов; Пятачку – звонок от велосипеда; Кролику – стрелку от компаса; Удаву – оправу от очков; Слону – лампочку от фонарика.

«Сиамские близнецы». Быть сиамскими близнецами нелегко, ведь на двух человек приходится всего две руки. Попробуйте убедиться в этом сами: два участника команды должны обняться друг с другом так, чтобы свободными оказались правая рука одного и левая – другого. А теперь необходимо на быстроту выполнить следующие задания:

- вдеть нитку в иголку и зашить дырку;
- зажечь свечу спичками;
- завязать бант на ленте;
- заменить стержень в шариковой ручке и написать письмо;
- вырезать ножницами фигурки из цветной бумаги и сделать аппликацию.

«Старая сказка с новым концом». Играющим командам дается задание: придумать новые окончания известным народным сказкам – «Курочка Ряба», «Колобок», «Репка», «Теремок», «Волк и семеро козлят».

«Фестиваль хоров». Команды соревнуются на лучшее исполнение русской народной песни, например: «Ой, мороз, мороз».

Задание игры – показать, как эта песня прозвучала бы в исполнении хора:

- служащих бронетанковой дивизии;
- ребяташек детского сада;

- пациентов психиатрической лечебницы;
- слушателей духовной семинарии;
- ветеранов труда.

«Художественная гимнастика» – один из самых красивых видов спорта. Обычно в своих выступлениях гимнастки используют такие предметы, как обруч, мячи, скакалки, ленты.

Задание – представьте, что спонсором соревнований по художественной гимнастике выступил банно-прачечный комбинат и настоял, чтобы гимнастки выступали с банными принадлежностями (махровым полотенцем, банным венником, мочалкой, пластмассовым тазиком), и выполняйте упражнения.

«Чайнворд». В этой игре слова подбираются так, чтобы каждое новое слово начиналось на ту же букву, на которую оканчивается предыдущее слово. Например: Дюймовочк**А** – Аккуратн**О** – Очистил**А** – Апельси**Н** – Ножик**О**М.

Задание: составить чайнворд про героев сказки «Золотой ключик», используя как можно больше имен: Буратино, Карабас-Барабас, Мальвина, Дуремар, Артемон, Тортилла, Пьеро, кот Базилио, лиса Алиса.

«Чудодейственное лекарство». *Задание:* Представьте себя фармацевтом и придумайте такое лекарство (название, состав ингредиентов, способ применения), которое можно было бы прописать: врунам, лентам, ябедам, драчунам, плаксам, жадинам.

«Шарада» – это загадка, в которой загадывается слово по частям. Например:

Три буквы – термин при игре,
Другие три – победный крик.
А в целом – встретишь на дворе,
Услышав вдруг собачий рык.

(кон + ура = конура)

Команды сочиняют шарады в стихах на предложенные слова:

- пар + ус = парус;
- гимн + Азия = гимназия;
- ком + пас = компас;
- пуд + ель = пудель;
- фа + сад = фасад.

«Эмоциональные руки». Человек – очень эмоциональное существо. Обычно все эмоции «написаны на лице». Участникам игры необходимо продемонстрировать эмоции руками: ненависть, злость, радость, испуг, грусть, неприязнь.

Веселые игры, забавы-шутки и розыгрыши

«Кенгуру». Игра развивает координацию движений. Каждому участнику дается мяч. Зажав его между коленями или щиколотками, надо пропрыгать 20–30 м, стремясь поскорее добраться до финиша. Если мяч выскользнул, его нужно поднять и продолжить бег, но время при этом, конечно, будет потеряно. Отталкиваться при прыжках нужно сразу обеими ногами, поэтому игра и называется «Кенгуру». Игру можно проводить в виде гонки между отдельными участниками и в виде эстафеты, когда мяч передается от одного игрока к другому.

«Комический футбол». Мяч привязывают длинной веревкой к вбитому в землю колышку. Играющий становится против мяча, ему завязывают глаза. *Задача:* пройти вперед на 6 шагов и ударить ногой по мячу. Сделать это удастся довольно редко.

«Тяни-толкай». Соревнуются пары ребят в беге на 20–30 м. Пары, взявшись за руки, бегут, касаясь спинами друг друга. Прибежав к финишу, возвращаются на старт. Получается, что в одну сторону играющий бежит нормально, а в другую – пятится назад.

«Чехарда». Ребята становятся друг за другом с промежутками до 5 шагов. Голову надо пригнуть и самим согнуться, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний разбегается и поочередно перепрыгивает через каждого стоящего впереди, опираясь руками о его спину. Играющие постепенно выпрямляются, увеличивая высоту прыжка. Каждый перепрыгнувший становится впереди. Тот, кому прыжок не удастся, выбывает из игры.

«Бег с капканом». Несколько небольших мешков надо набить свежесорванной травой и завязать. Это и будет «капканом». В шеренгу строятся 6–10 ребят, к ноге каждого из них

привязан «капкан». Устраивается бег наперегонки. Соревнование проходит весело, но бежать с «капканом» нелегко, поэтому отмерьте расстояние для бега не более 30 м. Побеждает прибежавший к финишу первым.

Веселые старты, комбинированные эстафеты

«Бег с обручем». Все члены команды по очереди бегут до точки поворота и обратно, крутя на поясе обруч. Побеждает самый гибкий и быстрый. Усложнением эстафеты могут служить следующие задания: крутить обруч на шее, на руке, а также крутить сразу два обруча на обеих руках.

«Бег со скакалкой». Участвуют две команды. Первые участники команд бегут по сигналу до поворотного флажка и обратно, прыгая через скакалку. Затем они передают скакалку следующему и так – до победы или неудачи. Более сложным вариантом является бег с прыжками через обруч, который используется как скакалка.

«Змейка». В этой эстафете участвуют сразу все играющие, кроме трех человек, которые встают на линии эстафеты на равном небольшом расстоянии друг от друга и ничего не делают, просто стоят в качестве столбов. Остальные игроки в это время превращаются в «змею». Это легко, нужно лишь всем игрокам выстроиться в колонну и положить руки на плечи впереди стоящим. Капитан будет «змеиной головой», замыкающий колонну – «хвостом». «Змея» готова к движению, а двигается она, как известно, извиваясь. Нашей «змее» тоже придется извиваться, т. е. огибать игроков на линии эстафеты. Старт! «Змея» быстро двигается вперед, не толкая «столбы» и не разрывая на кусочки свое туловище, огибает поворотный флажок и ползет, извиваясь, обратно. Тот, кто толкнул «столб» или разорвал цепь – выбывает из игры. Победитель определяется по «змеиному хвосту», т. е. по последнему участнику.

«Игольное ушко». Вдоль линии эстафеты на земле лежат два или три обруча. Стартуя, первый участник должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя (как нитка проходит через игольное ушко). Затем, добежав до следующего обруча, проделать с ним то же упражнение. И так со всеми об-

ручами на прямом и обратном пути. Побеждает та команда, участники которой быстрее проденут «нитку», т. е. проделают все операции с обручами.

«Наездники». Команды делятся на пары. В каждой паре один будет «лошадью», второй – «наездником». «Наездник» садится на «лошадь», как ему удобно, лишь бы ноги не волочились по земле. Старт! И «лошадь» устремляется вперед, стараясь не уронить седока. Поворот, путь назад, передача эстафеты... Побеждает команда, чьи «лошади» более быстрые, а «наездники» более устойчивые.

«Сиамские близнецы». Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Такими близнецами в команде будет каждая пара. «Срастись» им придется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только боком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующим «сросшимся близнецам». Спины игроков на протяжении всего бега должны быть плотно прижаты. Победит наиболее согласованная и быстрая пара.

«Спасательный круг». Участвуют две команды. Спасательным кругом, который поможет перебраться через «реку», в этой эстафете будет обруч. Линия старта будет одним «берегом», линия напротив – другим. Капитан команды надевает на себя обруч и, удерживая его на уровне пояса, бежит до установленной отметки. Возвращаясь, он захватывает обручем следующего участника команды и бежит вместе с ним, «переправляя» его в «спасательном круге» на другой «берег». Так по очереди капитан «переправляет» всю команду на противоположную сторону. Побеждает та команда, которая быстрее перебралась на другой «берег».

«Тачка». В этой эстафете также нужна разбивка на пары. Одному из этой пары придется стать «тачкой» – грузовым транспортом с одним колесиком и двумя ручками. Только здесь вместо колесика будут руки, вместо ручек – ноги.

Итак, игрок-«тачка» ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок-«водитель тачки» берет своего партнера за ноги, чтобы корпус «тачки» был параллелен земле. «Тачка» готова к движению. Сигнал, и «тачка», двигаясь на руках, «до-

езжает» до поворотного флажка и возвращается назад, где к движению уже готова новая «тачка». Побеждает самая сильная пара.

«Три прыжка». Участвуют две команды. Для выполнения этой эстафеты необходимо на расстоянии 8–10 м от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала первый участник, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет скакалку и устремляется назад, чтобы передать эстафету следующему. Второй участник, достигнув лежащих предметов, берет обруч и делает через него три прыжка (как через скакалку). Третий участник вновь берет скакалку и т. д., идет чередование. Прибытие последнего члена команды к линии старта означает окончание эстафеты. Победа достается более быстрой команде.

Шуточная олимпиада

«Бадминтон». С детским вариантом игры в бадминтон, наверное, знаком каждый. Каждый хотя бы раз в жизни держал в руках бадминтонную ракетку и воланчик. В этой эстафете мы ракетку ничем заменять не будем. А вот шарик будет воздушный. Итак, на линии старта стоит первый участник забега, в одной руке у него ракетка, в другой – шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шарик, провести его до финиша и уложить в ведро. Затем игрок возвращается и передает ракетку следующему. Второй участник бежит к ведру, достает из него шар и ведет его к команде. Идет чередование: один участник бежит с шаром к ведру, другой – от ведра. Никто не имеет права нести шар в руках или ударять его рукой, все делается только ракеткой. Победа достанется тем, кто первым освоит особенности такого бадминтона и сделает все быстрее.

«Бег на коньках». Если когда-нибудь вы наблюдали соревнования профессионалов-конькобежцев, то обратили, наверное, внимание на коньки спортсменов. Они имеют очень длинные полозья, намного длиннее, чем у обычных коньков. Чем можно заменить коньки в этой эстафете? Откроем секрет: большими калошами. Они сваливаются с ноги и в них нельзя бегать, как обычно, в них поневоле приходится «сколь-

зять», т. е. бежать, шаркая калошами по земле. Достаньте калоши и поставьте на линию старта одну пару для каждой команды. Каждый участник эстафеты должен запрыгнуть в калоши и преодолеть расстояние до поворотного флажка и обратно. Победят в этих коньково-калошных бегах самые ловкие и быстрые.

«Бобслей». Бобслей – олимпийский вид спорта, родившийся из древней забавы – катания на саних с горы. По ледяной трассе боб (спортивные сани) мчится с бешеной скоростью. В нашей эстафете такой скорости не будет, потому что двигаться придется не с горы, а по ровной поверхности, да и «санками» будет обыкновенный крепкий мешок. Командам придется разделить на тройки. Два игрока возьмут мешок за углы так, чтобы при этом большая его часть лежала на земле. На мешок садится «ездок». Чтобы ему не свалиться с «саней», он должен крепко держаться за мешковину. А на линии эстафеты должны быть установлены 2–3 кегля, ведь трасса у «саночников» имеет много крутых виражей. По сигналу два игрока устремляются вперед, они волочат за собой «бобслеиста». Им предстоит втроем пройти между кеглями, добраться до поворотного флажка и таким же способом вернуться обратно. А затем передать мешок очередной тройке. Если «санки» перевернутся и сидящий свалится с них, придется задержаться для «ремонта» и «восстановления спортивной формы». Поэтому, чтобы победить, нужны сила и ловкость.

«Спортивная ходьба». Что главное в спортивной ходьбе? Любой, даже неспециалист, ответит: ноги спортсмена ни на секунду не должны отрываться от земли, и ступать необходимо всей ступней. Освоить такой ход не так-то просто. В нашей эстафете процесс ходьбы будет еще сложнее. А именно: делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой. То есть с каждым шагом участники будут продвигаться вперед на длину подошвы их обуви. Так как двигаться игроки будут медленно, дистанцию для них можно определить в 5 м туда и обратно. Из всех тихоходов победят самые быстрые тихоходы.

«Стрельба из лука». Что лук – это оружие индейцев и средневековых воинов, вы знаете. Может быть, даже когда-то мастерили его сами. Сегодня из современных пластиковых луков

стреляют спортсмены. У нас все будет несколько по-другому. Другой будет мишень: не щит с концентрическими кругами и не птица, летящая в небесах, а обыкновенное ведро. Ну, а луком будет обыкновенный лук, т. е. репчатый (если вы его найдете в достаточном количестве). Ведро-мишень нужно установить на 5 м дальше финиша, луковицы (их число должно равняться количеству участников) – уложить на финишной черте. Участник номер один по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковицу и бросает ее, стремясь попасть в ведро. За каждое попадание – одно дополнительное очко команде. Попал или не попал первый «стрелок», он не задерживается возле финиша, а бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участнику. Так все по очереди совершают «луковую стрельбу». Побеждает та команда, которая быстрее забросит луковицы в ведро.

Шуточные задания и вопросы

«Может быть? Не может быть?». Ребята сидят в кругу. Ведущий пускает по кругу какой-либо предмет (зонтик, горшок, пакет). Каждый придумывает новые назначения этого известного предмета. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения данного предмета.

«Сурдоперевод». Одни школьники ведут рассказ, читают стихи, поют. Другие переводят, находясь рядом, как специальные сурдологи телевидения, изображая руками и мимикой содержание литературных текстов.

«Театр пантомимы». Игроки – «артисты театра» – под музыку или без музыки должны изобразить:

- кофемолку, дверной замок, отбойный молоток, часы с кукушкой, трактор в поле, мотоцикл;
- горящую свечу, мигающую лампочку, тупые ножницы, горячий утюг, испорченный телевизор, неработающую зажигалку, велосипед с «восьмеркой»;
- разозленного кота, грязного поросенка, ленивого пингвина, говорящего попугая, гордого петуха, злую собаку, трусливого кролика, надменного индюка, мокрую сову, красавца-павлина, страуса.

«Шутка». Предложите двум детям выполнить следующее задание. Пусть они встанут на колени и каждый правой рукой возьмется за свою правую ногу, слегка приподняв ее от пола. В левой руке играющих должны быть кружки. Кружку одного из них наполните водой. Он должен перелить воду в кружку товарища, не пролив при этом ни капли воды. Затем участники меняются ролями. Побеждает более ловкий.

Шуточные вопросы:

1. Сколько яиц можно съесть натощак? (*Одно, остальные не натощак.*)
2. На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? (*На мокрое.*)
3. Сколько минут надо варить крутое яйцо: 2 – 3 – 5? (*Нисколько, оно уже сварено. Варят вкрутую.*)
4. Где вода стоит столбом? (*В стакане.*)
5. Что делается с красным шелковым платком, если его опустить на 5 мин на дно моря? (*Будет мокрым.*)
6. Какой болезнью на суше никто не болеет? (*Морской.*)
7. Что у человека под ногами, когда он идет по мосту? (*Подшвы.*)
8. По чему часто ходят и никогда не ездят? (*По лестнице.*)
9. Как далеко в лес может забежать заяц? (*До середины леса, дальше он уже выбегает из леса.*)
10. Что случается с вороной через три года? (*Ей идет четвертый год.*)
11. Что нужно сделать, чтобы отпилить ветку, на которой сидит ворона, не потревожив ее? (*Подождать, пока она улетит.*)
12. У семерых братьев по сестре. Сколько всего сестер? (*Одна.*)
13. На что похожа половина яблока? (*На вторую половину.*)
14. Можно ли в решете принести воды? (*Можно, если она замерзнет.*)
15. Летели три страуса. Охотник одного убил. Сколько страусов осталось? (*Страусы не летают.*)
16. Какая птица состоит из буквы и реки? (*Иволга.*)
17. Что находится между городом и селом? (*Союз.*)
18. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (*Сон.*)
19. Когда черной кошке легче всего пробраться? (*Когда дверь открыта.*)
20. Сын моего отца, а мне не брат. Кто это? (*Я сам.*)
21. Горело семь свечей, три погасли. Сколько осталось? (*Три, остальные сгорели.*)

Русские народные игры

«12 палочек». Для этой игры нужны дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие «качелей». На нижний конец дощечки кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

«Аленушка и Иванушка». Выбираются «Аленушка» и «Иванушка», им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. «Иванушка» должен поймать «Аленушку». Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!». «Аленушка» обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!». Как только «Иванушка» поймал «Аленушку», их место занимают другие ребята, и игра начинается сначала.

«В столб». Для игры выбирают какой-нибудь столб или дерево с гладким стволом. Играют школьники любого возраста. Число их 10–15 человек. Один из играющих (по жребию) становится спиной к столбу (дереву) с мячом в руках. Он подбрасывает мяч кверху и отбивает его рукой (как в игре в волейбол) по направлению к игрокам, стоящим в «поле». Те стараются поймать мяч на лету. Игрок, поймавший мяч, бросает им в столб и, если попадает, занимает место у столба, а стоявший здесь до этого – идет в «поле».

Правила игры:

1. Если мяч попадает в столб, отскочив от земли или от какого-либо предмета, удар считается недействительным.

2. Если после удара никто из полевых игроков мяч не поймает, то его надо вернуть «сторожу» для следующего удара.

«Горелки». Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий становится в нескольких шагах перед колонной, спиной к играющим, и начинает считать:

«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, три –
Последняя пара, беги!»

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «четвертая пара» или «вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

«Казак-разбойник». Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников. У казаков есть дом, где во время игры находится «сторож». В его обязанности входит охрана пойманных «разбойников». Игра начинается с того, что «казак» находится в своем доме и дает «разбойникам» возможность спрятаться. «Разбойники» по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки. Следы могут быть и ложными, для того чтобы запутать «казак». Через 10–15 мин. «казак» начинает поиски. Игра заканчивается тогда, когда все «разбойники» пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели «казак».

Игру лучше проводить на большой, ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры «казак» и «разбойники» меняются ролями.

«Салки». Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть варианты, усложняющие ее правила:

- Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим;

- Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторону и кричит: «Чай-чай-выручай!». Он «заколдован», «раскол-

довать» могут другие играющие, дотронувшись до его руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2–3 человека.

«Стой». Эта игра рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста. В нее могут играть 8–12 человек. Для этого нужны любой мяч (волейбольный, футбольный, теннисный, просто резиновый) и высокая ровная стена.

Рассчитавшись по порядку, дети становятся в нескольких метрах от стены. Водящий бросает мяч в стену не ниже определенного уровня, громко называя номер кого-нибудь из рассчитавшихся. Игрок, номер которого назвали, ловит отскочивший от стены мяч и снова бросает его в стену, называя при этом номер другого игрока. Тот в свою очередь бросает мяч в стену, вызывая третьего, и т. д.

Если один из названных игроков не поймает мяч, остальные игроки разбегаются, а совершивший ошибку быстро подбирает мяч и кричит: «Стой». После этого он может мячом «запятнать» любого из играющих. Если он промахнется, ему засчитывается штрафное очко, и игра возобновляется. Если же он попадет в игрока, то снова все разбегаются, а «запятнанный» хватается за мяч и тоже кричит: «Стой». Теперь уже он старается попасть мячом в любого из играющих. Так продолжается до первого промаха. Промахнувшемуся засчитывается штрафное очко, и игра опять начинается с броска о стенку. Выигрывает тот, кто не получил штрафных очков или получил их меньше других.

Правила игры:

1. «Пятнать» игроков можно только с того места, где был подобран мяч.

2. Остановившись, можно увертываться от мяча, но при этом нельзя отрывать ноги от земли.

3. Игрок не считается «запятнанным», если поймает брошенный в него мяч. В этом случае штрафное очко получает тот, кто его бросил.

«Тары-бары». На Руси в нее играли так: собирались две команды, которые на расстоянии 15–20 м выстраивались шеренгами друг против друга. Затем играющие крепко брались за руки, образуя «цепь». Из каждой команды по очереди или по договоренности со своими игрок, называемый «маткой», обращался к другой команде со словами: «Тары-бары, дайте нам такого-то!». Названный игрок отходил от своей команды и, разбе-

жавшись, старался прорвать цепь противоположной группы, и если ему это удавалось, уводил в свою команду любого из команды противника. Если же «цепь» оставалась неразорванной, то он сам оставался в противоположной команде и вставал в цепь. Выигрывала та группа, в которую переходили все играющие из команды противника.

Развивающие игры

Эти игры развивают у детей логическое мышление, внимание, воображение, смекалку, фантазию, находчивость, самостоятельность, активность.

«Анаграммы». Участникам игры предлагаются бумага и карандаш. Каждый участник должен придумать слово, состоящее не более чем из пяти букв, и написать его на бумаге, причем слово должно быть такое, из которого можно придумать анаграмму (например: раб – бра, фарш – шарф). Затем листочек передается соседу справа. Получив новый листок с новым словом, каждый должен придумать из букв, образующих это слово, новое слово, т. е. придумать анаграмму. Тот, кому это не удалось сделать, выбывает из игры. Последний игрок, придумавший больше всего анаграмм, становится победителем.

«Больше слов!». Игрокам надо записать как можно больше слов в соответствии с требованиями списка в течение 3 мин.

Предложения для списка слов:

- односложные слова с двумя буквами «с» (мусс, класс, босс, мисс);
- слова, заканчивающиеся на мягкий знак (апрель, ель, теперь, постель, капель, метель, свирель);
- слова, в которых более четырех слогов (энциклопедия, субсидируемый, начинающий, высокомерный);
- слова, начинающиеся или заканчивающиеся на «о» (окно, пальто, океан, радио);
- слова, содержащие 3 буквы «е» (переменный, беременная, оледенение, заземление, землетрясение, длинношеее);
- слова, заканчивающиеся на букву «к» (кусок, трюк, блик, носок, трек);
- прилагательные, начинающиеся на букву «б» (безобразный, бойцовый, бледный, бесплодный, большой).

«Групповой рассказ». Играющие разбиваются на две команды и садятся друг напротив друга по разные стороны стола. Каждая команда должна сочинить групповой рассказ. Представитель команды справа от ведущего произносит первую фразу, например: «Дождь хлестал...». Второй игрок, сидящий рядом, продолжает: «Дождь хлестал, охотники промокли до нитки в своем шалаше». Следующий игрок произносит предыдущее и добавляет свою фразу. Так получается интригующий рассказ первой команды. Когда первая команда закончит свой рассказ, вторая команда начинает сочинять свой рассказ. Ведущий оценивает фантазию каждой.

«Раз – словечко, два – словечко». Две команды выстраиваются лицом друг к другу на расстоянии 5–7 м. В игре используется мяч.

Условия конкурса: участник команды, кидая мяч противнику, называет какое-либо понятие. Противник, поймав мяч, должен в течение 3 сек. ответить ассоциативно этому понятию. Например: «Крыло» – «Птица»; «Ветка» – «Дерево»; «Велосипед» – «Спица» и т. д. Команда, которая просрочит время для ответа, проигрывает.

«Рисуем лицо». Участники игры берут по листочку бумаги и рисуют портрет игрока, сидящего напротив. Потом эти листочки пускаются по кругу. Каждый игрок на оборотной стороне пишет, кого он узнал на этом портрете. Когда листочки по кругу вернутся к автору, он посчитает количество голосов участников, которые узнали нарисованного. Побеждает самый хороший художник.

«Тихий час». На сцену в большой коробке или на столике выносятся несколько вещей, например: канцелярские товары, мячи, книги, посуда, подушки, одеяла, игрушки, удочки, сумки, шляпы. Предлагается всем играющим выбрать по одному предмету, который им понравится. Попробовать одним предложением рассказать о тихом часе в лагере, используя выбранные предметы. При этом каждый повторяет сказанное до него и добавляет свое, используя значение своего предмета. Например, первый участник команды говорит: «Готовясь к тихому часу, надо поставить стакан (выбранный предмет) с водой на тумбочку». Второй участник: «Готовясь к тихому часу, надо поставить стакан с водой на тумбочку и проверить содержимое сумочки».

Третий: «Готовясь к тихому часу, надо поставить стакан с водой на тумбочку, проверить содержимое сумочки, потом лечь в кровать и положить голову на подушку».

«Хочу домой». Всем играющим (или двум участникам от каждой команды) завязывают глаза и вразнобой ставят их на сцене. Ведущий просит выполнять его команды: «Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону» и т. д. Потом, по сигналу ведущего, включается музыка и все играющие должны собраться в свои команды, взявшись за руки, т. е. вернуться в «дом». Кто не вернулся «домой», выбывает из игры.

«Цвета». Ведущий предлагает всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т. д.). Так он переберет разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

«Черный ящик». На сцену выносится черный ящик, в котором лежат два пакета с чем-либо (один – для первой команды, другой – для второй). Надо отгадать, что лежит в черном ящике.

Условия конкурса: по очереди каждый игрок задает всего один вопрос ведущему, на который можно ответить словами «да» или «нет». После заданных девяти вопросов команда, посоветовавшись минуту, называет то, что, по ее мнению, лежит в этом черном ящике. Например, вопросы: Это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? и т. д. Если ребята не отгадают, следует проанализировать логику вопросов и ответов.

«Я + Ты = Мы». Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции и ориентации команды. Ведущий по хлопку в ладони (по свистку) предлагает командам быстро построиться:

- по цвету волос (от светлых до темных);
- по алфавиту первых букв имен;
- по размеру обуви;
- по цвету глаз (от темных к светлым);
- по цвету носков (по цветам радуги).

После выполнения каждого задания ведущий или судьи должны проверить правильность построения каждой команды.

Обучающие игры

Обучающие игры предназначены для развития восприятия, внимания, памяти, конкретных общеучебных умений и навыков (запоминание информации, извлечение главного, обобщение, анализ, сравнение и др.).

Победитель определяется по бурным и продолжительным аплодисментам зрителей.

«Двигательная память». Игроки разбиваются на две команды и определяют двух представителей. Представители танцуют в течение 15 сек., а остальные члены команды – жюри – внимательно наблюдают за ними. Теперь представители команд повторяют движения танцоров как можно точнее, а жюри оценивает их двигательную память.

«Зрительная память». Один из игроков должен изображать картину, портрет, можно собственный. Затем играющие разбиваются на две команды, которые в течение одной минуты будут любоваться картиной, рассматривая ее как можно внимательнее. После чего все отвернутся. В картине нужно изменить как можно больше деталей. Теперь играющие обеих команд поочередно должны подойти по одному к картине и молча вернуть в исходное положение все изменения. Побеждает команда, игроки которой восстановят изображение картины.

«Объявления». Мы живем в эпоху рекламы и пестрых объявлений. Их авторы ищут емкие слова, которые должны дойти до сердца читающих. Предлагается придумать свои короткие шуточные объявления:

- о потере совести на трамвайной остановке;
- продаже кактуса двухметровой высоты;
- обмене двух колорадских жуков на одного майского;
- покупке индивидуального бронеавтомобиля;
- репетиторстве на дому по языкам Аляски и Командорских островов;
- наборе на годовичные курсы водителей самокатов и трехколесных велосипедов;
- пропаже белой мышки Муськи;
- об открытии домашнего музея колбасных изделий.

«Поздравления и пожелания». Две команды выбирают себе название. Игроки одной команды будут «поздравляющими», а другой – «желающими». Затем встают так, чтобы каждая пара была образована из игроков разных команд. Игрок из команды «поздравляющих» произносит какое-нибудь поздравление, а игрок из команды «желающих» дополняет это поздравление пожеланием. Например, первый игрок: «Поздравляю с Новым годом!», второй игрок: «Желаю счастья в Новом году!». Поздравления и пожелания произносятся парами, по очереди.

«Телеграммы». Телеграмма – самое лаконичное послание людей друг другу. *Задание:* играющие должны придумать тексты телеграмм известным людям страны: Михаилу Задорнову – писателю-сатирику, Геннадию Хазанову – артисту эстрады, персонажам мультфильмов: крокодилу Гене, старухе Шапокляк и Чебурашке.

«Я знаю пять названий». Здесь игрок должен суметь в ритме отскакивающего мяча проговаривать названия пяти предметов. Каждый игрок по очереди произносит пять названий на заданную ведущим тему, ритмично ударяя мячом об пол. Например, ведущий: «Мебель». Игрок: «Я знаю пять названий мебели: стол – раз, стул – два, диван – три, шкаф – четыре, полка – пять» и т. д. Задача игрока – проговорить названия предметов и счет без сбоя.

Подвижные игры

Эти игры предназначены для поднятия мышечного тонуса, общего настроения, воспитания готовности помогать другим. Они обеспечивают участие каждого ребенка в игре.

«Бездомный заяц». Играть могут 18–20 человек. Играющие с помощью считалки выбирают двух водящих, один из которых – «заяц», не имеющий своего логова (бездомный), другой – «охотник». Остальные игроки выстраиваются в шеренгу и рассчитываются на 1–4 или 1–5. Эти группы (по 4 или 5 человек) образуют кружки и располагаются равномерно в разных местах площадки. Каждый кружок – это дом (логово). Игроки, имеющие первые номера, встают в середину своего кружка. Они изображают «зайцев». «Охотник» и «бездомный заяц» на расстоя-

нии 4–5 шагов друг от друга встают в стороне от кружков. По условному сигналу «охотник» ловит «бездомного зайца». Тот, спасаясь от «охотника», может забежать в любой кружок, а «заяц», находящийся там, выбегает, и «охотник» начинает преследовать его. Если «охотник» поймает «зайца», они меняются ролями. Выигрывают «зайцы», ни разу не пойманные или пойманные реже других.

Правила игры:

1. «Заяц», спасшийся от «охотника» в одном из домов, меняется местами с очередным (согласно расчету) игроком, стоящим в кружке.
2. Игроки, стоящие в кружках, держатся за руки.
3. «Зайцам» пробегать через дом нельзя, если же он забежал в дом, то должен там остаться.
4. «Охотник» может ловить «зайца» только за логовом.
5. Как только «заяц» вбежал в кружок, находящийся там игрок должен немедленно выбежать из логова.
6. Игроки, образующие кружок, не должны мешать «зайцам» вбегать и выбегать из него.

«Калечина-малечина». Играть можно школьникам разного возраста. Если играющих 3–5 человек, они играют одной палкой толщиной 2–3 см и длиной 1–1,5 м. Если число игроков больше, палочку (можно меньших размеров) берет каждый. Палку держат вертикально на кончике одного или двух пальцев руки. Для уравнивания палки играющий балансирует рукой и всем телом, переступая вперед, назад, в сторону. Игрок должен как можно дольше продержаться в таком положении палку, приговаривая: «Калечина-малечина, сколько часов до вечера? Раз, два, три...». Победителем становится тот, кто смог до падения палки назвать большую цифру.

Правила игры:

1. Нельзя поддерживать палку другой рукой.
2. Когда палка падает, ее можно подхватить второй рукой, но счет уже ведется новый.

Игры для саморегуляции состояния

Подобные игры предназначены для нормализации психофизиологического состояния ребенка.

«Ассоциации». Участники садятся в кресло так, чтобы каждый из них мог видеть всех остальных. Им предлагается описать состояние друг друга по внешнему проявлению, используя самые различные ассоциации, метафоры, когда человеческий голос может быть, например, ледяным, густым, бархатным; взгляд – обжигающим или колючим; выражение лица – кислым, постным и т. д.

Можно выражать свои ощущения через цвета, цвета – через звуки, звуки – через форму, можно использовать разные оттенки противоположных качеств: темное – светлое, большое – маленькое, пластичное – хрупкое, глубокое – мелкое, яркое – блеклое, острое – пресное и т. д.

«Весь». Все играющие разбиваются на пары и становятся друг к другу лицом. В каждой паре один из игроков кладет руки на плечи другому, закрывает глаза и начинает мысленно нагнетать тяжесть в свою правую или левую руку. Добившись нужного ощущения, он говорит партнеру: «Готово». Партнер должен отгадать, какая рука стала тяжелее. Затем играющие меняются ролями и проделывают то же самое упражнение.

«Ловись, рыбка!». Каждый участник команды привязывает себе к поясу сзади на веревке «хвостик», на конце которого висит «грузик» (карандаш или палочка). Против каждого играющего ставится пустая бутылка. По условиям русской народной сказки, когда волк на хвост ловил рыбу большую и маленькую, надо попробовать без помощи рук, своим «хвостиком» попасть внутрь бутылки. Какая команда выполнит задание быстрее, та и побеждает. Можно выбрать от каждой команды по два игрока.

«Стоп». Участвующие в игре свободно расходятся по комнате. По команде «Стоп!» каждый застывает в той позе, в которой его застал сигнал. После этого, не нарушая зафиксированных поз, каждому игроку нужно снять у себя мышечные зажимы и сказать: «Готово!». Итак, свободные движения по комнате, принятие любых поз...

Музыкальные конкурсы

«Гвоздь сезона». «Самая популярная мелодия в мире, – утверждает ведущий, – это ламбада (рэп)». Обеим командам одно-

временно предлагается под музыку станцевать и показать несколько движений, характерных для ламбады или рэпа.

«Ля-ля-ля! Жу-жу-жу!». У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает поочередно всем играющим вытянуть по одной карточке. Потом просит каждого участника спеть какую-то часть песни или строчку из песни, содержание которой обозначает буква. Например: А – азартная песня, Г – грибная песня, М – мужественная песня, Л – любознательная песня, Х – хищная песня, Ф – флотская песня, П – приключенческая песня, С – страшная песня и т. д. На подготовку каждому игроку отводится 30 сек.

«Музыкальные стулья». Существует множество вариантов этой игры для детей. Для проведения игр такого рода требуются фрагменты музыкальных записей и стулья (на один меньше числа играющих). Под музыку все ходят вокруг стульев. Как только музыка кончается, каждый должен сесть на стул. Игрок, которому стула не хватило, выбывает из игры.

Играть в эти игры весело, и нет конца возможностям сделать их еще увлекательнее.

«Передай шарик под музыку». Играющие стоят по кругу, ведущий стоит у магнитофона. Пока играет музыка, игроки передают воздушные шары по кругу в одном направлении. Когда музыка неожиданно останавливается, игрок, оставшийся без шара, выходит из игры. После выхода игрока из круга изымается один шарик. Все игроки, у которых шарик лопнул, тоже выходят из игры.

Варианты игры:

- Вместо шаров игроки передают и надевают на себя шляпы. Можно снимать шляпу с находящегося рядом игрока, а не ждуть, когда ее передадут.

- Игроки сидят по кругу. Подарок, завернутый во множество оберток, передается по кругу под музыку. При остановке музыки игрок, у которого оказался сверток, начинает его разворачивать, пока снова не заиграет музыка, после чего сверток нужно передать дальше по кругу. Тот, кто полностью развернет приз, получает его в качестве награды. Чтобы усилить интерес игроков и сделать игру более захватывающей, запустите по кругу одновременно несколько призов.

Игры на ловкость

Лучшие игроки – хорошо тренированные люди. Туристы, которые стоят по сторонам в качестве зрителей, получают не меньшее удовольствие, чем сами участники. При этом существуют разные способы их позитивного подключения к игре. Например, по просьбе аниматора сделать комплимент каждому из победителей или произнести 2-минутную речь в честь самого себя.

«Гонка игральных карт». Команды обращены лицом друг к другу. Ведущий называет какую-нибудь масть игральных карт. Первый игрок в команде должен просматривать колоду до тех пор, пока не найдет туза указанной масти. Колоду передают второму игроку, который перебирает карты и вытаскивает двойку той же масти. И таким образом отыскиваются все карты заданной масти – «туз», «двойка», «тройка» ... и так до «короля» (найденные карты откладываются). Выигрывает команда, закончившая первой.

«Каприз». На стол ставят три металлических цилиндра. Играющий, взяв в руки две палки длиной по 1 м, должен захватить концами этих палок сначала один цилиндр и перенести его на стоящий рядом стол, потом остальные. Точно такое же задание можно проделать с мячами. Во время проведения конкурса обязательно должна звучать ритмичная мелодия.

«Кати вдоль веревки». Участвует любое количество игроков. Один игрок садится на стул, его команда стоит примерно в полутора метрах от стула. Задание – прокатить шарик для пинг-понга по веревке и не уронить его.

Один из игроков команды берет сложенную вдвое веревку за середину, а сидящий на стуле держит ее свободные концы, сильно натягивая их и слегка разведя в стороны. Шарик для пинг-понга кладут на веревки и, изменяя их наклон, заставляют его скользить по веревкам до конца и обратно. Затем то же самое продельывает другой игрок и т. д.

«Крутой парень». Игроки, стоя, отводят одну руку в сторону на уровне плеча. Этой рукой они держат газету только за один угол. По сигналу они, не опуская руки, должны полностью скомкать газету и собрать ее всю в кулак. По окончании игроки

поднимают руку с газетой над головой. Кто быстрее выполнил задание, тот и выиграл.

«Ложки». Ложки (на одну меньше, чем количество игроков) кладут кучкой в центр на равном расстоянии от игроков. Подготавливается колода карт таким образом, что в ней находятся по четыре одинаковых карты не на каждого игрока, а на одного игрока меньше. Например, если играют пять человек, то в колоде должны быть четыре туза, четыре короля, четыре дамы, четыре валета и четыре десятки; колоду тасуют, после раздачи, если ни у кого не оказалось четырех одинаковых карт, игроки одновременно передают по одной карте соседу слева. Карты продолжают передавать до тех пор, пока у кого-то не окажется четыре одинаковых. Игрок, собравший четверку, перестает передавать карты и хватает ложку. При виде этого остальные игроки также стараются схватить по ложке. Одному игроку она не достается, и он выбывает из игры.

«Мотальщик». Для игры нужна круглая палка и гирия весом 3–4 кг. Гирия подвешивается к палке при помощи прочного шнура. Задача играющего – встав на стул или табуретку, кистями рук намотать шнур на палку, подняв привязанный к нему груз. Соревнуются одновременно два-три участника. Во время проведения игры звучит зажигательная музыка. Побеждает тот, кто быстрее намотал шнур на палку.

«Нанизанные люди». Участвуют две команды по пять-шесть игроков. Каждая команда построена в одну шеренгу, игроки стоят рядом друг с другом. Далее каждой команде дается по одному мотку веревки с привязанной к концу ложкой. Игроки должны быть в спортивной одежде. Команда дисквалифицируется за порванную веревку.

По команде «Начали!» первый игрок пропускает ложку впереди под рубашкой, далее – в брюки и вытаскивает ее снизу из брючины. После этого ложка передается следующему игроку и высвобождается необходимое количество веревки. Как только ложка достигла конца шеренги и все игроки соединены, процесс повторяется в обратном порядке. При этом первый игрок постоянно сматывает веревку по мере того, как ложка продвигается к началу линии. Выигравшей считается та команда, игроки которой первыми провели ложку обратно до начала шеренги и сматывали веревку.

«Носки и перчатки». Играющим предлагается надеть по несколько перчаток на каждую руку, при этом перчатки должны быть от разных пар (садовых, рабочих, на меху, рукавиц). Затем ведущий и его ассистент завязывают играющим глаза. По сигналу игроки находят стопку носков в центре круга и стараются надеть их как можно больше (не снимая перчаток), пока не кончится отведенное время. Кто надел больше носков на ноги, а перчаток или рукавиц на руки, тот и победил.

«Официанта, пожалуйста!». Две команды стоят друг против друга, сохраняя достаточно большое (не меньше метра) расстояние между отдельными игроками. Первый игрок несет тарелку с шариком для пинг-понга (приготовленное на завтрак яйцо). Он должен перебежать от одного игрока своей команды к другому, говоря каждому: «Вот ваш завтрак, сэр (или мадам)». Когда играющий закончит свой раунд, он передает эстафету следующему, официанту № 2, и так далее. Выигрывает та команда, которая первой подала завтрак.

«Перья». Игроки свободно рассаживаются небольшим кругом и держат по одному перу. От них требуется подбросить свое перо и беспрестанно дуть, чтобы оно удерживалось в воздухе. Если перо упало на игрока – он проиграл. Конкурс сопровождается музыкальными вставками.

«Победитель». Для игры надо подготовить примерно сто маленьких карточек с буквами алфавита – по одной букве на карточке. Задание – составить слово «победитель». Карточки разбросаны по столу буквами вниз. По команде «Начали!» мужчины бегут к столу и ищут буквы из слова «победитель» – по одной букве за один раз. Они должны взять карточку, посмотреть на букву и, если это не та буква, которая нужна, положить карточку на стол буквой вниз. Карточки с верными буквами надо поднимать вверх и показывать ведущему или ассистенту, чтобы те могли следить за успехами команд.

«Пройдись по линии». Наклейте на полу прямую полосу изоленты. Попросите кого-нибудь пройти по линии, а затем проделать это еще раз, но при этом глядя в бинокль с уменьшающей стороны.

«Разносторонняя эстафета». Ряд девочек становится против ряда мальчиков примерно в 9 м друг от друга, стулья стоят на стороне мальчиков. По команде «Начали!» каждый мальчик съедает крекер и бежит к партнерше, падает перед ней на колени и насвистывает предназначенную ей песенку. Девочка угадывает мелодию, надувает воздушный шарик, завязывает его, бежит к стулу и садится на шар так, чтобы он лопнул. Затем бежит назад и присоединяется к своему партнеру. Затем парочка зажимает картошку лбами и, удерживая ее таким образом, двигается обратно к стулу. Если картошка упадет, партнеры снова должны вернуться к тому месту, откуда начали движение. Чтобы показать, что они финишировали, девочка садится на стул, а мальчик становится позади нее.

Полезный совет ведущему: объясните и продемонстрируйте последовательность эстафеты перед ее началом.

«Скула к скуле». В игре участвуют две команды, построенные в две линии. По сигналу апельсин (или теннисный мячик) дают первым игрокам в каждой линии. Они прижимают апельсин подбородком к шее и начинают передавать его вдоль по линии, скула к скуле. Игрокам предлагается убрать руки за спину, потому что помогать себе руками запрещено. Если апельсин упадет, его возвращают в игру на одного человека назад от того места, где уронили.

Эстафета «Рыбный бассейн». Играют три команды – 18 человек. На полу большой комнаты чертят мелом или рисуют на бумаге бассейн, сделанные из цветной бумаги рыбки и веера для каждой команды. Игроки стоят в 6–12 м от «бассейна» тремя группами так, что образуют вершины треугольника с «бассейном» в центре. Требуется переместить всю «рыбу» в «бассейн». Каждая команда посылает игрока, чтобы тот веером загнал их «рыбу» в «бассейн». Как только «рыба» попала в «бассейн», первый игрок бежит назад и передает свой веер второму игроку. Выигрывает команда, первая переместившая «рыбу» в «бассейн».

Полезные советы: 1) для облегчения подсчета очков у каждой команды должны быть «рыбки» своего цвета; 2) чтобы усложнить игру, можно воспользоваться нарисованной мишенью.

Спортивные игры

«Игра с мячом». Для этой игры потребуется специальный щит (размером примерно 2–3 м), установить его надо у стены на стойке. На щите – укрепить кольцо, как для игры в баскетбол. Упражнение выполняется малым теннисным мячом. Играющие должны забрасывать мяч рикошетом (с отскоком от земли или стены).

«Кому достанется приз». Бревно диаметром 10–15 см подвешено при помощи цепей к двум врытым в землю стойкам и свободно раскачивается. Пройти по такому бревну, сохранив равновесие, не так уж просто. Приз достается тому, кто сумеет пройти по бревну, не соскочив на землю.

«Накинь кольцо». На землю кладут доску длиной 3 м. В доске через каждые 30 см высверливают отверстия (всего 10 отверстий). В центральное отверстие вставляют фигуру. Играющие становятся у противоположных концов на расстоянии метра от доски и по очереди бросают кольца, стараясь надеть их на фигуру. В случае попадания играющий переставляет фигуру на одно деление ближе к себе. Выигрывает тот, кто сумеет раньше переставить фигуру в крайнее отверстие на своей стороне доски.

«Пронеси, не уронив». К концу круглой палки прикрепляют крестовину из брусков. На концах брусков крепятся круглые точеные подставки с небольшими ямами, на них кладут по мячу. Палка с крестовиной вставляется в отверстие, сделанное в деревянной подставке. Играющий должен взять палку одной рукой, вытянуть из подставки, пройти 10 м и вставить палку в отверстие другой подставки. Это надо сделать очень осторожно, чтобы не уронить мячи.

«Рыболовы». Поймать на крючок удочки рыбу – дело не очень сложное. А вот сделать это, глядя на отражение рыбы в зеркале, гораздо труднее.

Для этого аттракциона нужен стол, на котором стоит подставка с выпиленными из фанеры рыбами, его нужно оградить ширмой с трех сторон и над ширмой, на стене, повесить зеркало так, чтобы игрокам все было видно.

«Соревнование штангистов». Для проведения этих соревнований понадобится многожильный резиновый жгут в обмотке или резиновый бинт. Играющий наступает ногами на середину жгута, концы берет в обе руки и отводит за голову. Задача состоит в том, чтобы разогнуть и вытянуть вверх руки возможно большее число раз. Для каждого участника соревнований устанавливается соответствующая длина жгута.

«Тройка с ракетками». Если объединить правила волейбола с техникой бадминтона, можно устроить на площадке интересный турнир. Между столбами на высоте 150 см натягивается веревка с флажками. Границы площадки также размечаются флажками. На каждой ее половине – по три игрока с ракетками для бадминтона. Они перебрасывают волан через сетку, стараясь не уронить на землю, не попасть в сетку или за границу площадки. Если ошибку совершила команда, начинавшая игру, волан передается для подачи другой команде. Если ошиблись защищавшиеся, они теряют очко. Правила игры предусматривают обязательный розыгрыш волана на три удара игроками каждой команды. Нарушение этого правила считается ошибкой. При переходе подачи игроки перемещаются на площадке по часовой стрелке. В каждой партии (их три) счет ведется до пятнадцати очков.

Игры-знакомства

Каждый участник получает возможность представиться и узнать имена других.

«Билетики». Играющие становятся парами, лицом друг к другу, образуя два круга: девочки – внутренний, мальчики – внешний. Внутренний круг – это «билетики», внешний – «пассажиры». В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свою пару. «Заяц» хватается за тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика», становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. «Пассажир» может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик». Игра может сопровождаться музыкой.

«Бип». Играющие рассаживаются в круг. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к играющим на колени. Его задача угадать, к кому он сел. Садиться надо спиной к играющему так, будто садишься на стул, ощупывать руками не разрешается. Тот, к кому водящий сел на колени, должен сказать «бип» и желательно «не своим голосом», чтобы его не узнали. Если водящий угадал, на чьих коленях он сидит, то они меняются ролями, игра продолжается.

«Будем знакомы». Выбирается водящий, которому сразу же предлагается выйти за дверь. Ведущий игры объясняет ее условия: «Мой правый сосед расшифровывается как МПС». Отвечая на все вопросы водящего к участникам игры, касающиеся внешности, нужно охарактеризовать соседа справа. Когда появляется водящий, ему дают следующую установку: с помощью самых разнообразных вопросов расшифровать МПС.

«Дружба». Играющие встают по трое, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают по одному играющему и встают на их место. Происходит знакомство. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

«Имя в центре». Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши и Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в центре. Таким образом, каждый получает возможность представиться и узнать имена других.

«Молекула». Идет дискотека. Ведущий объявляет в микрофон: «Молекула-3». Все танцующие должны объединиться по трое и продолжить танец. Те, кто не смог встать в тройку, покидают середину зала. Далее ведущий говорит: «Молекула-4». Снова танцующие объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит до тех пор, пока в центре зала не останется минимум участников. Им вручается приз. Таким образом во время танца все участники, объединенные в «молекулу», знакомятся.

«Снежный ком». Играющие сидят по кругу. Первый называет свое имя, второй – имя первого и свое. Третий называет два

предыдущих имени и свое и т. д., пока первый не назовет имена всех играющих. Игру можно усложнить, называя с середины, с конца. Игрок, допустивший ошибку на втором уровне, выбывает из игры.

«Тезки, или Мяч по кругу». Все играющие становятся в круг. В центре – ведущий с мячом. Он бросает мяч кому-либо из ребят. Поймавший мяч делает шаг вперед и называет свое имя. Все хором трижды повторяют это имя. Если есть тезки, они тоже делают шаг вперед. Затем мяч бросает тот, у кого он оказался в руках, т. е. становится ведущим. Игра продолжается.

КВН «Фильм, фильм, фильм...»

Название команд и эмблемы должны быть связаны с кино. Задания даются участникам за несколько дней до проведения КВНа. Выигрывает более веселая и находчивая команда.

В этом КВНе можно использовать следующие конкурсы.

Разминка «Методом дедукции». Ведущий показывает всем командам одновременно предметы, относящиеся к разным фильмам или мультфильмам (предметы могут быть нарисованы на бумаге). По этим предметам участники должны за 30 сек. определить названия фильмов.

Примеры:

- замок, подсолнечное масло, сигареты «Друг» – «Берегись автомобиля»;
- редиска – «Джентльмены удачи»;
- гирия – «Золотой теленок»;
- иностранец с табуреткой, слон и воздушные шарики – «Следствие ведут Колобки»;
- черная кошка – «Место встречи изменить нельзя»;
- стул – «Двенадцать стульев»;
- комар, самовар, фонарик – «Муха-Цокотуха».

Конкурс перевертышей. Это соревнование на сообразительность и знание названий художественных фильмов. Ведущий произносит «названия» несуществующих фильмов, а участники должны дать правильный ответ. Этот конкурс основан на использовании антонимов.

Примеры:

1. «Умники рождаются по понедельникам» – «Дураки умирают по пятницам».
2. «Три женщины и старец» – «Трое мужчин и младенец».
3. «Сплетни белых ворон» – «Гайна черных дроздов».
4. «Черная луна джунглей» – «Белое солнце пустыни».
5. «Дым маленькой деревни» – «Огни большого города».
6. «Оборванец по фамилии Бегемот» – «Данди по прозвищу Крокодил».

Конкурс актерского мастерства. От каждой команды приглашается по одному представителю. Вытянув карточку с необходимым заданием, они через 30 сек. должны:

- *изобразить походку:*

- а) первоклассника, идущего в школу;
- б) директора крупного предприятия;
- в) балерины;
- г) манекенщицы;

- *мимикой показать или передать звуками и жестами:*

- а) кипящий чайник;
- б) заводящийся транспорт;
- в) скрип двери.

Конкурс капитанов. Каждому капитану дается карточка, на которой написано стихотворение А. Барто «Лошадка»:

*Я люблю свою лошадку.
Причешу ей шерстку гладко,
Гребешком приглажу хвостик
И верхом поеду в гости.*

Через 30 сек. капитаны должны вслух прочесть это стихотворение: на митинге, в школе, с дефектом речи.

Конкурс на знание отечественных кинозвезд. Вопросы задаются командам поочередно. Если одна команда не отвечает на заданный вопрос, то право ответа переходит к другой.

1. Актер, сыгравший знаменитую «тетю из Бразилии»? (*А. Каллягин.*)

2. Актер – исполнитель роли покорителя женских сердец (Жоржетта, Козетта, Жанетта, Лизетта)? (*А. Миронов.*)

3. Какой актер и в какой кинокомедии сыграл роли уголовно-го преступника и зав. детским садом? (*Е. Леонов, «Джентльмены удачи».*)

4. Фильмы, в которых три комедийных актера сыграли роли Труса, Балбеса и Бывалого? («Пес Барбос и необычайный кросс», «Операция “Ы” и другие приключения Шурика», «Самозонцики», «Кавказская пленница».)

5. В каких фильмах главные роли сыграл дуэт актеров – А. Миронов и А. Папанов? («Бриллиантовая рука», «Берегись автомобиля», «Двенадцать стульев».)

6. Что объединяет героев мультфильмов Карлсона, крокодила Гена и Удава? (Голос актера Василия Ливанова.)

Творческое дело «Мы – мастера»

1. **«Плакат».** Нарисуйте веселые плакаты:

- пассажиры – «зайцы», не оплачивающие проезд;
- переход улицы пешеходами в любом месте;
- значение жвачки для развития челюстей;
- подписка на юмористические журналы и газеты;
- гласность и согласность;
- роль сменной обуви;
- загрязнение окружающей среды плохими словами;
- культура поведения в очередях и т. д.

Придумайте свой текст.

2. **«Новая модель».** Нарисуйте модели следующих вещей: головного убора, почтовой марки, обуви, закладки для книг, зубной щетки, музыкального инструмента, специального кресла, спортивного снаряда, домика для птиц, школьной формы, велосипеда и т. п.

Придумайте к ним короткое объяснение.

3. **«Двумя руками».** Нарисуйте двумя руками одновременно на двух листочках бумаги кошку и собаку.левой – кошку, правой – собаку.

4. **«Робот».** Разрежьте на полосы по отдельности портреты с обложек журналов (лоб, глаза, нос, рот, подбородок и т. д.) или с плакатов одинакового размера, желательно цветных. И, как это делают криминалисты, соедините полосы в новый портрет – робот. Придумайте ему имя, профессию, биографию. И выставьте этот синтетический портрет на веселый вернисаж.

5. **«Театральные артисты».** Представьте себе, что вы – артисты театра Древней Греции, или театра времен Шекспира, или японского театра «Кабуки», или провинциального русского театра времен знаменитого Волкова, или театра авангардного ис-

кусства, или вы – артисты МХАТа. А играть вам надлежит спектакль по мотивам сказки «Красная Шапочка». Текст можно импровизировать, роли, костюмы, реквизит – придумать и быстро сделать. Вот теперь играйте.

6. **«Телевидение».** В известные телепередачи вложите свое содержание. Подготовка должна быть кратковременной, экспромтной.

Домашнее задание «Сам себе режиссер!». Это завершающий конкурс. Команды должны осуществить постановку короткометражного фильма на заданную тему.

После подведения итогов все участники выходят на сцену. Победители награждаются призами.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

ВОПРОСЫ ДЛЯ ЭРУДИТОВ

1. В каком веке жил итальянский композитор, скрипач-виртуоз Антонио Вивальди?
2. Кто распутал гордиев узел, разрубив его мечом?
3. Кто написал картину «Утро в сосновом лесу»?
4. Как называют литературоведы единоначалие строк в стихотворении?
5. Сколько подвигов совершил Геракл?
6. Как называют коренных жителей какой-либо страны?
7. Какую страну неофициально называли в прошлом веке Абиссинией?
8. Как звали брата Каина?
9. Назовите слово, противоположное по смыслу слову «альтруизм».
10. Кто из французов в 1943 году изобрел акваланг?
11. Какого полюса первым достиг норвежский полярный путешественник и исследователь Руаль Амундсен?
12. Куда отправились аргонавты под предводительством Ясона за золотым руном?
13. Как называется вид сценического искусства, содержание которого раскрывается в танцевально-музыкальных образах?
14. Как называется балет Чайковского, написанный по сказке Гофмана?
15. Кого безуспешно искали Рогдай, Фарлаф и Ратмир?
16. Какой туристский маршрут проходит через семь красивейших городов России?
17. В каком русском городе когда-то было более тридцати самоварных фабрик?

18. Как называется рискованное, сомнительное предприятие, рассчитанное на случайный успех?

19. Назовите римского бога войны.

20. Назовите эстетическую категорию, противоположную категории «прекрасное».

21. Как называется знак, предписывающий понижение какой-либо ступени звукоряда на полутон?

22. Как называют исполнителя, мастерски владеющего техникой в каком-либо виде искусства?

23. Как звали скульптора, изваявшего прекрасную Галатею и влюбившегося в нее?

24. В чьи уста Грибоедов вложил знаменитую фразу «Служить бы рад – прислуживаться тошно»?

25. Какой бог в греческой мифологии соответствовал римскому Нептуну?

26. С каким селом соединяла Санкт-Петербург первая в России железная дорога?

27. Сколько музыкантов играет в квинтете?

28. Как называется город в Палестине, который, согласно Библии, считается родиной царя Давида и местом рождения Иисуса Христа?

29. Как называется передняя часть сцены между занавесом и рампой?

30. Чего лишен белый стих по сравнению с другими стихами?

31. Кто написал картину «Аленушка»?

32. Как называют живописца, который пишет море и морские пейзажи?

33. Какой город является столицей Норвегии?

34. Как в римской мифологии называли богиню утренней зари?

35. Как называется экономический союз Бельгии, Нидерландов и Люксембурга?

36. Как называется главная площадь Санкт-Петербурга перед Зимним?

37. Какое общее название имеет коренное население Америки?

38. Кто утверждал: «Все мы немножко лошади»?
39. Столицей какого государства является город Канберра?
40. Родиной какого древнегреческого героя был остров Итака?
41. Как называется корабельный флаг белого цвета с голубым диагональным крестом русского военно-морского флота?
42. Как называют кочевых арабов-скотоводов, живущих в пустынях Азии и Северной Африки?
43. Извержение какого вулкана стало причиной гибели города в Италии и какого?
44. Какое слово одновременно означает денежную единицу Венесуэлы и широкополую шляпу, модную в 20-х годах XIX века?
45. Как называется звездная система, к которой принадлежит Солнце?
46. Какой греческий герой прославился сожжением храма Артемиды Эфесской?
47. Какому виду занятий покровительствовала древнегреческая богиня Артемида?
48. Это слово означает некую постройку и у русских, и у турок. Но в России – маленькую и неказистую, а в Турции – дворец.
49. Какой город освободила от осады английских захватчиков в 1429 году Жанна Д'Арк?
50. Что является предметом изучения науки спелеологии?
51. Каким словом назывались в 80-е годы XIX века во Франции импровизированные представления с участием поэтов, музыкантов, актеров?
52. В каком виде спорта прыжки бывают акробатические, комбинированные и затыжные?
53. Фамилия какого великого писателя в буквальном переводе означает «потрясающий копьем»?
54. Именем какого персонажа романа Самюэла Ричардсона вот уже 200 лет именуют всех любвеобильных мужчин?
55. Как называется башня, с которой мусульман призывают на молитву?
56. Кто является автором картины «Девочка на шаре»?

57. Какое слово в переводе с японского означает «большая волна в гавани»?

58. В Царскосельском лицее у каждого учащегося на левой стороне шинели были нашиты цифры. Что эти цифры означали?

59. Какой вид обуви испанцы называют «*botas de filtro*»?

60. На Новый год в Японии кушанья, поданные на стол, имеют особое значение. Так, рисовое печенье символизирует изобилие, горох – здоровье. Какой продукт символизирует долголетие?

61. Какое правило неукоснительно соблюдается в отношении алмазов, масса которых больше 50 каратов?

62. Как называется собрание священных книг, составляющих дохристианскую часть Библии?

63. В какой стране за изготовление фальшивых денег предусматривается смертная казнь?

64. Кто является автором картины «Похищение Европы»?

65. По латыни «созданное» – *creatura*, «раскрашенное» – *politura*, «нарисованное» – *pintura*. Переведите на латынь словосочетание «сделанное рукой».

66. Японцы называют этого композитора Тяйкуфусуки. А как зовем его мы?

67. Как называется самый высокий женский голос?

68. Как называется спектакль или концерт, сбор от которого поступает в пользу актеров-участников?

69. Назовите имя и отчество Станиславского.

70. Как называются изделия, заменяющие на сцене настоящие предметы?

Ответы

1. В конце XVII – начале XVIII в.

2. Александр Македонский.

3. Шишкин и Савицкий.

4. Анафора.

5. Двенадцать.

6. Аборигены.

7. Эфиопию.

8. Авель.

9. Эгоизм.

10. Жак Ив Кусто.

11. Южного.

12. В Колхиду.

13. Балет.

14. Щелкунчик.
15. Людмилу.
16. Золотое кольцо России.
17. В Туле.
18. Авантюра.
19. Марс.
20. Безобразное.
21. Бемоль.
22. Виртуоз.
23. Пигмалион.
24. Чацкого.
25. Посейдон.
26. С Царским.
27. Пять.
28. Вифлеем.
29. Авансцена.
30. Рифмы.
31. Васнецов.
32. Маринист.
33. Осло.
34. Аврора.
35. Бенилюкс.
36. Дворцовая.
37. Индейцы.
38. Владимир Маяковский.
39. Австралии.
40. Одиссея.
41. Андреевский.
42. Бедуины.
43. Везувия (г. Помпеи).
44. Боливар.
45. Галактика.
46. Герострат.
47. Охоте.
48. Сарай.
49. Орлеан.
50. Пещеры.
51. Кабаре.
52. Парашютном.
53. Вильяма Шекспира.
54. Роберт Ловелас.
55. Минарет.
56. Пабло Пикассо.
57. Цунами.
58. Номер комнаты лицеиста.
59. Валенки.
60. Макароны.
61. Им дают имя собственное.
62. Ветхий Завет.
63. В Албании.
64. Валентин Серов.
65. Мануфактура.
66. Чайковский.
67. Сопрано.
68. Бенефис.
69. Константин Сергеевич.
70. Бутафория.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

**СОБЫТИЯ,
создающие хорошее настроение**

Американские психологи Левинсон и Граф (Lewinsohn & Graf, 1973) в результате проведенных экспериментов выявили 40 событий, которые помогали людям выйти из депрессии и создавали хорошее настроение в течение дня.

1. Общение со счастливыми людьми;
2. Умение заинтересовать собеседников своими рассказами;
3. Встречи с друзьями;
4. Признание своей привлекательности;
5. Наблюдение за людьми;
6. Откровенный, искренний разговор;
7. Выслушивание признаний в любви;
8. Выражение своей любви к кому-то;
9. Пребывание в обществе любимого человека;
10. Высказывание комплиментов или похвал в чей-то адрес;
11. Общение с друзьями за чашкой кофе, чая и т. п.;
12. Ощущение себя «душою общества» в компаниях, на вечеринке;
13. Ведение оживленной беседы;
14. Прослушивание радиопередач;
15. Встречи со старыми друзьями;
16. Осознание возможности выполнить чью-то просьбу о помощи или совете;

17. Умение развлечь и развеселить окружающих;
18. Приобретение новых друзей;
19. Пребывание в расслабленном состоянии;
20. Мысли о чем-то приятном, что должно произойти в будущем;
21. Размышления о людях, к которым относишься с симпатией;
22. Созерцание прекрасного пейзажа;
23. Возможность дышать свежим воздухом;
24. Спокойное, умиротворенное состояние;
25. Удовольствие от пребывания на солнце;
26. Приятное ощущение от чистой одежды;
27. Наличие свободного времени;
28. Крепкий ночной сон;
29. Прослушивание музыки;
30. Радостные события в жизни родственников или друзей;
31. Умение делать что-либо самостоятельно, по-своему;
32. Чтение рассказов, романов, стихов или пьес;
33. Умелое вождение автомобиля;
34. Удачная, четкая формулировка своих мыслей;
35. Планирование путешествий и отпуска;
36. Приобретение новых знаний и навыков;
37. Получение комплимента или похвалы в свой адрес;
38. Качественное выполнение работы;
39. Вкусная пища;
40. Общение с животными.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Александрова В.Н.* История русского искусства: учебник. Минск: Харвест, 2003.

2. *Акулич Л.С.* Игра как форма творческой реализации личности юных читателей // Чтение как основное средство обучения и развития человека: материалы студ. науч.-практ. конф. Смоленск, 22 октября 2008 г. Смоленск, 2009. С. 19–27.

3. *Альмова Т.Г.* Работа с книгой – путь к развитию творческих способностей читателей детской библиотеки // Новая б-ка. 2007. № 7. С. 35–38.

4. *Баишева Е.В., Таначева Н.В.* О деятельности детской библиотеки № 7 г. Дзержинска по реализации комплексной программы «Мир познается в игре» // Библ. дело – XXI век. 2012. № 2. С. 191–209.

5. *Бакланова Н.К.* Профессиональное мастерство специалиста культуры: учеб. пособие. М.: МГУКИ, 2001.

6. *Барчукова Н.С.* Международное сотрудничество государств в области туризма. М.: Международные отношения, 2011. 172 с.

7. *Воронова Е.А.* Мы начинаем КВН!: сборник авторских сценариев для команд КВН. Ростов н/Д: Феникс, 2005.

8. *Вахьянц А.М.* Введение в мировую художественную культуру: учебник. М.: Айрис-пресс, 2004.

9. *Верман К.* История искусства всех времен и народов: учеб. пособие: в 3 т. М.: АСТ; СПб.: Полигон, 2003.

10. Все страны мира. Энциклопедический справочник / авт.-сост. И.О. Родин, Т.М. Пименова. М.: Вече, 2003. 560 с.

11. *Гальперина Т.И.* Актерское мастерство в деятельности менеджера туристской анимации: учеб.-метод. пособие. М.: РИБ «Турист», 2004. 120 с.

12. *Гальперина Т.И.* Актерское мастерство: рабочая тетрадь. Химки: РМАТ, 2009. 106 с.

13. *Гаранин Н.И., Булыгина И.И.* Менеджмент туристской и гостиничной анимации: учеб. пособие. М.: Советский спорт, 2003.

14. *Голощанов Б.Р.* История физической культуры и спорта: учеб. пособие. М.: Академия, 2007.

15. *Ильина Е.Н.* Туроперейтинг: Организация деятельности: учебник. М.: Финансы и статистика, 2004.

16. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учебное пособие для студентов вузов / сост. Г.А. Аванесова. М.: Аспект Пресс, 2006. 236 с.

17. *Курило Л.В.* Теория и практика анимации: Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации: учеб. пособие. 2-е изд. Химки, 2008. 196 с.

18. Морфология обряда. Святочные игры и святочные гадания: сборник докладов науч.-практ. конф. Заповедника народного быта. Иваново, январь 2010 г. Иваново: Роща Академии, 2010.

19. *Немоляева М.Е., Ходорков Л.Ф.* Международный туризм: вчера, сегодня, завтра. М.: Международные отношения, 2005. 171 с.

20. *Панин Е.Л., Бовтун В.С.* Основы курортного дела: учеб. пособие для студентов специальности «Социально-культурный сервис и туризм» специализации «Курортное дело». Барнаул: Изд-во АлтГТУ, 2003.

21. *Приезжева Е.М.* Анимация в курортном деле: учеб. пособие. М.: РИБ «Турист», 2007. 160 с.

22. *Приезжева Е.М.* Инновационные технологии профессиональной подготовки специалистов анимационной деятельности: монография. М.: Логос, 2011. 176 с. (Туристика: монографические исследования).

23. *Романов Н.Е.* Отдых и оздоровление на Черноморье. Краснодар, 2004. 223 с.

24. Русские традиции и праздники / сост. Л. Михеева, М. Короткова. М.: Дрофа-Плюс, 2007. 304 с. (Отечество).

25. Русские народные праздники / сост. Л. Михеева; худож. Е.А. Румянцева. М.: Дрофа-Плюс, 2007. 80 с. (Наше Отечество).

26. *Соколова М.В.* Мировая культура и искусство: учеб. пособие. М.: Академия, 2006.

27. *Скоморох Иван.* Святые вечера – страшные игры. М.: ИТ «Роща Академии», 2011.

28. Страны мира: справочник / под общ. ред. С.В. Лаврова. М.: Республика, 2006. 592 с.

29. Страны мира: энциклопедический справочник. Смоленск: Русич, 2002. 624 с.

30. *Фёдоров Ю.Н., Востоков И.Е.* Спортивно-оздоровительный туризм: учебник. М.: Советский спорт, 2002.

31. *Шангина И.И.* Русские традиционные праздники. СПб., 2008.

32. *Опарина Н.П.* Игровая деятельность детей младшего школьного возраста в библиотеке // Система социальных коммуникаций в регионе: время творчества и сотрудничества. Челябинск, 2005. С. 127–130.

33. *Шеламова Г.* Территория опыта, или Как мы учились... играть // Библиотека. 2011. № 1. С. 56–61.

34. *Яковлева Е.* Через игру – к чтению: театральное представление как метод работы с юным читателем // Библ. дело. 2005. № 12 (36). С. 2–6.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
 Часть 1. АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ТУРИСТСКОМ ОБСЛУЖИВАНИИ	
1. Понятие и значение анимации в туристском обслуживании	7
2. Драматургическое построение содержания анимационных программ	12
3. Сценарий как основной вид драматургии	17
3.1. Виды сценариев и средства сценарной работы	17
3.2. Принципы и приемы построения сценария анимационного мероприятия	22
3.3. Монологические и диалогические сценарные формы	29
4. Принципы и методы организации анимационной деятельности	33
5. Методика разработки и организации анимационных программ	36
5.1. Алгоритм создания проектов анимационных программ	36
5.2. Массовые праздники	40
5.3. Концерты и вечера отдыха	45
5.4. Анимационное мероприятие «Вечер знакомства туристов»	52
5.5. Танцевально-развлекательные и конкурсno-игровые программы	56
6. Основные направления деятельности и профессиональные качества специалистов-аниматоров	61

Часть 2. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ТУРИСТСКОЙ АНИМАЦИИ

1. Игра, ее сущность и основные функции	71
1.1. Определение и структура игры	71
1.2. Основные функции игры	74
1.3. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности	75
1.4. Игра как психологическое явление	81
2. Использование интерактивных игротехник в анимационных программах	84
2.1. Классификация игротехник	84
2.2. Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр	90
2.3. Народные игры. Их использование в проведении праздников	97
2.4. Игры на развитие логического мышления	103
2.5. Командные игры, направленные на развитие креативности и нестандартного мышления	106
2.6. Ролевые игры. Классификация, разработка и проведение	114
3. Работа аниматоров с детьми и подростками	126
3.1. Формирование у детей творческих способностей при проведении игр	126
3.2. Методика проведения игр с детьми и подростками	133
3.3. Методика коллективной творческой деятельности	136
4. Организация зрелищно-игровых и конкурсных программ для туристов	138
4.1. Цели и задачи туристских игровых программ	138
4.2. Планирование вечера отдыха	144
4.3. Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности	147
4.4. Советы и рекомендации аниматору	149
5. Учебная деловая игра как способ формирования профессиональных качеств аниматора	156
5.1. Деловая игра, ее психолого-педагогические принципы	156
5.2. Разновидности деловых игр и методы их использования	159

5.3. Методические рекомендации по организации и проведению деловых игр	163
5.4. Проведение деловой игры «Анимация в туристском обслуживании»	167

ПРИЛОЖЕНИЯ

<i>Приложение 1.</i> Словарь основных понятий и терминов, используемых в анимационной и игровой деятельности	171
--	-----

<i>Приложение 2.</i> Рекомендации для аниматоров по подготовке и проведению анимационных мероприятий ...	184
--	-----

<i>Приложение 3.</i> Правила проведения различных игр, конкурсов и викторин	190
Конкурсные задания	190
Веселые игры, забавы-шутки и розыгрыши	198
Веселые старты, комбинированные эстафеты	199
Шуточная олимпиада	201
Шуточные задания и вопросы	203
Русские народные игры	205
Развивающие игры	208
Обучающие игры	211
Подвижные игры	212
Игры для саморегуляции состояния	213
Музыкальные конкурсы	214
Игры на ловкость	216
Спортивные игры	220
Игры-знакомства	221
КВН «Фильм, фильм, фильм...»	223

<i>Приложение 4.</i> Вопросы для эрудитов	227
---	-----

<i>Приложение 5.</i> События, создающие хорошее настроение ...	232
--	-----

Литература	234
-------------------------	------------

Учебное издание

ПРИЕЗЖЕВА Елизавета Михайловна

АНИМАЦИОННЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ В ТУРИЗМЕ

Учебное пособие

2-е издание,
переработанное и пересмотренное

Подготовлено к изданию
редакционно-издательским центром РМАТ
Директор центра *Е.Л. Семина*
Корректор *Н.А. Гатилова*
Компьютерная верстка *Д.В. Рябов*

Подписано в печать 04.06.14. Формат 60×90¹/₁₆.
Печать цифровая. Бумага офсетная.
Усл. печ. л. 15,0. Уч.-изд. л. 14,0. Тираж 500 экз.
Изд. № 1862. Заказ № А-0000.

ОАО «Издательство “Советский спорт”».
105064, г. Москва, ул. Казакова, 18.
Тел./факс: (499) 267-94-35, 267-95-90.
Сайт: www.sovsportizdat.ru
E-mail: book@sovsportizdat.ru

Отпечатано с электронной версии заказчика
в типографии ООО «Красногорский полиграфический комбинат».
107140, г. Москва, пер. 1-й Красносельский, д. 3, оф. 17