

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

Методические рекомендации
по выполнению практических работ
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.

Практическая работа «Основные этапы написания сценария»

I. Что необходимо учитывать при написании сценария?

1. Должна быть потребность в этом мероприятии.
2. Определить события во имя чего будет проводиться это мероприятие (цели, идея, тема).
3. Сориентировать сценарий на конкретную аудиторию. Для кого будет проводиться это мероприятие.
4. Определить место проведения мероприятия.
5. Определить какие технические средства будут необходимы и чем располагаете вы.
6. Какими костюмами располагаете и какие надо изготовить (по возможности).
7. Подбор творческих сил для воплощения сценария.

II. Как только будут найдены ответы на все эти вопросы, можно приступить к следующему этапу - **подбору материала**, который будет использован в сценарии. Материал бывает художественный и документальный:

– **к документальному подбору** относятся зафиксированные на бумаге, кино, фото, диски, флешки, различные факты реальной жизни. Это могут быть: документальное кино, журнальные и газетные статьи, очерки, дневники, письма и т. д. и т. п. Документ-это официально зарегистрированный факт. К документальным материалам относятся все те события, которые реально происходили и зафиксированы. Чаще всего сценаристу приходится сталкиваться с местным материалом, т. е. с теми фактами и событиями, которые происходили и происходят в его конкретном населённом пункте. Разновидностью документального материала являются и планируемые выступления конкретных представителей коллектива, участников событий.

– **художественный материал**- это готовые художественные материалы профессионального или художественного характера, к ним относятся стихи, музыка, хоровые и вокальные произведения, репродукция с картин, фрагменты художественных фильмов, пьес и т. д. Сюда можно отнести готовые сценарии, написанные по заказу. Это могут быть отдельно напечатанные стихи и песни по определённой теме, отрывки из пьес, постановки танцев, ноты, т. е. всё то, что можно использовать в предстоящем мероприятии.

Критерии отбора материала:

1. Соответствие материала теме и идее.
2. Иметь конкретного адресата, учитывать его интересы.
3. Материал должен быть новым, свежим, малоизвестным.
4. Материал должен быть простым, ясным, доходчивым по содержанию.
5. Нести в себе художественно-эстетическую ценность.
6. Возможность и подача материала на сцене.

Сценарный ход - основной стержень, на который нанизывается весь (или частично) собранный материал.

III. Рассмотрим композиционные элементы сценария:

Композиция -это построение произведения, соотношение его отдельных частей, образующие единое целое. Композиция состоит из следующих элементов:

1. **Экспозиция** (настрой) - это вступительная исходная часть сценария, которая даёт необходимые сведения о предстоящем действии, его героях, жизненных обстоятельствах. Экспозиция сообщает повод для проведения мероприятия, иногда и состав его участников. Афиша, приглашение-всё это экспозиция.
2. **Пролог**-это увертюра всего мероприятия, его визитная карточка. Пролог решается так,

чтобы все присутствующие поняли характер (но не содержание) начинающегося мероприятия и настроились на определённую волну.

3. Завязка - это начало борьбы, событие, с которого начинается действие в сценарии, влекущее за собой все существенные последующие события. Завязка-это начало конфликта.

4. Конфликт (в переводе с латинского означает столкновение, борьба, на котором строится развитие сюжета). Это противоречие двух борющихся сил.

5. Развитие действия - это самый основной кусок в вашем мероприятии. Он самый большой по временному разграничению, занимает 60% времени от общего объёма. Развитие действия должно происходить по нарастающей. Эта нарастающая линия должна выстраиваться по принципу контрастности - это в концертных программах. Контрастная расцветка- белое и чёрное, весёлое и грустное.

6. Кульминация - это наивысшая эмоциональная точка, момент борьбы или решаемого столкновения борющихся сил, перелом развития действия. Т. е. здесь заостряется идея всего мероприятия, это может быть самый сильный по эмоциональному воздействию художественный фрагмент или документальный материал, на конец- яркое церемониальное действие. (Например: вынос знамени, обращение с призывами, клятва молодёжи и т. д.).

7. Развязка - очень часто сливается с кульминацией и тяготеет к финалу. Это исход борьбы, разрешение противоречий, здесь обнаруживается замысел автора и открывается идея. Развязка помогает понять идейное содержание мероприятия и окончательно определить отношение зрителя к нему.

8. Финал - это смысловая точка мероприятия, заключительный аккорд, и поэтому финал должен превратиться в общее коллективное действие, окончательно разрушить деление аудитории на зрителей и участников. Финалом может стать хоровое исполнение песни, скандирование...

IV. Рассмотрим некоторые определения:

- **Сценарий** мероприятия-это основа, т.е. тот фундамент, на котором режиссёр должен выстроить будущее мероприятие. В сценарии описывается абсолютно всё, что происходит на сцене. Следует помнить, что одна из особенностей сценария - его синтетический, собирательный характер. Здесь возможно использование всех видов искусств (музыка, литература, танец, театр, живопись и т.д.). Сочетание того или иного видов порождает и разнообразие форм. И выбрать подходящую, правильную форму для своего мероприятия, это немаловажно для всех организаторов досуга (концерт, театрализованный концерт, вечер, конкурс - игровая программа, ток-шоу, конкурс и т.д.). Итак, определили **форму** мероприятия.

- После всех перечисленных факторов написание сценария начинается с замысла. А замысел сценария начинается с выбора и определения темы. Слово «**Тема**» трактуется, как предмет повествования. **Тема** - это всегда круг жизненных явлений, которые затрагивает сценарист (автор). **Тема** раскрывает события и явления, происходившие много лет тому назад или происходящие в наши дни, можно предвидеть те события, которые произойдут со временем. Следом за определением темы необходимо обязательно определить **идею** будущего мероприятия.

- **Идея** - это главная мысль сценариста. Чтобы определить идею следует рассмотреть следующие вопросы:

- Что я хочу сказать в данном мероприятии?

- К чему я призываю?

V. Правила написания и оформления сценария.

1 лист-титuleльный: вверху пишется наименование учреждения.

Ниже - форма мероприятия (концертная программа, конкурс, шоу и т. д.)

Следующая строка - название мероприятия.

Ещё ниже ФИО составителя.

Внизу год и населённый пункт.

2 лист - если у Вас театрализованное представление и есть сказочные персонажи, или любые действующие лица, то на этом листе указываются они и их исполнители.

3 и последующие листы - текст сценария. Начинаем с краткого описания мероприятия (**экспозиция** см. выше). Далее пишем сценарий по выше указанным **композиционным элементам с учётом требований по вашему сценарию.**

Правила написания сценария:

- сценарий следует писать на одной стороне листа, а оборотную - оставлять чистой;
- страницы пронумеровать;
- с левой стороны оставить поля (для пометок);
- соответствующий текст, произносимый персонажем (ведущим) выделяется следующим образом:
- **ВЕДУЩИЙ:** (идёт текст ведущего). Если текст идёт в прозе, то строчки текста печатаются под словом «ведущий».
- Если текст в стихах, то строчки располагаются строго в столбик.
- по ходу написания сценария могут возникнуть разного рода примечания. Такие предложения называются ремаркой и обязательно пишутся в скобках. Например: (Гаснет свет). (Ведущий уходит со сцены) и т. д. Эти ремарки необходимы для технических «действий» и для того, чтобы избежать ненужных пауз, а также для обеспечения своевременного выхода на сцену следующих «действующих лиц» или участников.
- после окончания написания сценария обязательно нужно указать список использованной литературы (чтобы вас не обвинили в воровстве).
- последняя страничка сценария- описание реквизита-это всё то, что потребуется в ходе вашего мероприятия. Например: пишется название игры, а затем перечисляются предметы реквизита. Игра «Лебедь, рак и щука». Реквизиты: обруч и кегли-3 шт.

P.S. При написании сценария, если вы не автор, используется метод компиляции.

Компиляция - это не самостоятельная литературная работа, а основанная на использовании чужих произведений. Выражение «компиляция», как несамостоятельная работа верна лишь по соотношению к художеству. В применении же к практике вообще, это выражение теряет свой первоначальный смысл. Например, создание таких книг, как «Крылатые слова», «В мире мудрых мыслей», содержащих афоризмы, изречения, пословицы, поговорки - есть работа по методу своему компилятивная, а по характеру и сути - творческая и самостоятельная. Творческий и самостоятельный характер такой работы проявляется, во-первых, в сборе материала для книги, во-вторых, в выработке принципов отбора материала и, в-третьих, в классификации и расположении собранного материала по тематическим разделам книги.

Плагиатство - выдавание списанного текста за свой.

Практическая работа

«Проведение военизированных игр для детей и подростков»

Военизированные игры проводятся во время походов и прогулок, в лагерях и при других удобных обстоятельствах. Выбор конкретных игр зависит от времени года и природных условий. Однако при их организации никогда не следует забывать того, что это, прежде всего - игры. В ходе игры ее задачи и пути их достижения должны оставаться для играющих притягательными и интересными. Если военизированная игра интересна и оказывает на ее участников должное внимание, то она не обходится без доли романтики и

приключений. Ребята с азартом вживаются в роли действующих лиц отдельных игр. И вот здесь должно найти применение педагогическое мастерство руководителя, его способность извлечь воспитательный смысл из поведения различных персонажей игры.

Играющие, местность, пособия.

Военизированные игры требуют не только известной степени физического развития, хороших физических данных, но также и определенного уровня психической подготовленности играющих. Поэтому возраст участников каждой игры можно указать лишь приблизительно. При правильном методическом подходе в игре могут с успехом участвовать ребята разных возрастных групп.

Каждая игра, если мы желаем достичь ее целей, предполагает определенное количество игроков. Опираясь на накопленный опыт, надо стараться для каждой игры верно определять оптимальное количество играющих.

Выбор игры зависит от характера и размеров местности. Иногда причиной относительно неудачной игры является слишком близкая, или, наоборот, слишком далекая цель из-за неправильного определения размеров местности.

Наиболее удобна для военизированной игры холмистая лесная местность. Лес придает игре особое очарование и напряженность. Он позволяет играющим приблизиться к соперникам на очень близкое расстояние, застигнуть врасплох, подготовить ловушку, облегчить секретное размещение играющих и скрытное передвижение связных или патрулей. Но вместе с тем лес затрудняет ориентацию и поддержание зрительной связи между отдельными участниками игры, усиливает опасность неожиданного столкновения с противником.

Лес также ограничивает возможности управления игрой. Обычно игра в лесу распадается на самостоятельные действия отдельных звеньев. Поэтому в лесу важно заранее устанавливать задания отдельным группам, чтобы они могли действовать самостоятельно.

Лесная местность, особенно с наступлением темноты, может оказывать на некоторых участников игры угнетающее воздействие: близкий или отдаленный шум, треск деревьев, шелест листвы и иные звуки вызывают впечатление осады, окружения. Зато опытная группа играющих способна проявить в ночном лесу свою смелость и находчивость, победить более сильного противника.

Двигаясь по лесу, игроки определяют направление своего движения с помощью компаса или ориентируются на дороги, просеки, возвышенности, поляны.

Организация игры.

Основной организационной единицей для военизированной игры на местности является группа или **команда, состоящая, как правило, из 6-10 человек.** В игре обычно участвует вся группа или команда. В соответствии с характером игры старший может послать одного, двух или больше игроков для состязания с соперниками или поставить перед ними отдельные задачи - быть наблюдателем, дозорным, связным и т.п. Некоторые игры требуют более крупных игровых коллективов, которые создаются из нескольких групп или отрядов.

Играющие получают от игры подлинное наслаждение, когда они твердо знают ее

правила. Поэтому нежелательно часто переходить к новым играм. Достаточно провести знакомую игру в другой местности, и она воспринимается играющими как новая.

При движении на местности для передачи различных сигналов и команд применяются азбука Морзе и условные знаки, передаваемые руками, что позволяет играть бесшумно. Присутствие играющих на местности распознается лишь по шелесту деревьев и треску ветвей.

Очень важно установить сигнал об окончании игры, а при необходимости и о ее перерыве. По сигналу, обозначающему перерыв в игре, каждый ее участник остается на своем месте и только после сигнала о возобновлении игры продолжает свои действия. Как только послышался сигнал об окончании игры, все играющие как можно быстрее прибывают на сборный пункт.

Участникам игры необходимо разъяснить, что нельзя злоупотреблять сигналом “SOS” и звать на помощь можно только в случае действительной опасности.

Каждая игра имеет свою оптимальную продолжительность. Если игра затягивается, это притупляет интерес играющих, а при чрезмерном сокращении времени участники игры не успевают выполнить поставленные задачи. При проведении игры впервые на незнакомой местности трудно определить точно необходимое время. Тем не менее нужно заранее сообщить играющим время ее начала и конца.

Пожалуй, лучше все же если останется некоторый излишек времени, чем если его не хватит для окончания игры. Следует иметь в виду, что холмистая и лесистая местность преодолевается приблизительно вдвое дольше, чем ровное, безлесное пространство, что спуск с холма происходит в два раза быстрее, чем подъем на холм. **В среднем на военизированную игру обычно отводится 1 час.** Ход игры зависит также и от погоды. Дождь, грязь, зной, ветер, снег, мороз - все эти погодные явления, безусловно, осложняют выполнение отдельных задач игры.

Тематика военизированных игр.

Молодых людей увлекают необычные истории, случаи, происшествия. Они с удовольствием идут в походы по новым, неизведанным дорогам, ищут опасности. Благодаря буйной фантазии и страстному желанию приключений ребята легко вживаются в образы романтических персонажей игры. Местность для них сразу становится дремучим лесом, необозримой степью, высокими горами или районом, где действуют диверсанты.

Военизированные игры черпают свои темы из многих источников, это:

- партизанская борьба
- картины из истории наших народов
- борьба индейских племен, прославивших себя ловкостью и отличным умением передвигаться по местности
- различные местные сказания
- приключенческие книги, некоторые сообщения печати.

Подготовка и оценка военизированной игры.

Игры на местности нуждаются в тщательной подготовке. Прежде всего руководитель

игры должен тщательно обследовать местность, на которой будет проходить игра. Для участников игры лучше иметь дело с незнакомой местностью (так как неизвестное возбуждает у них больший интерес), но только не для руководителя, который обязан иметь полное представление о местности, о том, насколько она удобна для проведения игры. Затем руководитель игры точно определяет размеры необходимой для игры местности, получает разрешение местных органов власти, устанавливает время проведения игры, обеспечивает участников всеми необходимыми пособиями. После этого он знакомит старших (руководителей) групп со всеми подробностями подготовленной игры.

При большом числе участников игры необходимо, чтобы все они имели задания и были проинформированы о порядке игры. Все игроки должны также знать, где они сосредотачиваются после игры. Их нужно ознакомить с условным сигналом об окончании игры.

По окончании игры каждому участнику необходимо быстро прибыть на установленное место сбора, где организуется обсуждение игры. Командиры сторон докладывают о том, какие действия были предприняты по обеспечению успешного хода игры, сообщают, как шла игра, какие ошибки были допущены группой в целом и отдельными участниками, как добились победы или почему потерпели поражение. Доклады командиров дополняют участники игры. Руководитель игры подводит итоги действиям обеих сторон и дает оценку игры в целом, объявляет благодарность, отмечает ошибки, указывает, как избежать их в будущем.

Кроме того, **обязательно нужно проанализировать игру** с организаторской точки зрения, ответив на следующие вопросы:

- Насколько удобной была местность, выбранная для игры?
- Не была ли игра затянута или, наоборот, скоротечна? В чем причины?
- Были ли правила игры понятны каждому из играющих?
- Достаточно ли было контроля за действиями играющих (если контроль был необходим)?
- Были ли игровые задачи по силам всем играющим?

Отвечать на эти вопросы могут и дети - участники, и взрослые - организаторы игры. Возникающие по ходу обсуждения замечания лучше записать, чтобы в следующий раз не допустить тех же ошибок.

Способы пленения.

В каждой игре нужно четко установить способ взятия в плен участников игры противной стороны. **Можно воспользоваться различными приемами: Пленение отнятием платка.**

Участники игры имеют платки, которые носят за поясом или слабо завязывают на шее (на голове). Играющий считается плененным после того, как у него противник отберет платок. Неудобство этого способа заключается в том, что участник игры может незаметно для себя потерять платок.

В борьбе за платок обязательно соблюдение таких правил:

- участник игры, подвергшийся нападению, должен защищаться и вступить в борьбу;
- борьба всегда ведется один на один;
- в ходе борьбы играющие не могут придерживать платок рукой и призваны взаимно избегать грубостей;
- если во время игры один из играющих упадет, то его соперник обязан подождать, когда он встанет и только тогда может продолжать борьбу; тот, кто упадет трижды, отдает платок сопернику.

Описанный способ пленения приемлем почти для каждой игры; он развивает ловкость и отвагу. Платок вполне может заменить цветная шерсть, повязанная на руку, или бумажные погоны.

Пленение прочтением числа.

Каждый участник игры имеет прикрепленные на спине двухзначные или трехзначные числа. Наиболее удобными являются достаточно крупные цифры на бумаге, закрепленные скотчем или булавкой. Играющий, число которого соперник правильно назвал, становится пленником. Этот способ принуждает играющих к более тщательной маскировке.

Взятие в плен попаданием предмета.

Играющий считается взятым в плен, если кто-либо из соперников попал в него мячиком, бумажным шаром, шишкой или каштаном. Такой способ заставляет бдительно следить за передвижением соперников.

Пленение прикосновением (осаливанием).

Играющий считается взятым в плен, когда один из соперников коснется какой-либо части его тела. Этот способ применяется в основном тогда, когда право брать в плен имеет лишь одна играющая сторона. Иногда устанавливается для этого два или три прикосновения.

В каждой игре необходимо позаботиться о том, чтобы взятый в плен участник не выбывал полностью из игры, за исключением игр кратковременных. Плененный игрок вместо исключения из игры получает штрафные очки или штрафное время, что учитывается при подведении общих результатов игры.

Виды военизированных игр на местности.

По характеру действий военизированные игры на местности можно подразделить на четыре группы:

- **нападение** - одна сторона нападает, другая - обороняется;
- **преследование** - одна группа преследует другую, которая оставляет знаки на дороге или подает сигналы;
- **прорыв линии обороны** - играющие или группа играющих должны пересечь границу территории, охраняемую другой группой;
- **оборона лагеря** - атакующие стараются проникнуть в обозначенную территорию, которую защищают обороняющиеся.

Нападение.

Обычно при играх этого вида состязаются две группы: одна обороняет базу, где имеются

трофеи (флаги, вымпелы и т.п.), другая старается захватить трофеи и доставить их в определенное место. Если в игре участвует больше групп, лучше иметь две базы, причем каждая сторона обороняет свою базу и одновременно атакует базу противника.

При участии многих групп можно также провести одновременно две игры с четырьмя базами, размещенными накрест друг против друга. Противостоящие базы всегда составляют одну игру. Участник одной игры не должен тратить время на то, чтобы идти по следам участника другой игры, предполагая, что это его соперник.

Игры указанного вида можно проводить на какой угодно местности. Если местность лесистая и поросшая кустарником, то базы могут быть удалены друг от друга приблизительно на 700 м, если же пространство открытое - базы оборудуются на большем удалении. Хорошо, когда избранная для игры местность имеет форму вытянутого прямоугольника, так как в более широком пространстве играющие рассеиваются и игра утрачивает свою целенаправленность.

Важно также **расположение баз**. Они устраиваются так, чтобы не находились в пределах прямой видимости, но вместе с тем, чтобы непосредственно вокруг базы не имелось поросли, которая могла бы стать укрытием для соперников. Наилучшее местоположение базы - открытое пространство, чтобы противник ее легко увидел. База может быть даже четко обозначена.

Когда в игре участвует опытный состав играющих, базы могут быть укрыты среди растительности. Тогда участники игры должны найти их лишь с помощью карты.

Интерес к игре усиливается, если в начале ее каждая сторона передаст противнику трофеи. Играющие с большей охотой участвуют в игре, стремясь добыть то, что им принадлежит. Иногда неизбежна общая атака. Но такой вариант применяется редко, потому что снижает возможность обучения играющих навыкам наблюдательности и скрытного передвижения.

Играющие должны продвигаться не целыми группами, а поодиночке или по двое.

Преследование.

Каждая игра с преследованием является волнующей для обеих сторон. Игры этого вида можно организовывать для разного количества играющих, в любой местности и в любое время. Они стимулируют силу воображения игроков, развивают у них опыт выслеживания и продвижения по следам.

Прорыв линии обороны.

При этом широко используется такая разновидность игры, как **бег посыльного с донесением**. Лучше, когда играющие из группы прорыва находятся не слишком далеко друг от друга; это облегчит незаметное продвижение посыльного между ними. Если играющих мало, то с донесением может бежать вся группа, но соперники не должны знать, кто из играющих несет донесение. Игра становится более интересной, когда на одной стороне обыскивают пленных, а на другой стараются надежнее скрыть донесение.

Для этого вида игры избирается узкое пространство, по которому должны бежать посыльные с донесением, в игру включаются и другие действия, например, служба на

станции скорой помощи или на наблюдательном пункте.

Оборона лагеря.

Место лагеря обозначается флажками или разноцветными лентами. Размер территории лагеря зависит от численности обороняющихся. Обе группы играющих, атакующие и обороняющиеся, должны иметь равные шансы на успех.

Во всех играх этого вида соблюдается правило: атакующие должны проникнуть на территорию лагеря или же завладеть находящимися в лагере флажками (другими предметами) и при этом не быть плененными. Когда численность участников игры большая (до 50 человек), можно создать два лагеря. В этом случае каждая группа атакует лагерь соперников и одновременно защищает свой. Участники этого вида игр должны обладать навыками переползания, наблюдения, скрытного сближения. Атакующим не разрешается нападать коллективно всей группой, так как от этого снижается занимательность игры.

Во многих играх используется несколько видов действия (оборона - нападение, оборона - прорыв линии обороны) одновременно или эти действия являются этапами игры (преследование - нападение - прорыв линии обороны). Правила таких игр несколько сложнее, но они не становятся от этого менее интересными для участников.

Примечания.

При играх на местности не должно быть нанесено какого-либо ущерба природе. Игровые знаки на должны оставлять длительных следов. Для обозначения игровых тропинок совершенно не нужны топоры; здесь применяются разные ленты, камешки, шишки и пр. Для обозначения ночной тропы можно использовать немного фосфоресцирующего материала. Надо стараться использовать такие знаки, которые могут собрать следующие группы. Если играющие пробираются через заросли, они обязаны оставлять за собой едва заметный след.

Наивысшим умением является такое тихое передвижение, чтобы остались непо потревоженными даже птицы. Конечно, это достигается длительной практикой.

Если игры проводятся в населенных пунктах, участники игры не должны мешать ни пешеходам, ни транспорту. Игра здесь ведется парами или маленькими группами.

Особую осторожность надо соблюдать при передвижении по шоссе. Поход совершается всегда по левой стороне проезжей части дороги. Группа может делать остановку только вне проезжей части. При первой же возможности она сворачивает в сторону и движется по полевым и лесным дорогам.

Желательно, чтобы все участники военной игры были одеты в военную форму, пусть даже в какое - то подобие этой формы: бумажные пилотки, картонные погоны, обычные поясные ремни.

Хорошо бы играющих вооружить макетами оружия: самодельными деревянными винтовками и автоматами, пулеметами-трещотками, катапультами-минометами, фанерными щитами.

Во время игры формировать различные группы и присваивать им военные названия: вместо звена - отделение, отряд - взвод или рота, три-четыре отряда - батальон.

Штаб.

На **штаб** возлагаются обычно следующие обязанности:

- составление общего плана игры;
- формирование "воинских" подразделений;

- назначение командного состава;
- проведение тренировочных занятий (объяснение условий игры, обучение ребят искусству маскироваться, связи, простейшим элементам тактики и т.д.);
- обеспечить играющих соответствующим военным снаряжением;
- определить место игры и его оформление - строительство «укреплений», расстановка "военных объектов";
- руководство игрой - наблюдение за ходом её (работа посредников), оценка результатов, награждение победителей.

Прежде, чем приступить к игре, дети должны усвоить правила:

1. Каждый участник должен знать цель игры и строго соблюдать её правила.
2. Играть нужно честно, дружно, стараться проявить побольше выдумки и смекалки, но ни в коем случае не отступать от принятых решений.
3. Помнить основной закон: "Один за всех, и все за одного".
4. Быть дисциплинированным и удерживать товарищей от нарушений.
5. Подчиняться командиру, безоговорочно выполнять его указания.
6. Не портить зеленые насаждения, беречь инвентарь.

Варианты элементов игры.

Сигнальщики: сигнальщики получают два листа бумаги, на одном написана азбука Морзе, на другом - текст донесения. После команды игроки начинают расшифровывать текст. Выигрывает тот, кто первым расшифровал текст правильно.

Засада: цель игры состоит в том, чтобы пройти по заранее намеченному маршруту, на пути движения обнаружить засаду и захватить её в "плен". Лучше эту игру проводить в лесу или на сильно пересеченной местности, где есть овраги, ручьи, холмы и т.п.

По окопу - огонь!: гранаты весом 500-700 г метают в окопы-квадраты со стороной 1 м, по углам которых воткнуты флажки. Судья вызывает на старт игроков и подает команду: «По окопу (стоя, с колена, лежа) гранатой - огонь!». Выигрывает команда, сделавшая больше попаданий.

Связисты: участники двух команд пробегают 20-25м с катушкой, на которой намотан шпагат. Один конец шпагата привязан на колышке, вбитом у линии старта. На обратном пути участники наматывают шпагат.

Нарушители границы: по сигналу «Боевая тревога!» участники игры должны быстро одеться, обуться, взять «оружие» и построиться в условленном месте. Командир читает сообщение:

«По только что полученным сведениям в глубь нашей территории проникли нарушители границы. Наш «секрет» заметил их на участке леса в 1-1,5км на северо-востоке отсюда. Нарушители маскируются и поддерживают между собой связь, подражая крику кукушки. Задача -поймать нарушителей и доставить их на «пограничную заставу». Игра заканчивается после того, как будут пойманы все нарушители.

Штурм: 2-3 команды выстраиваются на одной линии у подножия кручи. По сигналу руководителя, который стоит наверху, все бегут в гору. Выигрывает команда, которая первой в полном составе взберется наверх.

Глазомер: участники должны на глаз определить расстояние до указанного командиром предмета, а затем оно проверяется шагами. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Снять часового»

Часовой - один из членов звена - становится на "ночной пост" возле толстого ствола дерева в негустом лесу. Ему завязывают глаза (пост ведь ночной, и часовой в темноте ничего не видит). Все остальные играющие - разведчики - образуют круг радиусом не менее 25-30 метров, в центре круга - часовой, стоящий на посту.

По звуковому сигналу вожатого (свисток, команда, хлопок и т.п.) разведчики осторожно начинают приближаться к часовому. Услышав шум, шорох, треск сучьев под

ногами, часовой командует: "Стой!" - и рукой указывает направление, в котором он слышит шум.

Все разведчики останавливаются.

Если часовой точно укажет направление, то разведчик, попавший на "прицел" часового, по указанию выходит из игры. Затем снова подается сигнал, и движение разведчиков возобновляется. Так продолжается до тех пор, пока все разведчики не будут выведены часовым из строя или кому-либо из них не удастся вплотную подойти к дереву, возле которого стоит часовой.

«Снайперы»

Звено снайперов (10-12 человек) получает задание - устроить несколько засад на пути следования отряда "противника".

Маршрут движения этого отряда (3-4 км) известен командиру отряда, и он расставляет своих снайперов в самых разных, по его мнению, наиболее подходящих местах.

Вооружение снайперов - 10 тряпичных мячей у каждого (для того чтобы оставляли след, они слегка измазаны мелом или осыпаны зубным порошком).

Отряд (остальные 3-4 звена) двигается по заданному маршруту. Его цель - добраться до конечного пункта, по возможности без потерь. Командиру отряда известно, что "противник" расставил засады на пути отряда. Поэтому он принимает необходимые меры предосторожности - высылает головные и боковые дозоры (по 3 человека), боевые охранения - авангард (5-6 человек) и боевые охранения в арьергарде - в хвосте колонны (3-4 человека).

Все идущие в колонне бойцы получают задание - зорко наблюдать за дорогой. Одни ведут наблюдение по ходу движения, другие - справа, третьи - слева.

Если дозоры заметят снайперов "противника", командир отряда даёт команду боевому охранению "обезвредить" врага.

"Обезвредить" можно одним приёмом - незаметно подобраться к снайперу и осалить его.

Кажется, просто. Но ведь снайпер вооружен. Каждый бросок мяча может попасть в цель, и тогда боец выходит из игры, то есть становится в хвост колонны и в боевых действиях против снайперов уже не принимает участие.

А что произойдет, если дозоры не заметят замаскированных снайперов? Тогда все будет зависеть от того, как быстро прореагирует отряд на стрельбу снайперов. Успеет залечь, укрыться - значит, потери будут не такие значительные и можно надеяться на победу. А растеряется - тогда ловкий и меткий снайпер принесет немалый ущерб отряду...

Победа присуждается команде, если она придет к цели, потеряв не более половины бойцов и затратив на весь путь не более полутора часов.

Если потери команды составляют более половины его состава - побеждают снайперы.

Если команда потеряет менее половины бойцов, но не уложится во время, победа никому не присуждается - ничья.

«Наблюдатели»

Руководитель игры выводит звено на наблюдательный пункт и дает задание - внимательно осмотреть лежащую впереди местность. Ребята должны постараться запомнить как можно больше характерных особенностей видимых на этой местности различных предметов.

На осмотр) даётся от 1 до 3 минут (в зависимости от возраста и степени подготовки наблюдателей: чем старше ребята, тем меньше времени им дается на осмотр).

Затем руководитель отводит участников игры в укрытие и задает им несколько контрольных вопросов, например: сколько домов в деревне, видимой на северо-западе? Есть ли мост через речку? Какое примерное расстояние до фабричной трубы? В каком направлении идёт линия электропередачи? И т.д., и т.п.

Военно-спортивная игра «Зарничка»

План

1. Построение отрядов на линейку.
2. Проверка готовности отрядов к игре.
3. Сдача рапорта готовности командующему игрой.
4. Приветствие командующего.
5. Поднятие флага.
6. Разъяснение правил игры командующим.
7. Парад войск.
8. Игра на местности.
9. Подведение итогов игры.
10. Награждение победителей.

Игра на местности

Варианты этапов.

Минное поле

Команды прибывают на место в точно назначенное время, командир докладывает о готовности отряда к игре, получает пакет с заданиями. Пакет необходимо раскрыть тогда, когда пройдут минное поле. Вперед идут саперы, обезвредив мины (веревочки, завязанные узлами), пропускают вперед отряд. Отряд выходит на второй рубеж, отмечается на КП, вскрывается пакет. В пакете маршрутный лист.

Меткие стрелки

Стрелку необходимо с 3 попыток сбить мишень. Команда движется лишь тогда, когда будут уничтожены "огневые точки" противника. Если стрелки не используют свои попытки, тогда на помощь приходит командир, но будут и идти штрафные очки.

Переправа через болото

Командир ведет отряд через "болото", его необходимо перейти за определенное время. На болоте устанавливаются кочки, по которым прыгают ребята (штрафное очко за каждое попадание в трясины).

Ориентирование

Разведчики по компасу определяют стороны горизонта. По знаку судьи КП команды поворачиваются лицом в ту сторону света, которую назовет судья. Задание выполняется на время. Кто ошибается, выходит из строя (шаг назад). Очки на этом этапе назначаются по количеству членов команды, оставшихся в строю.

Конкурс «разведчиков»

На поляне раскладываются мелкие предметы. Ребятам ставится задача запомнить их месторасположение. Затем команду удаляют. По возвращении "разведчики" определяют, что изменилось.

Санитарный пост

Ребятам предлагаются вопросы по оказанию первой доврачебной помощи.

Штурм высоты

Штурмовая группа пробегает определенную трассу (300 м) с препятствиями на время.

В маршрутном листе отмечаются полученные на этапах штрафные очки, активные участники. Подводятся итоги. Награждается победитель.

«Потерянные вещи»

Один из участников, вследствие некоторых обстоятельств, лишается обуви и рюкзака. В команде запасных вещей нет. По жеребьевке, которую проведет капитан команды, выбирается этот «незвучий герой».

Необходимо:

- Обуть «героя» в приспособление, сделанное из снаряжения, которое имеется в группе (исключая любую обувь);

- Уложить все снаряжение «героя» в приспособление для переноски вещей, сделанное из снаряжения;
- Команда вместе с «героем» отправляется до следующего этапа пешком.

Штрафные баллы: Если «герой» не дошел до следующего этапа в приспособлении – штраф 20 секунд.

«SOS»

Группа заблудилась. Над головами слышен звук летящего вертолета. Вот-вот он может показаться. В течение 3 минут группе необходимо подать сигнал бедствия любыми возможными способами.

Подсказка: зеркало, огонь, одежда, люди.

Штрафные баллы: при невыполнении задания в контрольные сроки команде начисляется штраф – 30 секунд.

«Узкий лаз»

Этап имитирует продвижение в завале.

Необходимо: по-пластунски проползти по узкому лазу, не сбив перекладки.

На вбитые в землю колышки кладутся деревянные планки с таким расчетом, чтобы они легко падали, если их зацепят участники при движении. Длина «коридора» - 5-7 метров. Его можно установить среди молодого подлеска или кустарника, укрепив горизонтальные перекладки на стволах деревьев или ветвях кустарника. Границу лаза можно отметить лентой или «волчатником».

Штрафные баллы: при падении верхней перекладки команде присуждается 10 штрафных секунд.

«Травма»

Во время прохождения опасного участка один из участников срывается с крутого склона. Серьезность переломов определить на месте нельзя. Сейчас самое главное – иммобилизовать пострадавшего. У вас из снаряжения есть куски веревки и туристический коврик.

Одежда, природный материал всегда под рукой.

Необходимо: построить носилки из подручного материала, уложить в них «пострадавшего», и с помощью веревок транспортировать его до первого населенного пункта (следующий этап).

Штрафные баллы: За развалившиеся носилки во время транспортировки «пострадавшего» команде начисляется 20 штрафных секунд; за грубую и неправильную транспортировку – 15 штрафных секунд.

«Вражеский окоп»

На расстоянии 20 метров от двигающейся группы обнаружен окоп противника.

Необходимо: поразить цель (квадрат 2х2 метра), имея 3 гранаты.

Штрафные баллы: За не поражение цели с 3х попыток штрафное время – 15 секунд.

«Движение в ограниченном пространстве»

Этап преодолевается всей командой. Препятствие представляет собой коридор

шириной 2 метра и высотой 0,5 метра. Необходимо: преодолеть коридор, не задевая верхнего и боковых ограничений, переноса ящик со снарядами. Штрафные баллы: касание верхнего и бокового ограничения – 5 секунд, потеря ящика – 30 секунд.

«Прохождение полосы препятствий»

Данный этап преодолевается всей командой. Препятствие состоит из комплекса стационарных препятствий: «змейка», «стена», «сломанный мост», «перекладины».

Необходимо: преодолеть участок полосы препятствий, не нарушая правил ее прохождения, описанных проводником.

Прохождение дистанции требует от команды полной отдачи физических и психических сил. Передвижение от этапа к этапу осуществляется легким бегом. Разрыв между участниками – не более 5 метров. За передвижением команды следит проводник из числа педагогов.

Результат команды складывается из времени прохождения дистанции и штрафного времени, полученного командой на этапах. Секундомер включается по сигналу судьи на старте и выключается по последнему финишировавшему участнику команды.

«Разведка боем»

(односторонняя военная игра)

Играют два отряда. Штаб игры вместе с посредником выбирает район игры - примерно 3 кв км с хорошо обозначенными границами - дороги, речка, просека, лесные полосы и т.п. Местность желательно подобрать резко пересеченную, с довольно густой растительностью.

В районе игры оформляются «вражеские укрепленные узлы» - на площади примерно 100x100 метров устанавливаются щиты с изображением огненных точек: пулемётных гнёзд, миномётов, противотанковых пушек и др., а также «минные поля» из консервных банок, «проволочные (веревочные) заграждения», «окопы» - ровики... Всего 10-20 объектов. На этой площадке размещаются 5-10 посредников - наблюдателей, которые будут оценивать действия разведчиков.

Два играющих отряда выводятся на исходные рубежи в разных концах района, и им ставится задача - разведать район в указанных границах, обнаружить «вражеский укрепленный узел», разведать его «огневые» средства, места расположения «защитных полос», незаметно проделать проходы в «минных полях» и «проволочных заграждениях» и затем атаковать «противника». У каждого отряда свой цвет головных уборов и погон (это для удобства различия их посредниками). По сигналу горна отряды устремляются на поиски «укрепленного узла». Кто быстрее доставит в штаб точные сведения об «укрепленном узле»? Чьи сведения окажутся полнее? Бойцы какого отряда действовали более осторожно, скрытно? (Это решают посредники).

По результатам разведки штаб определяет победителя первого этапа игры. А второй этап - штурм «укрепленного района». Оружие - шишки или мешочки с песком.

Задача - скрытно подобраться к «укрепленному району», забросать «огневые точки» и затем штурмом ворваться в центр «укрепленного узла», взять знамя.

Двусторонние игры

Все играющие делятся на две «Армии».

Штаб выбирает место игры - район площадью до 5 км x 5 км, имеющий четкие границы и разделенную полосу посередине.

Каждая «Армия» строит на своей территории укрепления, примерно такие же, как и в предыдущей игре, выставляет наблюдательные посты, выделяет разведку, разрабатывает свою тактику.

Задача играющих сторон - разведать «укрепления противника», затем прорвать «оборону» и захватить штаб, где хранится знамя.

Штаб по подготовке игры может вводить самые разные дополнительные условия для оценки действий играющих и выявления победителей.

1. Точность разведки (преимущество команде, которая составит карту «укреплений противника»). Можно ввести вместо щитов с изображением «огневых точек», щиты с условными названиями, например: устанавливаются 5 щитов с надписями: «Боровик», «Сосенки», «Лапоть», «Будь здоров», «Ласточка».

Сколько названий удалось прочесть разведке «противника»?

2. Число выведенных из строя бойцов и командиров «противника» (условие — сорвать нарукавные повязки, погоны, пилотки и т.д.)

3. Неожиданность атаки на штаб с захватом знамени (учитывается скрытность передвижения, молниеносность атаки, находчивость бойцов, захват знамени).

Таких условий можно разработать множество. Но главное условие - это обязательный подробнейший разбор действий той и другой «Армии» на общем сборе играющих; оценка действий отдельных коллективов, именно коллективов, а не только индивидуальных действий бойцов.

Источники информации:

1. МетодВики для вожатых «Лагерь от А до Я»
<https://summercamp.ru/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0/>

- Военизированные игры на местности

- Методика проведения игр на местности

- Игры на местности

2. Хелпикс. Орг – Интернет помощник <https://helpiks.org/>:

- Двусторонние игры

- Игры-соревнования, игры – эстафеты

3. МегаОбучалка <https://megaobuchalka.ru/>:

Военно-спортивная игра «Зарничка»

Практическая работа

Тема: Создание самодеятельного хора и организация его работы

Руководитель самодеятельного хора должен быть не только педагогом-хормейстером, но и хорошим организатором, человеком находчивым, инициативным. Эти качества особенно необходимы в момент создания коллектива.

Ситуации, при которых руководитель начинает свою творческую деятельность, могут быть различны. В одном случае хормейстер приступает к работе с уже сложившимся коллективом, который лишился по какой-либо причине своего предыдущего руководителя. В этом случае хормейстер должен хорошо осмыслить и понять старые традиции коллектива, взять за основу накопленный самодеятельными певцами положительный опыт.

Другой случай — когда хормейстер является создателем нового хорового коллектива. Он самостоятельно решает вопросы комплектования состава хора, определяет его художественно-творческое направление. Другими словами, на его плечи ложатся все организационные и творческие задачи, которые встают в момент создания хора — наиболее ответственный, трудоемкий и хлопотливый момент в жизни любого творческого коллектива, а самодеятельного в особенности, так как самодеятельное творчество строится исключительно на добровольных началах. Чтобы заинтересовать людей в работе самодеятельности, требуется большое терпение и настойчивость.

Рассмотрим основные этапы создания коллектива.

1. Подготовительный этап

Прежде чем организовывать хоровой коллектив, важно создать благожелательную для этого атмосферу. Целесообразно, например, заручиться поддержкой общественных организаций, развернуть широкую пропаганду самой идеи создания хора. Для этого нужно использовать весь арсенал средств агитации за хоровое искусство: местную и стенную печать, местное радио, афиши, объявления. Чрезвычайно эффективными могут стать личные беседы с потенциальными участниками. В итоге должна обнаружиться и сложиться группа энтузиастов — ядро будущего коллектива. Первоначальная задача, как правило, сводится к тому, чтобы привлечь в самодеятельность как можно больше заинтересованных участников. В этой связи полезно организовать конкретное мероприятие, которое поможет вызвать интерес к хоровому пению, например, выступление какого-либо хора или певческого ансамбля. После концерта желательно провести целенаправленную беседу слушателей с участниками выступившего коллектива. Это может стать самой действенной агитацией за хоровое пение. Следовательно, от руководителя требуется большая фантазия, инициатива в деле организации коллектива. Процесс создания длится от одной-двух недель до года, в зависимости от реальных местных условий. Желательно, конечно, этот период не затягивать, привлечь к хоровому делу общественность и обязательно мобилизовать ее влияние.

2. Комплектование хора

Состав массового хорового кружка не ограничивается какими-либо рамками и требованиями к участникам. В него практически входят все желающие. Задача руководителя — заинтересовать занятиями всех. Дело это нелегкое; его успех зависит от умения увлечь людей, которые чаще всего не представляют, насколько интересно и увлекательно пение в хоре. Мотивы участия могут носить и внехудожественный характер: многие приходят из-за любопытства, просто интересно провести время, либо за компанию.

Руководителю важно предварительно изучить местные условия, особенно социально-демографический состав того производственного, учебного или какого-либо другого коллектива, на базе которого предполагается создать хор. Руководитель заранее должен знать, на что рассчитывать: сколько человек к нему может прийти, кто будут эти люди, их возраст, пол, образование, характер и регламент их производственного труда. Только ясно представляя себе объективную картину местных условий, а также изучив местные певческие традиции (если таковые имеются), руководитель приступает к созданию коллектива.

3. Проверка музыкальных данных и певческих способностей участников хора

Приступая к работе с конкретным составом хора, руководитель обязан предварительно изучить певческие особенности голосов, с которыми ему предстоит работать.

Участнику предлагается повторить на «а» или «ля» сыгранный на инструменте или спетый руководителем звук. Для женских голосов он берется в пределах первой октавы, а для мужских — в малой октаве; Если участник свободно и чисто поет задаваемые звуки, можно предложить ему спеть мажорное трезвучие снизу вверх и обратно. Начать следует с до-мажорного трезвучия и двигаться по полутонам вверх, слушая, насколько свободно и легко звучит голос, определяя верхнюю границу его диапазона. Затем то же самое упражнение выполняется по полутонам вниз, при этом руководителем фиксируется нижняя граница диапазона голоса певца. После того можно попросить певца проинтонировать минорное трезвучие (с голоса руководителя или с помощью инструмента); затем — уменьшенное трезвучие или коротенькую попевку со словами либо на какой-нибудь заданный слог. По результатам ответов, по чистоте интонирования определяется наличие музыкального слуха у певца.

Проверка чувства ритма проходит так. Руководитель задает несложный короткий ритмический рисунок (рис.1), играя одну ноту или выстукивая ритм рукой.

Музыкальную память можно проверить, попросив певца повторить несложную мелодию (рис.2), один раз сыгранную на инструменте или спетую руководителем. Если певец затрудняется сразу выполнить задание, надо ему еще раз, два или три раза напомнить мотив. Затем Мотив можно несколько изменить и проследить во время его интонирования, заметил ли певец эти изменения.

По тому, насколько точно певец повторит мотив, можно судить о наличии и качестве его музыкальной памяти.



(рис.1)



(рис.2)

Все результаты прослушивания заносятся в специальный журнал по следующей форме:

| № п/п | Ф.И.О. | профессия | Год рожд. | Муз. слух | Муз. грамотн. | ритм | диапазон | Хар-ка голоса | Хоровая партия |
|-------|--------|-----------|--------------|--------------|------------------|------|----------|------------------|-------------------|
| | | | | | | | | | |

Музыкальный слух, память, чувство ритма оцениваются по пятибалльной системе. Никогда нельзя высказывать прослушиваемому свое мнение относительно его плохого голоса и слабых музыкальных данных. Это может обидеть человека и навсегда оттолкнуть от музыки. Руководитель обязан проявить максимум внимательности и такта по отношению ко всем поступающим в хор. К крайним мерам — отказу от участия в хоре — следует прибегать в исключительных случаях, так как каждый нормально развитый человек обладает минимальным голосом и слухом. Если кто-то из участников откажется прослушиваться в присутствии всех, его можно прослушать, в порядке исключения, отдельно.

Составить правильную характеристику голоса — значит создать певцу удобные певческие условия, открыть возможности для развития его певческого аппарата, а в целом — обеспечить хорошую основу для успешной вокальной работы в хоре.

4. Выбор направления деятельности и репертуара самодеятельного хора

Выбор направления работы хора — исключительно ответственный момент. От того, насколько точно оно будет определено руководителем, зависит перспектива всей последующей работы. Как уже говорилось, выбор направления обусловлен рядом объективных причин, среди которых главными являются местные условия, реальные возможности для организации коллектива. Приступая к созданию хора, руководитель должен соотнести свои творческие планы и расчеты с этими местными условиями и возможностями. Можно заранее планировать конкретный состав хора. Например, исходя из большого коллектива рабочих предприятия и из наличия других благоприятных факторов, предполагать организацию большого хора. Однако не надо расстраиваться, если на занятия придет немного желающих. Следует начать работ у с небольшим вокальным ансамблем. В случае успешной работы ансамбль пополнится и вырастет в хоровой коллектив. Другой случай: руководитель, ориентируясь на работу в условиях села, планирует создать народный хор. На деле же коллектив может организоваться из числа представителей сельской

интеллигенции, голоса которых тяготеют больше к академической округленной манере исполнения. С таким составом целесообразнее вести работу в академическом плане.

Только после укомплектования хора, прослушивания каждого из участников окончательно определяется состав коллектива, его задачи, намечается конкретный план работы, закрепляются хоровые партии. Коллектив можно считать организационно сформированным. Вместе с тем еще некоторое время (один-два месяца) потребуется на то, чтобы уточнить имевшиеся неясности и сомнения в отношении отдельных певцов, проверить и соотнести состав хоровых партий, скорректировать ближайшие планы.

5. Репетиционный и концертный период

Оптимальные варианты организации занятий самодеятельных хоров два раза в неделю, по два-три часа в одну репетицию с десяти – пятнадцатиминутным перерывом. Наиболее активный сезон – с сентября до июня.

Репетировать с хоровым коллективом нужно интенсивно, эмоционально, энергично, не суетливо, четко реагируя на реакцию хора. Хормейстер, работая с самодеятельным хором, обязан всегда помнить, что он занимается с людьми, добровольно и бескорыстно отдающим свое время любимому искусству.

В работе с хором недопустима грубость, раздражительность, невыдержанность.

Концерты могут быть разных типов: тематические (посвященные определенной теме), монографические (посвященные творчеству какого-либо одного композитора, поэта) или в форме творческого отчета.

Каждое выступление хора необходимо анализировать, обсуждать на ближайшем занятии коллектива. Обсуждение следует организовать таким образом, чтобы участники могли сами проанализировать и критически оценить свое выступление. Руководитель, обобщая обсуждение, обязательно отмечает положительные и отрицательные моменты концерта, делает рекомендации на будущее, чтобы коллектив от концерта к концерту рос.

Список использованных источников и литературы

Шамина Л. Работа с самодеятельным хоровым коллективом [Текст] / Л. Шамина. – М.: Музыка, 1983.

Чабанный В. Управление самодеятельным хором [Текст] / В. Чабанный. – М.: Советская Россия, 1987.

Практическая работа Тема «Детские игровые программы»

«Я НИКОГДА НЕ...»

Эта игра поможет людям лучше узнать друг друга. Участвуют 7-15 человек. Для игры необходимы фишки (у каждого игрока столько, сколько участников). Фишками могут послужить крупные фасолы, картонные жетоны, или другие небольшие одинаковые предметы. Первый игрок говорит: "Я никогда не ...". Дальше он называет то, что никогда не делал в своей жизни. Например:

- не держал кошек в доме
- не был за границей
- не читал книгу, в которой больше 300 страниц
- не катался на коньках и т.д.

Допустим, игрок сказал "Я никогда не ел ананасы". Все игроки, которые ели ананасы, должны дать ему по одной фишке. Затем ход переходит к другому игроку, и он называет то, что никогда не делал. Задача каждого игрока назвать что-то такое, что он никогда не делал, а все или большинство присутствующих делали. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество фишек.

«ЛГУН»

Эта игра тоже поможет вам лучше узнать друг друга. Необходимо 5-8 человек. Подготовьте бланки в количестве, равном числу игроков. Бланки должны содержать примерно такие вопросы:

- Самое далеко место, где мне удалось побывать, это -
- В детстве мне запрещали делать, а я все равно делал.
- Мое хобби -
- Когда я был маленький, я мечтал стать
- Самое большое достижение в моей жизни это -
- У меня есть одна плохая привычка -

Листочки с этими вопросами раздаются каждому игроку, и каждый должен заполнить их, отвечая правдиво на все вопросы, кроме одного. Т.е. один ответ будет неправильным, ложным. Потом, когда все готовы, игроки по очереди читают вслух свои ответы. Задача остальных - угадать, где неправильный ответ. Если кто-то угадал, где ложный ответ, ему присуждают очко. А сам "лгун" получает столько очков, сколько людей ему удалось обмануть. Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков. Можно поменять правила. Вместо одного неверного ответа из пяти, писать четыре неверных, а один верный.

“НАЙДИ СМЫСЛ”

Ведущий и два его помощника вслух читают написанные три четверостишия. Сначала они друг за другом читают только первую строчку стихотворений, затем только вторую, третью и, наконец, четвертую. Играющие должны повторить услышанные стихотворения.

«В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ»

Ведущий произносит короткое слово, например, ручка. Все остальные играющие пытаются побыстрее в уме представить буквы этого слова в алфавитном порядке. Затем по очереди говорят свои ответы.

Для большего удобства, можно предложить игрокам записывать свои ответы.

«ПЕРЕПУТАННЫЕ ГАЗЕТЫ»

Требуется несколько газет. Игроки садятся в 2 линии лицом друг к другу, как в железнодорожном вагоне. В это время каждому играющему раздают по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу, игроки стараются собрать листы в нужном порядке. Побеждает первый, кто это сделает верно (можно соревноваться за второе и третье места).

«ЭТО – КАСТРЮЛЯ»

Требуется кастрюля или другой подходящий предмет. Первый игрок держит кастрюлю и говорит: “Это - шляпа”, изображая, что надевает ее на голову, и т.д. Второй игрок берет ее, и говорит: “Это теннисная ракетка”, изображая игру в теннис. Игра продолжается, пока не иссякнут все идеи использования кастрюли. Это хорошее упражнение для тренировки воображения.

«ПОСЛОВИЦА»

Водящий выходит из комнаты. Остальные придумывают пословицу и по кругу раздают каждому по слову. Слова можно повторять, если играющих больше, чем слов. Когда водящий возвращается, он всем по очереди задает вопрос, на который каждый должен ответить, употребляя свое слово. Водящий должен отгадать пословицу.

«НЕВИДИМЫЕ СЛОВА»

Каждому игроку выдается карандаш и бумага. Ведущий в воздухе пишет слова. Если остальные игроки поняли слово, то записывают на листок, и не показывают другим. Выигрывает тот, у кого наибольшее количество правильно угаданных и записанных слов.

«МЕДВЕДЬ В ЗАПАДНЕ»

Играющие образуют круг. Один из них внутри круга – «медведь». В то время, как остальные играющие крепко держатся за руки, «медведь» пытается силой разорвав кольцо или проскочив между игроками, выбраться из круга, но ему не разрешается использовать для этой цели руки. Когда ему все-таки удастся вырваться, остальные игроки бросаются в

погоню. Задевший первым становится новым «медведем».

«КУЗНЕЧИКИ» ИЛИ «САМЫЙ ДЛИННЫЙ ПРЫЖОК»

Уже из самого названия можно понять цель этой игры. Задача заключается в том, чтобы группой сделать прыжок как можно дальше. Первый номер в команде делает первый прыжок от стартовой линии. Второй прыгает с того места, где приземлился первый. Участники могут брать только самые лучшие прыжки. Играть можно как в помещении так и на открытом воздухе. Прыгать можно в сторону, на одной ноге и т.д.

«БОЙ УТОК»

Играющие сидят на корточках, руками держась за щиколотки, в кругу диаметром 3-4 метра. Каждый старается свалить другого или вытолкнуть его за черту. Толкать разрешается только плечами или спиной. Кто упал или отпустил щиколотку, или кого вытолкнули за черту, выходит из игры.

«ВЕРЕВКА С МЯЧОМ»

Игроки стоят в колоннах. На старте перед каждой колонной кружок диаметром 15 см, в котором лежит теннисный мяч и отрезок веревки (50-60 см). На расстоянии 10 метров находится второй кружок, в который нужно веревкой перекатить мячик, держа концы веревки в руках. Затем таким же образом нужно перекатить мячик в первый кружок и передать веревку следующему.

«ТИПОГРАФИЯ»

На одинаковом расстоянии перед каждой колонной (командой) игроков лежат: лист бумаги, лист газеты, ножницы и клей. Игрокам зачитывается короткий текст в 3-4 слова. По сигналу первый из каждой колонны (команды) бежит к месту, где лежат эти материалы, находит в газете первую букву текста, вырезает её и приклеивает на чистый лист. Вернувшись, он хлопает по ладони второго, который проделывает то же самое со второй буквой. Так продолжается, пока не написан весь текст.

«МОРЗЕ – ЭСТАФЕТЫ»

Могут быть проведены с бегом и без бега.

1. Руководитель дает каждой команде написанный текст. Текст содержит столько слов, сколько игроков в команде. Каждая команда сидит в ряд у стола. Первый игрок пишет азбукой Морзе первое слово текста и передает бумагу и карандаш следующему. Тот пишет азбукой Морзе второе слово и передает дальше. Какая команда выполнит это скорее всех? Надо следить, чтобы не подсказывали друг другу.

2. Лист с текстом лежит у противоположной стены на столе. Игроки каждой команды поочередно бегут к столу и пишут одно слово азбукой Морзе. Затем они возвращаются и передают карандаш следующему.

3. Игроки пишут все буквы в алфавитном порядке. Каждый пишет по одной букве. Таким образом, каждому приходится бегать несколько раз, пока не будет написан весь алфавит.

4. Игроки построены в колонны. У противоположной стенки на столе лежат листы бумаги, на которых написан весь алфавит азбукой Морзе, и карандаши. Руководитель говорит какое-нибудь слово. Игроки бегут по очереди к столу и каждый вычеркивает в алфавите одну букву, входящую в названное слово. Какая команда вычеркнет скорее все буквы, составляющие данное слово?

«ВОРОБЕЙ»

Для игры нужен маленький резиновый мячик. Одновременно в ней принимает участие 5 - 10 и больше человек. По жребию из числа играющих выбирается подающий. Игра проводится около глухой стены или забора. На расстоянии полутора метров от стены намечается линия, на которой стоит подающий, а на расстоянии трёх метров - граница, куда

не могут заходить играющие. Все играющие располагаются за этой внешней линии и стараются поймать мяч на лету.

Порядок игры такой: участники игры становятся к стене спиной. Подающий говорит: "Воробей летит!" - и сильным ударом бросает мяч. Мяч, отскочив от стены, летит рикошетом за внешнюю линию города. В этом его и нужно ловить. Поймать мяч надо прежде, чем он стукнется об землю.

Тот, кто поймал мяч, становится подающим. Участники игры могут условиться, каким способом ловить мяч. Обычно первый раз - двумя руками второй раз - правой рукой, третий раз - левой рукой. Тот, кто первый поймает "Воробья" всеми тремя способами, побеждает в этой игре. Он становится подающим, уходит за линию подачи, и игра начинается сначала.

«ДЕНЬ И НОЧЬ»

Поперёк площадки или зала, посередине, проводятся две параллельные линии на расстоянии 1 - 1.5 м. одна от другой. По обе стороны от них в 10 - 15 м. параллельно им проводятся линии "домов", "дня" и "ночи".

Все желающие играть делятся на две команды: одна из них - "ночь", другая "день". Обе команды выстраиваются у своих средних линий. Причём игроки той и другой поворачиваются лицом к своим "домам", т.е. спиной друг к другу.

В самом центре площадки стоит руководитель. Он внезапно подаёт "День!". После этого сигнала игроки команды ночь убегают в свой "дом", а игроки команды "день" стараются их догнать и осалить. Осаленные переходят в команду "день". Руководитель снова подаёт сигнал: "День!" или "Ночь", стараясь строго не чередовать названия команд, чтобы они были не ожидаемыми для игроков. Для того, что бы отвлечь внимание играющих и как - то разнообразить, руководитель перед сигналом может предложить им на носки, поднять руки в верх или вперёд, присесть и т.д. Затем неожиданно произнести: "Ночь" или "День!", Побеждает команда, где больше осаленных игроков.

Правила:

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем руководитель подаст сигнал.
- 2.

Играющие могут построиться лицом к руководителю (боком к друг другу).

«ЗВОНАРЬ» (обратные прятки)

Число игроков от 10 до 30.

У всех играющих, за исключением одного, который является "звонарём", глаза завязаны платками. Звонарь держит в руке маленький звонок; он может его надеть на шею или привязать к ноге.

Когда другие играющие, ему кричат: "Звонарь, где ты?", он начинает звонить в свой колокольчик.

Играющие, у которых глаза завязаны, стараются поймать звонаря, последний же стремится от них ускользнуть. В этом и состоит игра.

***При создании методических рекомендаций использовались материалы сайта https://summercamp.ru/Лагерь_от_А_до_Я**