

Её Величество -ИГРА

*Совсем не плох и спуск с горы:
Кто бури знал, тот мудрость ценит.
Лишь одного мне жаль: игры...
Ее и мудрость не заменит.*

*Игра загадочней всего
И бескорыстнее на свете.
Она всегда — ни для чего,
Как ни над чем смеются дети.*

*Котенок возится с клубком,
Играет море в постоянство...
И всякий ведал — за рулем —
Игру бездумную с пространством.*

*Играет с рифмами поэт,
И пена — по краям бокала...
А здесь, на спуске, разве след —
След от игры остался малый.*

(З.Гипиус)

ИГРА - уникальное явление, объединяющее, воспитывающее, развлекающее, обучающее людей .

Всегда учитываются возрастные особенности зрителей/ участников.

Каждой игре - своё время, место и люди.

Полезные понятия

ИгроМастер - виртуозно управляет игровой ситуацией. Часто сам составляет, разрабатывает игру/программу/сценарий, подбирает материал, организовывает, импровизирует, общается, подстраивается под данные условия, всегда сделает программу интересной.

ИгроТехника - искусство организовать, давать верные установки, объяснить, подать игру в контексте образа. Не всегда сам составитель программы, чаще- исполнитель. Как правило, игротехник не вмешивается в процесс, а ждёт результата, подводит к нему. Работает с ограниченной по количеству группой.

Аниматор - человек, поддерживающий активность людей.

Анимация - понятие из мультипликации: одушевление, оживление. Работа, которая поддерживает активность людей, эмоций.

Полезные понятия

Активизация - побуждение к более активной деятельности, к участию в чём-то. В нашем случае с помощью коротких игровых приёмов.

Интерактив- взаимодействие, вовлечение людей в общий процесс действия. В нашем случае- с помощью общения, игровых приёмов. Это работа ведущих, артистов, аниматоров в полном контакте с гостями или зрителями. Если сказать по-другому, во время интерактива гости становятся непосредственными участниками происходящего. В общем, интерактив - это игра.

что такое ИГРА и КОНКУРС

ИГРА:

*специально организованное развлечение, состязание по заранее согласованным и **определённым правилам**. Вид деятельности, где **важен не результат, а сам процесс**. Может быть без определения победителей.

*Занятие, служащее для развлечения, отдыха, соревнования.

*Игра- комплект предметов для такого занятия (реквизит, настольные игры)

КОНКУРС:

*это массовая или групповая форма работы, в основе которой лежит игра - **соревнование** на **лучшие** знания, умения, качества, на **лучшее** выполнение различных заданий.

*Конкурс- это и форма отдыха позволяющая выявить **лидирующих** участников или победителей, это состязание с определенными правилами и условиями на проявление выдумки, инициативы, изобретательности, творчества, эрудиции.

Определения

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА

форма досугового мероприятия, совокупность различных игр, состязаний, конкурсов, театрализаций, объединённых общим сюжетом. В основе игровой программы лежит **подробный сценарий**.

Для каждой возрастной категории характерны различные интересы, поэтому **игровые программы** выбирают соответственно интересам и возрасту людей.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРОГРАММА

По сути своей развлекательная программа, в которой дети/взрослые играют не роль зрителей, а роль активных участников. Такая **программа**, как правило, не имеет четкого сюжета, а состоит из **игровых** модулей. В зависимости от возраста участников, от их интереса, активности и способностей ведущий-модератор **интерактивной программы** меняет местами **игровые** модули.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

форма досугового мероприятия, основанная на последовательности конкурсов, определении победителей.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

Рекреационная:

доставляет удовольствие, развлекает, воодушевляет, раскрепощает и **НЕСЁТ РАДОСТЬ**, а значит помогает восстановить душевное равновесие

Воспитательная:

способствует развитию таких качеств характера, как настойчивость, чувство коллективизма, находчивость, быстрота реакции, дисциплинированность, выдержка, наблюдательность, способность логически мыслить и т.д.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

Познавательная:

влияет на умственное развитие играющих, **несёт новую информацию**, способствует развитию тех или иных способностей (математические игры, литературные игры, музыкальные игры, актёрские, режиссёрские игры, танцевальные игры, национальные игры.)

Коммуникативная:

предполагает самостоятельную совместную деятельность, в которой объединены общие переживания. Все коллективные (групповые, командные) **игры создают отношения, основанные на дружбе, справедливости, взаимопомощи, ответственности** перед определенной группой играющих, у детей формируют навыки коллективной жизни.

ФУНКЦИИ ИГРЫ

Развивающая:

развивает качества человека: внимание, память, логическое мышление, творческую фантазию

Физиологическая:

способствует физическому развитию человеческого организма. Игры, проявляющие и тренирующие способности человека: силу (перетягивание каната и др.), ловкость , меткость/глазомер, ориентацию в пространстве

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР, ВИДЫ

Очень обширна, существует несколько вариантов.

Воловик А.Ф. и Воловик В.А. делят игр на **подвижные, интеллектуальные, творческие, спортивные**

Добринская Е.И. и Соколов Э.В. предлагают классифицировать игры **«по содержательному признаку»** (военные, спортивные художественные, экономические, политические); **«по составу и количеству участников»** (детские, взрослые, одиночные парные, групповые); **«по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют»** (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие и др.).

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР, ВИДЫ

по Шмакову С.А. Игра - отражение разнообразных типов человеческой деятельности:

1. **Физические и психологические игры и тренинги:** двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экстатические (потребность человека выразить свой восторг, воодушевление, носят спонтанный характер, максимальное самовыражение), экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы (эмоциональная разрядка); лечебные игры (игротерапия).

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

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

4. **Комплексные игры** (коллективно-творческая, досуговая деятельность)

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР, ВИДЫ

по **В.В. Панфилову** ИГРА:

- 1- Дворовая (есть большое пространство)
- 2- Посиделочная (ограниченное пространство)

ИГРА, по его мнению делится по **игровым принципам**:

игра, конкурс

аттракцион, аукцион

викторина, лотерея

потеха, забава

розыгрыш, прикол

затея, состязание

фант, хороводные игры

игры в кругу, игро-танцы

танцевальные игры, песни

игро-песня, комикс-игра (игровое представление)

занятие

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ/КОНКУРСА

- * **Вовлечение участников в игру** (презентация игры - её объявление, постепенная подготовка зрителей/участников, провокация интереса у зрителей- стараемся заинтересовать) **Тематический ВХОД в игру**
- * **Вызов участников и знакомство** (вызов с помощью манка. Манок - это приём, которым ведущий- игровик «выманивает» на сцену (или к микрофону) кого-либо из гостей праздника)
- * **Изложение правил и условий игры.** Сделать акценты на главном, прокомментировать игру, можно показать/проиграть- **просто, понятно, чётко, ёмко, недолго!**
- * **НАЧАЛО ИГРЫ-СТАРТ. САМА ИГРА.** В ходе игры комментировать, подзадоривать, постоянно поддерживать интерес зрителей и ритм игры - управлять игровым действием.
- * **Чёткое судейство игр, следить за соблюдением правил.**
- * **ФИНАЛ ИГРЫ.** Подведение итогов игры, поощрение участников, поздравление лидеров, поддержка проигравших.
Тематический ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

«ИНСТРУМЕНТЫ» и «ЗАПОВЕДИ» ВЕДУЩЕГО

- *Твой голос, язык – это твои инструменты, богатство, относись к нему бережно.
- *Внешний вид, твое умение держаться, твое лицо: «По одежке встречают, по уму провожают».
- *Помни: «Красота хорошо, но обаяние лучше».
- *Будь приветливым, радушным, доброжелательным по отношению к зрителям/участникам.
- *Никогда не успокаивайся на достигнутом, постоянно ищи новое. Совершенствуй свое мастерство и расширяй репертуар. Шагай в ногу с жизнью.
- *Никогда **не говори о том, чего не знаешь, а знай больше того, что говоришь.**
- *Яркий красочный реквизит – украшение твоей программы.
- ***Больше дела, меньше слов.**
- *Не давай ставить себя в неловкое положение, обладай чувством юмора, будь находчивым в нужный момент.
- *Будь психологом. Чувствуй аудиторию. Сумей завладеть аудиторией.
- *Тщательно репетируй игру/ программу

Педагогические требования к организации и проведению всех игр

1. Игра не должна быть опасной.
2. Игра не должна быть затянутой по времени.
3. Игровой инвентарь, различные атрибуты и реквизит должен быть безопасен, удобен, гигиеничен.
4. В игре нельзя допускать эмоционального перенапряжения играющих и болельщиков.
5. В игре важно умело и правильно распределить роли, как главные, так и второстепенные. При этом можно использовать приемы:
 - Выбор роли по принципу: кто кем хочет быть
 - Распределение ролей самим организатором
 - Жеребьевка, проводимая в виде считалок.