

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ**  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение Самарской области  
«Сызранский колледж искусств и культуры им. О.Н. Носцовой»

Конспект лекций  
по ПМ.02 Организационно-творческая деятельность  
для студентов, обучающихся по специальности:  
51.02.02 СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ  
(среднее профессиональное образование)

Сызрань, 2020г.

Составлено в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по специальности среднего профессионального образования по специальности 51.02.02 СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 октября 2014 г. N 1356

Разработчик(и): Полякова Ю.С., ГБПОУ СКИК, преподаватель

РАССМОТРЕНА И РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ  
на заседании предметно - цикловой комиссии «Социально-культурная  
деятельность»

Протокол №3 от 38.01.2020 г.

Одобрено методическим советом  
Протокол №4 от 17.02.2020 г.

## **Тема: «Технология разработки конкурсно-игровой программы»**

### **ВВЕДЕНИЕ**

Все большую популярность и широкое распространение получают игровые и конкурсные программы как один из видов досуговой деятельности. На телеэкране и на площадках Дворцов и Домов культуры все чаще являют себя веселый энтузиазм и здоровое соперничество аудитории, готовой дерзнуть самоутвердиться и получить за это весьма ощутимое материальное удовлетворение. Перед сценаристами и режиссерами подобных программ стоит непростая и ответственная задача эстетически и этически обеспечить эту естественную человеческую потребность. И в этом случае профессиональная подготовка к подобного рода деятельности - необходимое условие для практической реализации творческого замысла специалиста.

**Игровая программа**- это совокупность и определенная последовательность игры. Но тут же возникает вопрос: а что есть игра? Игра - вид деятельности в условных ситуациях, воссоздающих те или иные области действительности, тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами).

**Конкурсная программа** — это соревнование в каком-либо виде человеческой деятельности, и практически любой ее вид может лечь в основу конкурса. Это может быть профессиональная или близкая к профессиональной деятельности; это может быть деятельность, связанная с различными видами и жанрами искусства; это может быть деятельность, во время которой используется тот или иной природный или синтетический материал; при которой создаются разнообразные вещи, предметы, а также произведения искусства или литературы. То есть все, что человек делает руками, головой, да и всем телом, он может делать, соревнуясь с другими людьми.

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

### **ВИДЫ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ**

#### **1. Разовая игровая программа.**

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Участники включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые игры могут быть самыми

разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротке, подвижные игры в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников. Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана. Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

**2. Игра-спектакль.** Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

**3. Театрализованная игра.** Требуется погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например: «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п. В оформленном виде такая программа должна предусматривать для участников возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь: – четко изложенные задачи; – план подготовки игры; – экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия); – сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения участников в ту или иную ситуацию; – список литературы для подготовки к игре.

**4. Интеллектуальная игровая программа.** Интеллектуальная игровая программа – это программа, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта. Основные типы интеллектуальных игр:

**Викторина** - форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов. Разновидности викторин:

- тестовая викторина - участники отвечают на вопросы и получают оценку («О, счастличик!», «Что? Где? Когда?»);

- сюжетная викторина - организаторы придумывают игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками («Полундра!», «Колесо истории»).

**Стратегия** - форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий. Разновидности стратегий:

- ◆ ролевая стратегия - путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры («Экспромт-театр», «Яхта»);

♦ экономическая стратегия - путь к успеху – через успешные приобретения и продажи («Менеджер»);

♦ боевая стратегия - путь к успеху – через правильное планирование победы над противником (шашки, шахматы).

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии. Особенность интеллектуальных игр – наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов.

**5. Конкурсно-игровая программа** по заданной тематике предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры-соревнования и др.

### **1. Основные понятия.**

**Конкурсно - игровая программа** – это вид театрализованного представления, основой которого является игровой конкурс, развлечение, построенное на выполнении конкурсных заданий с элементами эстрадного концерта. Это развлекательное соревнование для ее участников и совокупность номеров, а для зрителей она представляется зрелищем, представлением, в котором все происходит по правде. **Конкурс** – соревнование, дающее возможность выявить наиболее достойных из числа его участников.

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

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

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

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

## **2. Конкурсные программы различаются:**

- по типу подвергаемых испытаниям способностям человека – интеллектуальные, творческие (в том числе танцевальные, музыкальные и т.п.), спортивные, психологические (например, «Интуиция»), а также комбинированные;
- по жанру – комические, драматические, мелодрамы, триллеры и т.п.;
- по наличию темы – тематические и нетематические;  
*нетематическими* являются, в частности, многие интеллектуальные КП («Своя игра»),
- по наличию театрализации – театрализованные и нет;  
*театрализация* подразумевает наличие сюжетных связок конкурсами, которые отыгрывают актеры, изображающие персонажей;
- по месту проведения – сценические, на открытой площадке и т.п.;
- по составу участников – командные, индивидуальные и индивидуально-командные;  
*индивидуально-командные* – основанные на сочетании индивидуальных и командных конкурсов;
- по ведущему виду деятельности – игровые, познавательные, развлекательные и т.п.;
- по форме проведения – зальные, игры по станциям;
- по форме организации – разовые и цикловые.

## **3. Алгоритм составления конкурсной программы.**

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

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

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

**3. Решите, кто будет участником вашей игры:**

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

**4. Определитесь, как будут выявляться победители:**

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

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

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

**6. Определитесь, каким будет принцип набора участников:**

команды формируются заранее;

команды формируются или участники отбираются непосредственно в процессе игры:

- случайно (например, при входе все получают билетки разного цвета; обладатели билетов одного цвета становятся командой);

- с помощью отборочных конкурсов или контрольных вопросов в начале игры;

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

- участвуют все поголовно (если игра ролевая)

**7. Определитесь, кто будет выявлять победителей в конкурсах:**

- жюри (в этом случае надо продумать критерии оценки действий участников);

- победители выявляются автоматически по времени, их победу фиксирует ведущий (в этом случае нужны технические работники, которые будут следить за временем и считать очки);

- победителя определит случай (лотерея);

- другое.

**8. Составьте последовательность конкурсов.**

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

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

- заранее;
- в начале игры.

11. **Разработайте сюжетную линию в соответствии с темой.** Составьте сценарий или сценарный план. Учтите законы композиции.
12. **Составьте список необходимого реквизита.**
13. **Определитесь, кто и как будет вести игру.**
14. **Определите, как и чем следует поощрить победителей игры.**
15. **Продумайте приемы активизации.**
16. **Определите, нужны ли в вашей игре передышки, например, «музыкальные паузы».**
17. **Спроектируйте зрелищность мероприятия, использование выразительных средств.**

**4. Работу над созданием образа следует разделить на несколько этапов:**

**1. Погружение в тему.**

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

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

**2. Создание сценария.**

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

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

**3. Создание и подбор игровых технологий и приёмов.**

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

**4. Работа над словом.**

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



помогает наладить контакт между ведущим, партнёрами на сцене, аудиторией. Это «давайте» (поиграем – споём – представим – попробуем – окажемся – потанцуем) мгновенно объединяет ведущего и детей, делает их соучастниками происходящего.

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

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

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

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

#### **7. Анализ результативности.**

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

### **5. Функции ведущего в конкурсно - игровой программе.**

#### **1). Чтение вопроса. Разъяснение задания.**

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

#### **2). Оценка ответа.**

Сложность ситуации заключается в том, что могут быть различные варианты ответа или выполнении задания. Как сравнить один любой из возможных ответов с ответом правильным? Какому варианту выполнения задания отдать предпочтение, если на оценку даются секунды? Ведущему необходимо мгновенно проявить реакцию, сообразительность, смелость, безупречность.

### **3). Координация процесса игры.**

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

### **4). Функция репортера.**

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

### **6. Требования для ведущего.**

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

### **ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ВЕДУЩЕГО:**

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

### **7. Правила игры или условия задания.**

**УСЛОВИЯ** – договор, соглашение между двумя или несколькими лицами.

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

- Принцип поведения, тот или иной образ мыслей.
  - Норма, предписание, устанавливающие тот или иной порядок.
- Часто ведущие пытаются до начала конкурсов объяснить все правила игры, рассказать о системе подсчета очков, о методе судейства, о том, что могут делать участники и чего нет заданиях и т.д. – это ошибка. Всю информацию стоит распределить равномерно, чтобы она была связана с действием. В любой игре должно быть минимум усилий, внимания на разбор правил –

максимум усилий, внимания на сам процесс игры, чем жестче, проще, примитивнее правила игры, тем свободнее, неповторимее, вариантнее процесс этой игры. И наоборот, чем сложнее, шире, многословнее, многочисленнее правила, тем однообразнее, скованнее сама игра. «Сложные» правила придумать легче, зато играть в них труднее. В том и секрет, что правило должно быть одно, а вариантов, ситуаций, игровых комбинаций оно должно рождать множество.

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

## **8. Методика разработки конкурсных заданий.**

### **ТИПЫ КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ:**

- Индивидуальные
- Групповые

#### **По ФОРМАМ выполнения задания бывают:**

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

#### **По ГРУППАМ задания бывают:**

- 1). Задания, требующие знаний.
- 2). Задания, требующие находчивости, фантазии, юмора, воображения, т.е. импровизаторских качеств.
- 3). Задания, требующие профессиональных навыков.

### **ПУТЬ СОЗДАНИЯ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ:**

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

## **Тема: «Формы клубной работы с молодежью»**

**К новым формам клубной работы с молодежью можно отнести такие формы как:**

**Акция** - это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды. Публичные общественные действия, ставящие целью привлечь внимание. Зачастую акции не имеют четкой долгосрочной цели и не связаны с другими мероприятиями, в которые вовлечены их участники. Результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов. Участники акций -самые креативные и отзывчивые – учащиеся 9–11 классов: они полны идей и энтузиазма, активно участвуют в организации и проведении культурно-массовых мероприятий, являются участниками самодеятельных коллективов и создают собственные творческие команды.

### **Примеры:**

**дни и недели добра,  
акции помощи ветеранам, пожилым людям, инвалидам и пр.  
мероприятия по пропаганде здорового образа жизни ( акция «3 000 шагов к здоровью»),  
экологические акции,  
акции «хорошего настроения» ;  
акция «Украсть город к празднику»  
акция «Подари надежду на жизнь» (по привлечению внимания к питомникам для бездомных животных)**

**Корпоратив, тимбилдинг** – праздник в коллективе, организации, корпоративная ролевая игра, направленная на сплочение коллектива. Участники – клубные формирования, КЛЮ.

### **Примеры:**

**- культпоход (посещение спектаклей театров, концертов, выставок, фестивалей и пр.)  
- дни рождения коллективов  
- походы выходного дня  
- командообразующие игры, тренинги**

**Шоу** - пышное костюмированное сценическое действие с участием «звезд» (в небольших городах — местного значения), динамически яркое, насыщенное спецэффектами, зрелищное, несущее в себе сквозной сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой.

### **Примеры:**

**авиационное,  
автомобильное,  
телевизионное,  
ледовое,  
световое лазерное,  
цирковое и др.**

**Флэшмоб** - это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (сценарий) и затем расходится.

**Примеры:**

**танцевальный**

**вокальный, песенный**

**литературный (н-р, марафон чтения стихов, произведений местных авторов)**

**игровой**

**Батл** – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

**Квест - приключенческая игра** — интерактивная история с решением головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Может проводиться в виде игры-бродилки с различными этапами-испытаниями.

**Ярмарки-бутики** изделий ДПТ (работающие во время проведения массовых мероприятий или постоянно действующие в ДК)

**Вечеринки** - Такие мероприятия совершенно необходимы. Пусть дискотека и не несет глубокой смысловой нагрузки, но она дает возможность снять усталость и эмоциональное напряжение. Не каждый ведь, особенно если речь идет о подростках и молодых людях, может выйти на сцену, а здесь, что называется, «все равны». Кроме того, дискотеки тоже могут играть немалую воспитательную роль. Есть масса примеров, когда дома культуры проводят **тематические вечеринки** (дискотеки): итальянская вечеринка, ретро вечеринка, вечеринки к праздникам; связанные с местными традициями и обычаями; посвященные здоровому образу жизни, борьбе против курения и наркотиков (например, молодежная акция «**Дисконочь**»).

**Бизнес-игры** - это имитация рабочего процесса, его моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Она представляет собой последовательность действий, которые игроки должны выполнить для достижения определенного результата. Игра регламентируется правилами, заранее прописанными в сценарии.

**Примеры:**

**луночные игры, проходящие на специально организованном поле, имеющие жесткие правила («Бизнес», «Монополия»);**

**ролевые игры, где каждый участник имеет определенную роль или определенное задание; групповые дискуссии, направленные на приобретение навыков групповой работы; имитационные, дающие представление участникам, как следовало бы действовать в определенных условиях;**

## **Интернет-конкурсы**

### **Примеры:**

- литературные (конкурсы на лучшее прозаическое или поэтическое произведение)

- музыкальные

- фотоконкурсы

### **Благотворительный аукцион**

#### **Интересный опыт работы (районный центр Башкортостана):**

Сотрудники ДК: «Наша цель была довольно проста – собрать деньги для приобретения книг для детской библиотеки города. Мы решили обратиться к нашим умельцам – мастерам ДПИ и художникам, которые с радостью откликнулись на наше предложение и предоставили свои работы, предварительно оценив их. По правилам нашего аукциона автор работы получал заявленную сумму, всё, что выше цены автора – получали организаторы аукциона. Скажем прямо – мы шли на риск – конечно, мы не потеряли бы деньги, но могла пострадать наша репутация – ведь была сделана большая реклама, приглашены предприниматели и руководство города, отобрано более 50 лотов. И каким было наше удивление, когда посредством торгов первые же работы уходили за сумму, в несколько раз превышающую заявленную цену. Для примера – самый дорогой лот – картина в рамке размером 1 м на 70 см, заявленная за 15000 рублей, ушла с аукциона за 110000 рублей. В общей сложности аукцион заработал более 300 тысяч рублей, после расчёта с авторами работ у нас осталось более 220 тысяч рублей. Итогом этого аукциона стали не только деньги, но и привлечение бизнеса в отрасль. Наши предприниматели увидели, что в городе есть талантливые люди, способные своими руками делать вещи, за которые не жалко отдать немаленькие деньги»

#### **- Дворовые игры:**

Сегодня есть основания утверждать, что наши дети, молодежь разучились играть. Вспомним эволюцию детской игры: взрослые помнят, как подростки собирались во дворе и играли в «казаков-разбойников», «прятки» с незатейливыми считалочками. Кто не помнит вечерних костров на пустырях и увлекательных рассказов, детских небылиц, будоражащих воображение.

Игра – сильнейшее средство развития человека, его внимания, мышления, коммуникативных качеств. Результатом работы может стать **Фестиваль дворовых игр «А у нас во дворе»**, где можно научить молодых людей играть в «городки», «лапту», «стоп, коли-коло», «классики», «вышибалы» и т.д., используя самые простые атрибуты

- Тренинги на знакомство, сплочение;

- Мастер-классы по вокалу, танцам, декоративно-прикладному искусству, актерскому мастерству и туризму.

- **Присуждение и вручение стипендий за особые заслуги талантливой, трудолюбивой молодежи (можно в День молодежи)**

- **Издание молодежного печатного органа ( на сайте учреждения, с форумом, обратной связью)**

Сейчас нужно использовать больше форм, предполагающих активное вовлечение зрителя в процесс: это разного рода интерактивные программы, а также включение элементов интерактива в традиционные концертные формы.

**Тема «Работа над спектаклем в самодеятельном театре»**

## **1. Режиссерский анализ пьесы**

### **1.1. Обоснование выбора пьесы**

Во время выбора необходимого материала режиссер должен учитывать несколько важных факторов:

1) Пьеса должна «поднимать» проблему современности. Она может быть написана в абсолютно любой исторический период, но тема, которую автор хотел передать читателю, должна быть современна и понятна;

2) Пьеса, которую выбирает режиссер, должна грамотно расходиться по ролям. То есть на каждого персонажа пьесы должен быть подходящий на эту роль актер. Если пьеса не расходится по ролям, как бы ни была современна тема, она может не получиться;

3) Если говорить о детском театральном коллективе, то необходимо учитывать возраст всех участников коллектива. Нужно подобрать пьесу так, чтобы возраст участников соответствовал теме произведения, то есть ребята понимали, что они играют;

4) Пьеса должна быть «поучительна». Зритель, выходя из зрительного зала, должен чему-то научиться, что-то понять, или хотя бы задуматься.

Все эти факторы необходимо учитывать при выборе пьесы. Если режиссер соблюдает их при подборе материала, то он делает большой и уверенный шаг навстречу новому спектаклю.

### **1.2. Идеино-тематический план**

Разбирая драматическое произведение, целесообразно расчленить пьесу на составные части с целью познания ее идейной сущности, того что происходит в пьесе. Необходимо понять, о чем нам хотел поведать автор, какую тему он затрагивает, какие основные силы борются в пьесе, какова ее основная жизненная основа.

#### *1.2.1. Фабула пьесы*

В результате внимательного неоднократного прочтения пьесы в памяти режиссера задерживается ее краткое содержание. Поэтому и следует изложить действенную линию.

Действенные факты пьесы – это объективно данная режиссеру действительность, которую предлагает автор. Они-то и составляют фабулу – краткое содержание («скелет») пьесы по действенным фактам и их временной логической последовательности.

Излагая фабулу (перечень действенных фактов) режиссер должен стремиться не пропускать важных моментов и происшествий и придерживаться авторской последовательности в этом изложении. Ясно, логично и подробно изложенная фабула пьесы дает понятную и видимую картину того, что происходит в произведении и как развивается в нем действие. Отсюда наиболее удобно перейти к распознаванию и определению следующего важного компонента анализа – основного конфликта.

### *1.2.2. Конфликт*

Конфликт – основной двигатель сценического действия в театральном искусстве. Противостояние двух или нескольких борющихся сил.

Основное из чего стоит исходить, определяя конфликт драматургического произведения, – изложить два самых главных для действия стремления (или же стороны конфликта), которые сознательно борются на протяжении всего спектакля. Заканчивается действие драматургическое действие победой одной из сторон конфликта, или же «их примирением» (что на практике случается довольно редко). Драматургии без конфликта быть не может.

### *1.2.3. Тема пьесы*

После определения конфликта, имея фабулу (перечень действенных фактов) пьесы, необходимо определить главную тему драматургического произведения, то есть понять «о чем пьеса».

Тема (thema) переводится с древнегреческого языка как главная мысль. Можно сказать, что это основная проблема, поставленная драматургом в произведении и организующая все многообразие содержания этого произведения в целостное единство. Чтобы определить тему пьесы, нужно ответить на вопрос: «О чем в данной пьесе идет речь?».

В художественном произведении не бывает одной темы. Каждый персонаж пьесы «подымает» свою тему, то есть он – уже отдельная тема. Поэтому, когда речь идет о теме произведения, мы имеем в виду главную тему всего действия. Главная тема подчиняет себе все остальные. Не определив главной темы, не сможешь определить идеи.



#### *1.2.4. Идея пьесы*

Определив тему и обозначив проблему, необходимо найти выход из этой проблемы, предложить идею для решения возникшего конфликта.

Идея переводится с древнегреческого буквально как «то, что видно» – понятие, представление, то есть главная мысль художественного произведения, выражающая отношение автора к действительности, к явлению.

Идея – это основная мысль, то, ради чего автор написал пьесу. Идея должна быть сформирована как лозунг, народная мудрость, поговорка, или определенное умозаключение.

Если режиссер прочел пьесу и не смог сказать ее мысль, значит, он ничего не понял. Объективная идея произведения и субъективная идея автора часто диаметрально противоположны, но, тем не менее, идейное толкование произведения должно находиться в пределах авторского замысла с современной точки зрения, но при этом не должно ломать художественную ткань произведения.

#### *1.2.5. Жанр пьесы*

Определив все необходимые элементы драматургического произведения, нужно «установить угол» под которым автор «преподносит» нам данную пьесу, то есть определить ее жанр.

Жанр (*genre*) в переводе с французского языка – род, вид – понятие достаточно широкое, объемное и понимаемое в различных смыслах и значениях. В данном контексте нас интересует жанр как устойчивая форма композиции пьесы, созданная автором с конкретной целью (высмеять, осудить, превознести и т.д.). Как уже было высказано выше, жанр – это угол зрения автора, его отношение к данной проблеме, это его способ общения с теми, кто читает данную пьесу. В драматургии существует большое множество жанров, но главные театральные теоретики и практики выделяют четыре основных жанра по отношению персонаж-зритель:

1) Трагедия – подымается проблема главного героя, зритель смотрит на персонажа снизу, сопереживая ему. Основная задача – достижение катарсиса через сопереживание;

2) Комедия – зритель находится в позиции Бога, он в курсе всех интриг и событий, которые происходят в пьесе. Проблемы персонажей не кажутся такими важными, наоборот они смешны. Основная задача – достижение катарсиса через смех;

3) Драма – главные герои пьесы и зритель находятся наравне. Зритель становится свидетелем событий пьесы;

4) Трагикомедия – один из сложных жанров. Отношение персонаж-зритель – «качели», события вызывают смешанные эмоции, зрителю хочется то сопереживать героям, то искренне над ними смеяться.

Необходимо принять авторский угол зрения на реальность, распознать средства и способы отражения действительности и суметь кратко отразить в режиссерской экспликации. Заработной платы

#### *1.2.6. Дальнейшие изучения*

Режиссерский анализ пьесы, разумеется, не должен ограничиваться лишь разбором конкретных событий в пьесе. Режиссеру необходимо изучить биографию автора, исторические события, которые сопровождали его во время написания пьесы, уделить внимание другим творческим работам драматурга, чтобы лучше понять его мысли и логику. Также необходимо отметить отношение критики к этому произведению, проследив историю постановок пьесы другими режиссерами.

Определившись с материалом, изучив необходимую информацию об авторе, и проведя идейно-тематический разбор пьесы, можно приступать к композиционному построению спектакля.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Аль, Д.Н. Основы драматургии [Текст]: Учебное пособие / Д.Н. Аль. – СПб.: СПбГУКИ, 2011.
2. Блок, В. Б. Система Станиславского и проблемы драматургии [Текст]: Учебное пособие / В. Б. Блок. – М.: Всерос. театр. о-во, 1963.
3. Брокгауз, Ф.А., Энциклопедический словарь [Текст]: Универсальная энциклопедия / Ф.А. Брокгауз. И.А. Ефрон. – М.: Терра, 2001.
4. Владимиров, С.В. Действие в драме [Текст]: Учебное пособие / С.В. Владимиров. – СПб.: Санкт-Петербургская государственная академия театрального искусства, 2007 г.
5. Добин, Е.С. Сюжет и действительность [Текст]: История литературы / Е.С. Добин. – Л.: Сов. писатель, 1981.
6. Рыбаков Ю. Г. А. Товстоногов: Проблемы режиссуры [Текст]: Биография / Ю.Рыбаков. – Л.: Искусство, 1977.
7. Сахновский-Панкеев, В.А. Драма. Конфликт. Композиция. Сценическая жизнь [Текст]: Учебное пособие / В.А Сахновский-Панкеев. – Л.: Искусство, 1969.
8. Станиславский, К.С. Моя жизнь в искусстве [Текст]: Собрание сочинений / К.С. Станиславский. – М.: 1925.
9. Театральная энциклопедия [Текст]: Справочник / Гл. ред. С.С. Мокульский –М.: Сов. энцикл, 1961–1965.
10. Хализев, В.Е. Драма как явление искусства [Текст]: Учебное пособие / В.Е.Хализев. – М.: Искусство, 1978.

## СПИСОК ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ

1. Попов П. Жанровое решение спектакля: [Электронный ресурс]. 2008. URL: <http://padaread.com/?book=69215&pg=6> . (Дата обращения: 13.03.2020).
2. Электронный словарь С.И. Ожегова: [Электронный ресурс]. URL: <https://dic.academic.ru/contents.nsf/ogegova/>. (Дата обращения: 13.03.2020).

## 2. Композиционное построение спектакля

### 2.1. Сверхзадача, сквозное действие и контрдействие спектакля

Все происходящее в пьесе, большие и малые ее задачи, действия артиста аналогичные с ролью, устремлены к выполнению сверхзадачи пьесы.

Сверхзадача – это угол зрения режиссера на идею драматурга, то ради чего первый сегодня ставит спектакль второго. Необходима сверхзадача, которая перекликается с замыслом автора пьесы, но непременно возбуждающая отклик в человеческой душе режиссера, а впоследствии и артиста.

Сверхзадача формулируется как лозунг, призыв к действию, некая мораль, которая должна пробудить у зрителя желание что-то изменить, или хотя бы задуматься на данную тему. Важно, чтобы во время формулировки «лозунга» сверхзадачи не использовалась частица «не», так как это может вызвать у зрителя обратный эффект по типу «запретного плода». Сверхзадача – понятие скрытое, это загадка, эмоциональная тайна, которую надо разгадать, поэтому ее подача должна идти сквозь все действие, но «не выходить наружу».

Играть сверхзадачу нельзя, но она определяет характер. Сверхзадача спектакля, «нащупанная» режиссером, открывает дорогу к пониманию и вскрытию тесно связанного с ней сквозного действия спектакля.

Сквозное действие – это «красная нить» всего спектакля, то за чем должен следить зритель, главная сторона конфликта. Следовательно, должна быть вторая сторона конфликта, то с чем на протяжении всего спектакля будет бороться сквозное действие, то есть контрдействие. Таким образом, сквозное действие и контрдействие – составляющие силы сценического конфликта.

В современной драматургии нелегко вскрыть сквозное действие, его необходимо обнаружить, и оно станет важным стержнем, на который нанизывается борьба.

## 2.2. Событийный ряд

Станиславский в своих трудах писал: «Событие – это действенный факт, разворачивающий ситуации в другое русло».

В современной режиссуре выделяются несколько основных событий, на которых опирается весь остальной событийный ряд.

Действие спектакля развивается от исходного события к главному:

- 1) **Исходное событие** – то событие, без которого не было бы спектакля, которое определяет всю последовательность течения действия. Оно зарождается до начала пьесы и протекает на наших глазах с открытия занавеса до следующего;
- 2) **Основное событие**, в котором проявляется сквозное действие, когда становится явным конфликт спектакля;
- 3) **Центральное** – наивысшее проявление конфликта, кульминация, пик борьбы сквозного действия и контрдействия спектакля;
- 4) **Главное событие** – последнее крупное событие спектакля. В нем раскрывается идея автора, совершается как бы идейный вывод, проявляется сверхзадача спектакля.

Однако, кроме основных событий, в спектакле есть еще и другие. Эти события должны быть раскрыты режиссером как поворотные, хотя и менее важные моменты развития действенной линии спектакля.

Абсолютно любое событие должно породить оценку артиста, впоследствии оценка порождает отношение, а свою очередь отношение мотивирует к действию. Самое интересное в театре – следить за оценками. Интересный артист определяется интересными оценками. Надо томить зрителя – не торопить оценки. Это самое дорогое в театре. Очень важна неожиданность оценок.

## 2.3. Выразительные средства в режиссуре

### 2.3.1. Атмосфера

Воплощая на сценической площадке реальную жизнь, режиссер старается воссоздать исторически-бытовую среду, в которой эта самая жизнь и происходит. Через взаимодействие артиста с окружающими людьми и с обстановкой возникает сценическая атмосфера. Каждому месту, времени и делу присуща своя уникальная атмосфера.

Атмосфера – это воздух места и времени, в котором живут люди, окружаемые целым миром звуков и всевозможных вещей.

В.И. Немирович-Данченко огромное внимание уделял этому «воздуху», называя его «атмосферой спектакля». Без нее, а так же связанным

с ней психофизическим самочувствием артиста, великий деятель сцены не мыслил сценического произведения.

### *2.3.2. Мизансцена*

Мизансцена – это расположение актеров, декораций, реквизита и прочих деталей на сценической площадке относительно зрительного зала.

В современной режиссуре мизансценированию уделяется большое внимание, так как мизансцена – это глубинное вскрытие идейно-смыслового значения произведения. Эмоционально-содержательное выражение его в пластике спектакля.

Режиссер создает свой особый способ мизансценирования, исходя из жанрового решения спектакля.

### *2.3.3. Темпо-ритм*

Темпо-ритм спектакля – это динамическая характеристика его пластической композиции, это уровень внутренней и внешней активности человека. Внешне, тот или иной темпо-ритм, проявляется в манере речи, энергичности жестикуляции и скорости перемещения в сценическом пространстве.

Соотношения ритма и темпа в жизни человека могут быть многообразными. Смена ритма происходит в момент оценки.

Соотношение темпо-ритмов действующих лиц в событии называется ритмом события. Темпо-ритм спектакля тесно связан с открытием сверхзадачи режиссера. Этот ритм режиссер обязан сформулировать для себя, реализовав его в композиции будущего спектакля.

## **2.4. Музыкальное оформление спектакля**

Несмотря на то, что в драматическом театре музыка не является основным выразительным средством, ее роль в сценическом воплощении основной идеи может быть очень большой. Как известно, музыка представляет собой сильное воздействие на эмоции человека, если она органически сливается с внутренним содержанием пьесы, то способствует более яркому раскрытию идеи постановки.

Музыка в спектакле может:

- 1) Создать необходимую для конкретного сценического действия атмосферу;
- 2) Сделать акцент на важных сценах, предупредить зрителя о значительности события, или подвести какой-либо итог произошедшей сцены;
- 3) Дать зрителю четкое представление о месте, времени и других предлагаемых обстоятельствах;

- 4) Сделать акцент на душевное состояние персонажа, или подчеркнуть какую-либо его характерную особенность.

Обычно музыка вводится в спектакль фрагментами, иногда в одном действии может встретиться музыка абсолютно разных жанров, которые, на первый взгляд, вообще «не монтируются» между собой. Поэтому становится очевидным, как сложна и ответственна задача органического единого внутренне прочно связанного и законченного музыкального оформления драматического спектакля.

И, конечно же, необходимо помнить, что музыкальное оформление спектакля всегда должно быть сделано на основе тщательного изучения содержания пьесы и в согласованности с постановочным планом режиссера.

## **2.5. Декоративно художественное оформление спектакля**

Поиск внешнего образа спектакля режиссер начинает одновременно вместе с изучением драматургического материала. Как правило, детали оформления сценического пространства и костюмы должны характеризовать время и эпоху данного места действия, но бывают исключения в силу особенности режиссерского замысла спектакля. В этом случае выбор «вне рамок эпохи» должен быть логически оправдан жанром, или основной идеей, которую режиссер закладывает в свой будущий спектакль. Однако такой ход не должен противоречить мысли, которую заложил сам драматург в свое произведение, иначе подобный «эксперимент» обречен на провал.

Работа режиссера и художника начинается с читки пьесы, обсуждения явлений, действий, набросков эскизов и т.п. Режиссер предлагает весь накопленный им материал в процессе изучения пьесы и эпохи.

Следующий этап подразумевает собой изготовление макета спектакля. В макете уточняется способ обработки декорационного оформления, определяется цветовая гамма художественного решения, расстановка объектов на сцене и т.д.

Декоративно-художественное решение выполняет основную свою функцию, создает среду для действий актера, помогает зрителю прочувствовать посыл, который подразумевает режиссер, и мысль, которую заложил драматург.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аль, Д.Н. Основы драматургии [Текст]: Учебное пособие / Д.Н. Аль. – СПб.: СПбГУКИ, 2011.
2. Блок, В. Б. Система Станиславского и проблемы драматургии [Текст]: Учебное пособие / В. Б. Блок. – М.: Всерос. театр. о-во, 1963.
3. Брокгауз, Ф.А., Энциклопедический словарь [Текст]: Универсальная энциклопедия / Ф.А. Брокгауз. И.А. Ефрон. – М.: Терра, 2001.
4. Владимиров, С.В. Действие в драме [Текст]: Учебное пособие / С.В. Владимиров. – СПб.: Санкт-Петербургская государственная академия театрального искусства, 2007 г.
5. Добин, Е.С. Сюжет и действительность [Текст]: История литературы / Е.С. Добин. – Л.: Сов. писатель, 1981.
6. Рыбаков Ю. Г. А. Товстоногов: Проблемы режиссуры [Текст]: Биография / Ю.Рыбаков. – Л.: Искусство, 1977.
7. Сахновский-Панкеев, В.А. Драма. Конфликт. Композиция. Сценическая жизнь [Текст]: Учебное пособие / В.А Сахновский-Панкеев. – Л.: Искусство, 1969.
8. Станиславский, К.С. Моя жизнь в искусстве [Текст]: Собрание сочинений / К.С. Станиславский. – М.: 1925.
9. Театральная энциклопедия [Текст]: Справочник / Гл. ред. С.С. Мокульский –М.: Сов. энцикл, 1961–1965.
10. Хализев, В.Е. Драма как явление искусства [Текст]: Учебное пособие /

## СПИСОК ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ

3. Попов П. Жанровое решение спектакля: [Электронный ресурс]. 2008. URL: <http://padaread.com/?book=69215&pg=6> . (Дата обращения: 13.03.2020).
4. Электронный словарь С.И. Ожегова: [Электронный ресурс]. URL: <https://dic.academic.ru/contents.nsf/ogegova/>. (Дата обращения: 13.03.2020).

### ***Тема: «Подвижные и состязательные игры для массовых мероприятий на открытых площадках»***

Успех проведения мероприятия целиком зависит от подготовительной работы, которая проводится предварительно события. Также существует множество форм проведения мероприятий, но, несмотря на их разнообразие методика подготовки и их проведение в своей основе – общая практически для всех. Данные рекомендации помогут, вам на этапе подготовки мероприятия. Предлагаемые здесь игры могут стать частью мероприятия на открытых площадках или отдельной игровой программой, так как игра – это важный компонент праздничных мероприятий. Она удовлетворяет потребность людей в отдыхе, развлечении, познании, развитии духовных и

физических сил. Ни один шумный и веселый праздник не обходится без подвижных и состязательных игр, веселых эстафет и массовых развлечений. Они создают особую атмосферу общего веселья, оживляют праздник и объединяют всех гостей.

Подвижные и состязательные игры с правилами — это сознательная, активная деятельность, для которой характерно своевременное и точное выполнение заданий, связанных с правилами, обязательными для всех участников.

Организация игры включает в себя подготовку к ее проведению, т.е. выбор игры и места для нее, разметку площадки, подготовку инвентаря, предварительный анализ игры. Методика проведения подвижных и состязательных игр включает: сбор на игру, создание интереса, объяснение правил игры, распределение ролей, руководство ходом игры. Подведение итогов как методический этап - это объявление результатов, подведение итогов игры и ее оценка. Объяснение игры – это инструкция, оно должно быть кратким, понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности - интонация голоса, мимики, жесты, создаёт атмосферу радости и придаёт целенаправленность игровым действиям. Таким образом, объяснение игры - это и инструкция, и момент создания игровой ситуации. Правила должны быть просты. Особенно важно соблюдение этого требования в массовой досуговой деятельности, когда участники заранее не подготовлены и их состав случаен. Сложные правила приходится долго разъяснять, растолковывать, а отдыхающий, ищущий развлечений, не склонен «загружать» себя сложной и в принципе ненужной ему информацией. В результате теряется интерес. Игра должна быть доступна для всех предполагаемых участников. Более всего это требование следует соблюдать при организации и проведении подвижных игр, построенных на проявлении ловкости, быстроте физической реакции, приложении физических усилий. В таких играх с удовольствием принимают участие дети, подростки и молодые люди. Чем человек старше, тем критичнее он относится к себе и тем критичнее он оценивает свои возможности. Редко кто «с ходу» решится принять участие в игре перед массой незнакомых людей. Доступность игры — это ее соответствие интеллектуальным и физическим возможностям человека.

**Основные требования к ведущему:**

- Культура речи и эмоциональность
- Доброжелательное отношение к аудитории
- Добросовестная подготовка
- Умение войти в контакт с участниками



- Учет возрастных и индивидуальных особенностей аудитории
- Способность творчески разрешать нестандартные ситуации

Эти игры, направленные на развитие как физических, так и умственных способностей. По сути своей они представляют собой соревнование в силе, меткости, ловкости, устойчивости, скорости, быстроте реакции и сообразительности. Основной их чертой являлось наличие четко сформулированных правил игры и установка на победу.

#### **«Мешочек»**

Участники игры встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий, он вращает по кругу шнур с грузом на конце (*мешочек с песком*). Участники внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы он не коснулся ног. Тот, кого мешочек задел, становится водящим.

**Варианты:** - Участники стоят на расстоянии 3—4 шагов от круга. Водящий вращает шнур. Как только мешочек доходит до игрока, он подбегает и прыгает через него.

- Водящий кружит шнур с мешочком, а участники бегут навстречу и перепрыгивают через него.

- Участники делятся на несколько подгрупп, но не более 5 человек в каждой. Встают друг за другом и по очереди перепрыгивают через верёвку с мешком на конце. Тот, кто перепрыгнул, встаёт последним в своей группе. Если же он за мешочек задел, то выходит из игры. Выигрывает подгруппа, где осталось больше участников.

**Правило:** Вращать шнур с грузом нужно так, чтобы он не касался земли.

**Указания к проведению:** Для этой игры нужен шнур длиной 2—3 м с грузом на конце около 100 г. Длину шнура можно увеличивать или уменьшать в зависимости от размера площадки и от количества играющих. При вращении шнура водящий может изменять его высоту.

#### **«Петушиный бой»**

Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Участники перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестив перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

**Правила:** Играющие должны одновременно приближаться друг к другу. Руками толкать друг друга нельзя.

**Указания к проведению:** Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остаётся победителем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру. Бой петухов может проходить и в другой позе, например на корточках, руки играющие держат на коленях.

### **«Платок»**

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладёт его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берёт его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займёт свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остаётся игрок с платком. Он идёт по кругу, кому-то кладёт платочек на плечо, игра продолжается.

**Правила:** Участники не должны перебежать через круг. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**Указания к проведению:** Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

### **«Ловишки в кругу»**

На площадке очерчивают большой круг, в середине его кладут палку, делят круг на две части. Все участники игры в «ловишки» встают на разные стороны круга. «Ловишка», обегая палку, перебегает с одной стороны круга на другую и старается поймать кого-то из участников. Кого поймали, тот становится «ловишкой».

**Правила:** «Ловишка» во время игры не должен перебежать через палку и выбегать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга. Вставать ногами на палку нельзя.

**Варианты:** Все участники игры, кроме «ловишки», стоят за кругом. Они перебегают через круг, а «ловишка» их ловит. Пойманный игрок становится «ловишкой».

### **«Челночок»**

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Участники из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

**Правила:** Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота. Пробегая в ворота, дети держат друг друга за руки.  
**Указания к проведению:** Ворота по высоте могут быть разными: участники могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними. Более сложный вариант — когда участники, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например шарик в ложке, ведёрко, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

### **«Змейка»**

Участники берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая её вокруг крайнего игрока, затем её развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

**Правила:** Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась. Точно повторять движения ведущего. Ведущему не разрешается бегать быстро.

**Указания к проведению:** Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, задача ведущего придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный участник и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота, или по сигналу ведущего участники разбегаются, затем восстанавливают змейку.

### **«Лапти»**

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают верёвку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину верёвки проводят круг. Водящий берёт свободный конец её и встаёт у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти?» Водящий отвечает: «Нет». Участники спрашивают ещё раз: «Сплели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Сплели лапти?» — «Сплели!» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бежит по кругу и пытается запятнать участников. Тот, кого водящий запятнал, встаёт на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала. Иногда водящему, сколько ни бежит по кругу, запятнать играющих не удаётся, и он вновь водит.

**Правила:** Водящий бегаёт по кругу только на длину вытянутой верёвки, за круг забегать ему не разрешается. Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры. Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое. Салить игроков водящий может только в круге.

**Указания к проведению:** Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих. Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создаёт определённые трудности для участников.

### **«Столбики»**

На земле проводят черту, а на ней каждый игрок ставит по столбику из трех рюх (небольшие цилиндрические чурки для игры в городки), рюшка на рюшку. Расстояние между столбиками 2 шага. Параллельно первой черте, на которой стоят столбики, проводится еще черта на расстоянии 8 – 10 шагов от нее, а за ней в ряд располагаются все играющие, причем каждый перед своим столбиком. У каждого игрока три палки. Играющие по очереди начинают сбивать свои столбики, стараясь сначала сбить свою верхнюю рюшку, не тронув остальных, затем вторую и, наконец, нижнюю. Пробившие в порядке очереди (каждый по три раза) идут за своими палками. Игроки, которым удастся с трех палок выбить в установленном порядке свои столбики, считаются победителями. Разрушивший неудачно свой столбик должен опять построить его и сбивать снова, начиная с верхней рюшки. Игрок, сбивший одну или две рюхи, но не сбивший нижней рюхи, имеет право сбивать ее в следующий по очереди раз. Проигрывает тот, кому пришлось сбить свой столбик с большего количества ударов.

**Правила:** Сбившие свой столбик правильно, с трех раз, занимают первые места, сбившие с четырех раз – вторые места, с пяти раз – третьи места и т. д. Кто попадет в чужой городок, считается проигравшим и выбывает из игры. Он вступает в игру, когда начинают играть заново. Игра продолжается до тех пор, пока ее не закончит половина игроков. Проигравшие должны в новой игре построить столбики не только для себя, но и для выигравших товарищей. Это самая сложная игра с рюшками: она требует хорошего глазомера, силы и точности броска и быстрых ног.

### **«Колечко»**

Веревку продевают в кольцо, концы ее связывают вместе и становятся в круг, держась руками за эту веревку. Один из играющих становится в середину круга и по движению рук игроков старается заметить, где находится кольцо. Все играющие при этом обыкновенно делают вид

руками, что они как будто передвигают кольцо с места на место, тем самым стараясь ввести в обман наблюдающего из середины круга. Если ему удастся точно заметить место передвижения кольца, тогда он быстро бросается в эту сторону и просит тотчас же снять руки, а в иных вариантах игры ударяет при этом по рукам своей рукой. У кого под рукой найдет кольцо, тот и должен идти в круг и отыскивать его. Если же участник не нашел кольца, то продолжает это делать до тех пор, пока, наконец, не отыщет.

### **«Шапка горит»**

Для этой игры необходима толстая верёвка длиной примерно 8 – 10 метров. Концы связывают в прочный узел. Четверо участников берутся за неё одной рукой так, чтобы образовался квадрат. На расстоянии двух – трёх метров от каждого играющего кладётся шапка или какой – ни будь другой предмет (кегля, мяч, и.т.д) когда игроки будут готовы, ведущий, который стоит в центре квадрата, кричит: «Шапка горит!» - и каждый играющий старается дотянуться до своего предмета, не отпуская верёвки. Задача играющих схватить предмет свободной рукой раньше всех. Если во время перетягивания кто – ни будь, отпустит верёвку, то он выходит из игры и на его место становится новый играющий.

Надо обратить внимание на то, чтобы перетягивание началось точно по сигналу, одновременно всеми участниками игры. В таком случае игру переигрывают. Если кто – либо из участников два раза подряд нарушит это правило, то выбывает из игры. Выигравшим считается тот, кто раньше схватит с земли шапку.

### **«Лошадки»**

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подаёт различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д. На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.  
**Правила:** Лошадки должны точно выполнять все команды. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

**Указания к проведению:** Самой трудной в этой игре является роль ведущего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится на массовых мероприятиях, роль водящего выполняет

ведущий мероприятия . В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!» Игра заканчивается, как только в тройке участников все играют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

### **«Пирожок»**

Участники встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «За печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит: «Я бегу, бегу!» С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он играет роль покупателя, а покупатель — булочника.

**Правила:** Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов «За печкой лежит» он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

### **«Чехарда – длинный конь»**

Играющие делятся на две команды. Одна команда изображает коней, другая – наездников. Выбирается один сторож. Он садится на скамейку лицом к участникам. Кони становятся вплотную один за другим. Первый упирается головой и руками в колени сторожа и сильно сгибает туловище. Второй, нагнувшись, обхватывает первого рукой за пояс, а другой опирается о землю или о его колено, голову прячет под руку первого; третий становится, как второй; четвертый – как третий и т. д. Желательно, чтобы игроков было не более пяти. Все вместе они образуют длинного коня или скамейку. Вторая команда – наездники, отступив назад от коня шагов на десять, начинают вспрыгивать на коня как можно дальше, до самого сторожа, с тем, чтобы оставить больше места другим наездникам, которые должны по очереди вспрыгнуть на длинного коня и все уместиться. Вспрыгнув на коня, сидят смирно и ждут, пока не вспрыгнет вся команда наездников. Вспрыгнувший неудачно, то есть близко от конца, может несколько исправить свою неудачу, наклонившись вплотную к коню и этим дав возможность своим товарищам прыгнуть через него или на него. Когда вспрыгнет последний участник, команда всадников должна усидеть на длинном коне в течение условного счета (до 5 или 10). После этого все наездники сходят с коня, и играющие меняются ролями: кони становятся наездниками, а наездники – конями. Вспрыгивают на коня первыми и последними обычно самые сильные, а те, кто слабее, прыгают на середину. Если наездники не все могут поместиться на коне, они меняются ролями с

конями. Играют несколько раз, меняясь ролями. Выигрывают те наездники, которые сумели большее количество раз все вспрыгнуть на коня и удержаться.

**Правила:** Если хоть один из вспрыгнувших не удержится на коне и коснется земли, команды меняются ролями. Если наездники упадут не по своей вине, а по вине коней, команды ролями не меняются. Сидя на коне, нельзя передвигаться вперед.

### ***«Прыгание через верёвочку. Прыгание в кольцо»***

Простейшие формы прыгания через верёвочку встречаются почти повсюду одни и те же. Берут, какую случится, верёвочку или пояс, двое держат её за концы, а остальные прыгают. Верёвочку держат на той или другой высоте, по условию, а иногда намеренно приводят её в некоторое вращательное движение, причем она описывает круг в ту или другую сторону. При этом игроки прыгают по очереди, выстраиваясь предварительно перед серединой верёвки и стараясь затем перепрыгнуть через нее, а в случае, если веревка делает большие круги, то стараясь перепрыгнуть через неё в то время, когда она опускается возможно ближе к земле. Иногда же каждый из участников, взявши довольно длинную верёвку в руки, вращает её взад и вперед, пропуская её временами под себя, и пробует прыгать через неё, быстрее или медленнее, выше или ниже, смотря по ловкости.

Игрок берёт деревянный обруч, держит его над головой и при слове "раз" опускает его вниз и, не бросая его, прыгает, причём кольцо очутилось уже позади, при слове "два" прыгает в кольцо назад и т. д., повторяя свои прыжки много раз.

### ***«Пешки»***

Пешки – короткие палочки (2 – 3 см), у которых одна сторона округлая, а другая плоская. В игре их должно быть не менее 50 штук. Пешки раздаются игрокам поровну. Потом каждый из них по очереди, взяв в горсть пешки, подбрасывает их вверх и старается поймать тыльной стороной руки. Часть пешек соскальзывает вниз, а оставшиеся на руке подбрасываются снова и ловятся в пригоршню. Все это проделывается три раза. Каждый игрок оказывается с определенным количеством пешек, которые считаются его выигрышем. Остальные пешки складываются в общую кучку. Кто поймал больше всех пешек, тот и начинает игру. Очередность зависит от того, сколько набрано пешек. Подросток, начинающий игру, берет пешки из общей кучки, разбрасывает их по столу, а затем щелкает одной из пешек по другой. Если пешка, лежащая плоской стороной вниз или округлой вниз, столкнет такую же, как она сам, и при этом не заденет других пешек, то

игрок забирает ее себе. Если же этого не произойдет, то в игру вступает следующий игрок. Пешки, которые попали друг на друга, щелкать нельзя. Их положено расталкивать «попом», то есть пешкой, стоящей на коротком конце. Когда все пешки будут выбиты, начинается «раздача сухарей», то есть дают щелчки тем, кто пешек не выщелкал.

### **«Купи бычка»**

На ровной площадке чертят круг, встают за его чертой на расстоянии шага друг от друга. Водящий — хозяин — встаёт в центр круга. На земле перед ним лежит маленький мяч или шар.

Водящий прыгает на одной ноге по кругу, свободной прокатывая мячик, приговаривает, обращаясь к детям: «Купи бычка!» или «Купи корову!» Он старается мячом осалить кого-то из участников. Тот, кого осалили, берёт мяч, встаёт в центр круга на место водящего. Если мяч выкатывается за круг, никого не задев, водящий приносит его, встаёт в круг и продолжает водить.

**Правила:** 1. Играющие не должны заходить за круг.

2. Водящий может бить мячом с любого расстояния, не выходя за пределы круга.

3. Водящему разрешается во время прыжка менять ноги, прыгать то на правой, то на левой ноге или на двух ногах.

**Указания к проведению:** Зимой можно играть на хорошо утоптанной снежной площадке, прокатывая льдинку, шар, шайбу или какой-либо другой предмет. Интересно проходит игра, когда удары мячом водящий проводит внезапно. Он прыгает по кругу то быстро, то замедляя прыжки, внезапно останавливаясь, делает обманные движения, словно бьёт по мячу. Такое поведение водящего заставляет участников подпрыгивать, отступить назад или делать шаг в сторону.

**СЧИТАЛКИ** – словесные рифмованные формулы, короткие стишки, применяемые для определения ведущего в игре и распределения ролей. Считалки делятся на считалки - числовки, содержащие счетные слова, искаженные счетные слова и слова, заменяющие числительные, заумные считалки, составленные из бессмысленного набора слов, и считалки-заменки, составленные из обычных слов и не имеющие счета. Предполагается, что считалки связаны с ритуально-бытовой практикой взрослых. В глубокой древности люди пользовались в некоторых случаях тайным счетом вместо обычного подсчитывания. Это имело место тогда, когда на подсчитывание каких-либо предметов накладывался запрет из-за опасения неудачи или неприятностей. Древний тайный счет сохранился в детской игре.



*«Считалки – числовки»*

Раз, два – кружева. Три, четыре – прицепили,  
Пять, шесть – кашу есть, семь, восемь – денег просим,  
Девять, десять – белый месяц, одиннадцать, двенадцать –  
На улице бранятся: девки делят сарафан.  
Кому клин, кому стан, кому целый сарафан,  
Кому пуговики литые, кому серьги золотые.  
Царь-царица на лугу, потерял мужик дугу,  
Плакал, плакал, не нашел, к государыне пошел: –  
Ты, барыня-сударыня, роди мне сына  
В четыре аршина. Младенец не велик –  
Во всю лавочку лежит; он стал на дыбок, достал потолок.

Первый дан, другой дан,  
На четыре угадан – пятьсот судья,  
Пономарь, ладья, голубима ножка.  
Прело, горело, за море летело,  
За морем церква, село Куликово.  
Матвей долгоносый, ехал на колесах.  
Колеса скрипят, помазаться хотят.  
Марья Петровна, поехала по бревна,  
Задела за пенек, просидела весь денек.

Петушок, петушок,  
Покажи свой кожушок.  
Кожушок горит огнём,  
Сколько пёрышек на нём?  
Раз, два, три, четыре, пять...  
Невозможно сосчитать!

*«Считалки – замены»*

Ехал чичик через мост,  
Вел кобылушку за хвост.  
Кобылушка пала,  
Шкурка не пропала,  
А из шкурки сапожки,  
Из копытца гребешки.

Соломина - ромина, прела, горела,  
Стук, гром – стекла вон.

Ани-бани – что под нами,  
Под железными столбами?  
Стульчик, мальчик, королек,  
Убирайся в уголок.

Покатилось колесо,  
Укатилось далеко,  
И не в рожь,  
И не в пшеницу,  
А до самой  
До столицы.  
Колесо кто найдёт,  
Тот ведёт.

Катился горох по блюду.  
Ты води,  
А я не буду.

Инцы - брынцы,  
Балалайка!  
Инцы - брынцы,  
Поиграй-ка!  
Инцы - брынцы,  
Не хочу!  
Инцы - брынцы,  
Вон пойду!

Ах, ты, совушка - сова,  
Ты, большая голова!  
Ты на дереве сидела,  
Головою ты вертела —  
Во траву свалилася,  
В яму покатилася!

*Литературные источники:*

*М.Ф. Литвинова «Русские народные подвижные игры»*

*И.И. Шангина «Русские дети и их игры»*

*Г. А. Покровский «Детские игры, преимущественно русские. В связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной»*

*С.К Якуб «Вспомним забытые игры»*

<https://www.booksite.ru/fulltext/shan/gina/rus/>

<https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova>

[http://az.lib.ru/p/pokrowskij\\_g\\_a/text\\_1895\\_detskie\\_igry.shtml](http://az.lib.ru/p/pokrowskij_g_a/text_1895_detskie_igry.shtml)

[Якуб С.К. - Вспомним забытые игры.](#)