



УМЕЙ ИГРАТЬ

ИГРА - уникальное явление

Объединяет → создаёт отношения, основанные на дружбе, справедливости, взаимопомощи;

Воспитывает → развивает важные качества характера: настойчивость, чувство коллективизма, уважение, находчивость, быстроту реакции, дисциплинированность, выдержку, наблюдательность, способность логически мыслить и т.д.;

Обучает → несёт новую информацию;

Развлекает → доставляет удовольствие, воодушевляет, раскрепощает, **НЕСЁТ РАДОСТЬ**;

Физически развивает → тренирует и вырабатывает силу, ловкость, скорость, выносливость.

ИГРА СОЗДАЁТ ЭМОЦИИ И НАСТРОЕНИЕ

Важно вызвать
игрой/программой эмоцион
альный отклик, но не любой,
а тот, который дает
возможность развиваться
дальше, становиться лучше.





ИГРА-ЖИЗНЬ

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.

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

...И если нет игры в раю,
Скажу, что рая не приемлю.
Возьму опять суму мою
И снова попрошусь на землю.

(Зинаида Гиппиус)

Понятие "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.
- комплект предметов для такого занятия (реквизит, настольные игры)

Понятие «КОНКУРС»:

- массовая или групповая форма досуговой работы, в основе которой лежит игра - соревнование на лучшие знания, умения, качества, на лучшее выполнение различных заданий.
- форма отдыха позволяющая выявить лидирующих участников или победителей, состязание с определенными правилами и условиями на проявление выдумки, инициативы, изобретательности, творчества, эрудиции.



- **Понятие «Активизация»** - побуждение к более активной деятельности, к участию в чём-то, короткие игровые приёмы (мини-игры, без сложных правил, с легкой процедурой действий для включения внимания)
- **Понятие «Интерактив»** - взаимодействие, вовлечение людей в общий процесс действия. В нашем случае- с помощью общения, игровых приемов. Полный контакт с гостями/зрителями. Во время интерактива гости/зрители становятся непосредственными участниками происходящего.
Интерактив - это игра.



- **ИгроМастер** – в прямом смысле МАСТЕР – игротехник – управляет игровым пространством: сколько есть людей – на такое количество и работает. Сам составляет, разрабатывает игру/программу/сценарий, подбирает материал, организывает, импровизирует, общается, подстраивается под данные условия, всегда сделает программу интересной.
- **ИгроТехника** – искусство организовать, давать верные установки, объяснить, подать игру в контексте образа. Игротехник 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.
- **Анимация** – понятие пришло из мультипликации: одушевление, оживление. Работа, которая поддерживает активность людей, эмоций.
- **Аниматор** – человек, поддерживающий активность людей.

- **ИГРОВАЯ ПРОГРАММА**

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

- **ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРОГРАММА**

- по сути - развлекательная программа

- может быть без чёткого сюжета

- состоит из игровых модулей

- дети/взрослые играют не роль зрителей, а роль активных участников

В зависимости от возраста участников, от их интереса, активности и способностей ведущий интерактивной программы может менять местами игровые модули.

- **КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА**

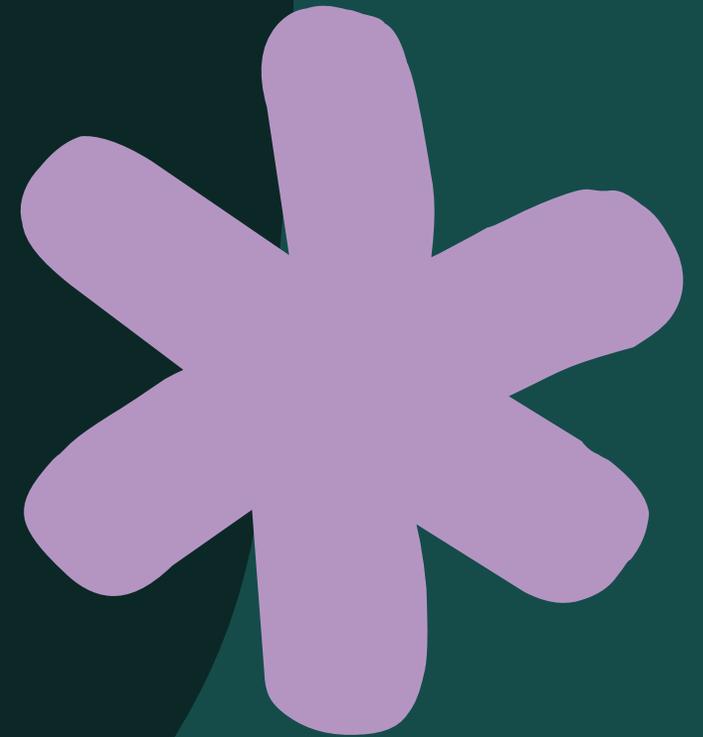
- форма досугового мероприятия, основанная на последовательности конкурсов, определении победителей.



КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

- **Воловик А.Ф. и Воловик В.А.** делят игры на подвижные, интеллектуальные, творческие, спортивные
- **Добринская Е.И. и Соколов Э.В.** классифицируют 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.)
- **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)
- **По В.В. Панфилову** игра:
 - 1- **Дворовая** (есть большое пространство)
 - 2- **Посиделочная** (ограниченное пространство)

ИГРА, по его мнению делится по **игровым принципам:** 1) игра, конкурс, 2) аттракцион, аукцион, 3) викторина, лотерея, 4) потеха, забава, 5) розыгрыш, прикол, 6) затея, состязание, 7) фант, хороводные игры, 8) игры в кругу, игро-танцы, 9) танцевальные игры, песни, 10) игро-песня, комикс-игра (игровое представление), 11) занятие



ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

! Правильное расположение Ведущего на площадке
Уверенность, Убедительность и Выразительность
Знание Игры

1-Вовлечение участников в игру- тематический ВХОД в Игру

-взаимоадаптация ведущего и зрителей/участников. -презентация игры - её подача/ объявление
-постепенная подготовка зрителей/участников, провокация интереса у зрителей- стараемся заинтересовать
-предлагаемые обстоятельства, в которых проходит Игра

2- Вызов участников и знакомство - если предусмотрено Игрой (вызов с помощью манка. Манок - приём, которым ведущий- игровик «выманивает» на сцену (или к микрофону) кого-либо из гостей праздника)

3-Изложение правил и условий Игры

- объяснение игры (с показом): просто, понятно, чётко, ёмко, не затянуто
- акценты на главном

4- Начало Игры - Старт Игры

- в ходе игры комментировать, подзадоривать, поддерживать интерес зрителей и ритм игры - управлять игрой

5-Контроль за чётким соблюдением правил

6- Финал Игры

- подведение итогов игры, поощрение участников, поздравление лидеров, поддержка проигравших , если такие условия игры

7- Тематический выход из Игры



Педагогические требования к организации и проведению Игры

- Не должна быть опасной
- Игра подбирается соответственно интересам и возрасту людей
- Не затянута по времени
- Игровой инвентарь, различные атрибуты и реквизит безопасны, удобны, гигиеничны
- Не допускать эмоционального перенапряжения играющих и болельщиков
- Не пускать на самотёк
- Умело и правильно распределить роли, как главные, так и второстепенные

Важные советы Ведущим Игры

- Ведущий- уверенный хозяин сцены/площадки
Ведущий - психолог. Чувствует аудиторию, умеет завладеть аудиторией.
Ведущий - носитель идейного замысла программы, человек, способный передать своё настроение, энергетику и положительные эмоции всем зрителям/участникам, находящимся в зале. Его задача **создать атмосферу, донести суть программы до зрителей, вызвать нужную эмоцию** – всё, что задумано по сценарию.
- Следуем принципу Благопожелания - излучаем Добро, желаем Добра и Благ, несём Радость. **ЛЮБИМ** то, что делаем
- Тщательно репетируем Игру/ программу, тестируем, прежде чем показать
- Больше дела, меньше слов при подаче Игры
- Голос, язык -инструменты Ведущего, богатство, требующие бережного к ним отношения
- Внешний вид, умение уверенно держаться перед зрителями, обаяние - это «лицо» Ведущего
- Не успокаиваться на достигнутом. Совершенствовать свое мастерство , расширять репертуар, идти в ногу со временем.
- Яркий красочный реквизит - украшение Игры/программы. Но на 1 месте всегда Игра, потом реквизит.



ВЕРЬ В СВОЮ ИГРУ!
НЕСИ РАДОСТЬ!