

МБУК «Районный дом культуры»

Теоретические материалы
районного семинара-практикума
**«Организация и проведение культурно-
досуговых мероприятий для детей в летний
период»**

**Школа специалиста КДУ
2023 г.**

Методика разработки сценария игровых программ

1. Виды и формы игровых программ

Игровые и конкурсные программы являются одним из основных видов досуговой деятельности в работе с детьми. Профессиональная подготовка к подобного рода деятельности - необходимое условие для практической реализации творческого замысла специалиста КДУ.

Игровая программа –это совокупность специально подобранных игр, соединённых друг с другом в определенной последовательности, чередующихся с монологами или другими действиями ведущего (или диалогами и действиями ведущих).

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 игротехе, 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.Конкурсные игровые программы

Конкурсная программа – это поэтапное соревнование в каком-либо виде деятельности двух или более участников. Требуется подготовка не только со стороны организатора, но и со стороны самого участника.

Синонимами слова «конкурс» могут быть слова «турнир», «бой», «поединок», «схватка» и т.д.

Конкурсные программы классифицируются :

1.По сложности в подготовке. Конкурс может быть более простой формы, (другое название формы – вечер вопросов и ответов)

построенный из вопросов и ответов, где участник себе победу добывает быстротой и правильностью ответа.

Не ко всем конкурсам можно сделать приставку «творческий». Почти всегда творческий конкурс носит комплексный характер. Он требует от участников эрудиции, сообразительности, художественно-исполнительских способностей, физической ловкости, изобразительности. Некоторые задания в творческом конкурсе иногда не могут быть выполнены участниками импровизационно т.к. требуют предварительной подготовки и репетиций.

2. По составу участников. Индивидуальные формы: рыцарский турнир, конкурс красоты и т.д. Зачастую используются конкурсы-вопросы, связанные с этикетом. Домашним заданием могут быть: приготовления блюда или букета, разыграть сценку, сделать рекламу и т.д.

Групповые: КВН, семейные, отрядные, профессионально-коллективные и т.д. Эти конкурсные формы могут состоять из конкурсов-вопросов или конкурсов-заданий с творческим подходом.

В практике сложилось два способа выбора участников, будь то команда или один человек. В одном случае кандидатуры на участников конкурса выбираются заранее, ведётся с ними предварительная подготовка. Организаторы могут выделить день на отборочный тур. В другом случае – участников конкурса различными розыгрышами, вопросами, заданиями выбирают из зрителей. Выбранные участники поэтапно соревнуются друг с другом, не зная, какие будут конкурсы. Здесь задания более простые. Обычно такой конкурс – часть массового гуляния или вечера отдыха. И по продолжительности чуть меньше, чем конкурсы с подготовленными участниками.

Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.

3. Спортивные. Спортивно-развлекательные. Включают в себя подвижные игры, веселые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы. Их характерной особенностью является состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества человека.

4. Интеллектуальные

Интеллектуальная игровая программа – это программа, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

Основным типом интеллектуальных игр является викторина, КВИЗ игра.

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, счастливец!», «Что? Где? Когда?»);

- сюжетная викторина - организаторы придумывают игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками и т.д. («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.

Игровые программы можно разделить:

По форме проведения:

- все присутствующие являются участниками игровой программы;

- есть зрители и есть участники;

- все зрители (представление)

По возрасту участников:

- для детей;

- для молодежи;

- для взрослых;
- для смешанной аудитории.

По месту проведения:

- в помещении, на открытом пространстве, на воде и т. п.
- в одном месте или с перемещениями по территории.

По преобладающим навыкам, которые используются в играх игровые программы могут быть:

- информационно-познавательными (в основе – либо одно направление знаний: темы истории, естественных наук, литературы, музыки и т.п., либо нескольким областям знаний – турниры знатоков).
- программы подвижных игр («Сильные, смелые, ловкие», «Веселые старты» и т.п.);
- развлекательные (на вечерах отдыха, дискотеках) (от участников требуется чувство юмора, артистизм, сообразительность).
- комплексные (присутствуют элементы информационно-познавательных, спортивно-развлекательных, развлекательных). Например: «Форд Боярд».

Классификация игр

▶ по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

▶ по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные);

▶ по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);

▶ по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);

► по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные (игры-автоматы и аттракционы), осуществление посредством технических приспособлений; пространственно-временные).

Из всего многообразия игр выделены основные группы, которые можно отнести к условиям проведения игр, содержащим классификационные признаки:

- игры по времени (*осенние, весенние, летние, зимние*) и продолжительности проведения (*длительные, кратковременные, игры-минутки*);
- игры по месту проведения (*настольные, застольные, комнатные, на свежем воздухе, в воде*);
- игры по составу участников (*пол, возраст*);
- игры по степени регулирования (*плановые, стихийные, экспромтные*);
- по наличию реквизита (*игры с предметами и без предметов*);
- по числу участников (*одиночные, групповые, командные, массовые, парные*);
- игры по содержанию (*на знакомство, на сплочение, розыгрыши, познавательные, развлекательные, эстафеты, игро-танцы, игро-песни, тренинги*).

2.Замысел как эскиз будущего мероприятия. Построение сценария игровых программ

Любое массовое зрелище или камерная программа, эстрадное представление или отдельный номер начинаются с творческого замысла, в котором в образной художественной форме находят отражение глубоко осмысленные автором (сценаристом, режиссером, исполнителем) отдельные факты или целые явления социальной и частной жизни человека и общества. На значимость работы над замыслом указывал великий немецкий поэт и философ Иоганн-Вольфганг Гете, отметивший, что в любом произведении искусства, великом или малом, все до последних мелочей зависит от замысла.

Именно замысел становится движущей пружиной в отборе фактов, событий, выразительных средств, он несет в себе логику сценария будущего шоу, отдельного номера. Здесь должны быть отчетливо видны как общий смысл - тема, идея, содержание, форма, то есть каркас сценария, так и его отдельные составляющие - действующие

лица, события, конфликт, строгая логичность композиционного построения.

Понятие «замысел» тесно связано с творческим процессом работы над каким-либо произведением художника, поэта, писателя, музыканта, драматурга, сценариста, режиссёра. Советский, российский режиссер массовых представлений, эстрады, оперы и кино, педагог. Родоначальник жанра массовых зрелищ СССР и России Иоаким Георгиевич Шароев вкладывает в понятие «замысел» генеральную тему, а Анатолий Иванович Чететин, рассуждая о «замысле», связывает его «с тончайшим видом человеческой деятельности - творческим процессом, действенным воссозданием жизни, то есть слиянием темы и драматического действия».

Однако эти определения не дают полного представления о замысле культурно-досугового мероприятия, который вбирает в себя как творческий процесс, включая разработку темы и идеи как основной мысли, так и реализацию ее в конкретных художественных формах.

В учебном терминологическом словаре кафедры режиссуры эстрады и театрализованных представлений Восточно – Сибирского государственного института культуры и искусств сказано, что замысел в искусстве – это исходное представление художника о своём будущем произведении с которого начинается творческий процесс. Планы, заявки, наброски, этюды, эскизы, режиссёрская экспликация т.е. письменное сопровождение и объяснение условными обозначениями режиссёрского замысла. Различают драматургический и режиссёрский замысел:

Драматургический замысел предполагает определение коллизии, действующих сил и развитие их столкновения, композиции, монтажных эпизодов.

Режиссёрский замысел – это преддверие, образное видение целостной пространственно- временной модели массового мероприятия, эмоциональное и зримое ощущение его идеи, темы, формы и т.д.

Режиссёрский замысел является первоначальным, исходным моментом подготовки. Он вызывается жизненным событием, жизненной проблемой, которая волнует людей и самого режиссёра.

Замысел определяет сценарный и режиссёрский ход, образное воплощение жизненной темы.

Основными факторами, влияющими на характер режиссерского замысла являются:

- идейно – тематическая направленность мероприятия;

- экономические возможности подготовки;
- участники и их возможности;
- временные условия;
- репетиционные и сценические возможности;
- личность самого автора, постановщика, его гражданская позиция, мировоззрение, жизненные принципы, опыт и вкус.

Таким образом, замысел представляет собой задуманное автором (сценаристом, режиссером) построение мероприятия, включает в себя разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения.

Сценарист культурно-досугового мероприятия в процессе работы над замыслом посредством художественных образов, типичных обстоятельств воспроизводит доступными ему средствами реальную жизнь в своем воображении и фантазии, воплощая ее в новую сценическую форму, которая, в свою очередь, через материализованную авторскую мысль воздействует на восприятие зрителей и уже опосредованно влияет на реальный мир.

В основе сценарного замысла мероприятия прежде всего лежит правильное определение темы, то есть тот круг вопросов, о чем автор хочет поведать, рассказать зрителю. Работая над из всего многообразия окружавших автора жизненных явлений и всего многообразия свойств каждого из них, он выбирает лишь некоторые. Этот выбор определяется тем, что сценарист считает наиболее интересным и важным, те жизненные явления, которые наиболее адекватно отражают его мировоззрение, те явления и связи, которые он считает наиболее важными и характерными. Поэтому выбор явления, отображение связей, в которые они вступают с другими явлениями, глубоко личностны и индивидуальны, они зависят от оценки автора, его мировоззренческой позиции.

Определенность и ясность выбранной темы неразрывно связаны с идеей, постановкой проблемы, требующей ответа на вопрос «что я хочу сказать зрителям?», какое отношение сформируется у зрителя от увиденного и услышанного? Т.е. ради чего и с какой целью раскрывается автором тема и каково будет ее воздействие на зрителя?

Тема и идея составляют идейно-тематический план замысла мероприятия. Это тот стержень, который крепко держит основной смысл сценария в одном русле, не давая ему раствориться в побочных темах и

проблемах, а, наоборот, соединяя их в единое целое, углубляя основную тему и идею, усиливая впечатление при восприятии.

Следующая важная конструктивная деталь замысла - содержание и форма. Выбранная форма предстоящего мероприятия активно влияет на отбор содержания, а содержание, в свою очередь, формирует форму. Работа над содержанием и формой часто идет одновременно. Форма — это способ существования содержания. Творческий поиск может служить своеобразным импульсом к выбору формы. И, наоборот, выбранная форма, ее жанровая окраска заставляют автора сценария более требовательно подходить к отбору содержания, помогают сценаристу наиболее полно раскрыть идею с чувством меры, вкуса и избежать эклектики. Проблема которой выражается в механическом соединении стилевых и художественных элементов в текстах исполнителей, в оформлении представления, костюмах разных коллективов (готовых и взятых на прокат) и т.п.

Многообразие форм культурно-досуговых мероприятий: театрализованные представления, праздники, гала-концерты и просто разнообразные концерты, литературно-музыкальные композиции, игровые и конкурсные программы, ток-шоу и т.п., диктует и свои законы в выборе соответствующего драматургического решения. Например, литературно-музыкальная композиция предполагает включение в канву сценария произведений художественной литературы - поэзии, прозы, публицистики, документальных материалов, инструментальной музыки, хорового и сольного пения, взаимодополняющих и усиливающих восприятие друг друга. Тогда как гала-концерт раскрывает содержание через отдельные эстрадные номера, являющимися основными конструктивными составляющими, несущими основной смысл концерта. Активно развивающиеся формы развлекательных ток-шоу, предполагают каркасную разработку формы, рассчитанную на конкретного ведущего.

Построение сценария игровых программ

Сюжетно - игровая программа – это комплекс разнообразных игр, объединенных оригинальным сюжетом и режиссерским ходом. Содержание программы тематически объединено игровой ситуацией. Сюжет позволяет логически оправданно выстроить относительно самостоятельные игровые эпизоды, в результате чего программа

приобретает целостность и завершенность. Для сценария сюжетно-игровой программы особенно важны:

- занимательность и интрига, неожиданность поворотов сюжета, которые программируются при построении композиции;
- возможность прогнозирования разной реакции участников, что требует от ведущего готовности к экспромту в ходе проведения игровой программы;
- предоставление участникам возможности самостоятельного принятия решения в ходе общих правил игры.

Сценарий строится по законам композиции. В экспозиции происходит знакомство. В завязке начинается конфликт. Развитие действия – это цепочка эпизодов и игровых ситуаций. Кульминация – это момент столкновения игровых ситуаций персонажей из - за предмета борьбы. В развязке конфликт разрешается в пользу положительных персонажей. Суть игрового конфликта – это противоборство сил, умений, сноровки и эрудиции.

Виды конфликтов, существующие в сюжетно-игровых программах:

В сюжетных обусловлен сюжетной линией программы; в игровых программах: игрок и команда, команды между собой, игрок -игрок, ведущий и зал, ведущий и игроки, ведущий и команда.

Требования при написании сценария:

- правильный подбор и чередование игровых моментов;
- подача игры через персонажей;
- зависимость игровых моментов от различных физических, интеллектуальных, возможностей аудитории;
- выбор приема монтажа игр и конкурсов в эпизодах;
- использование средств эмоционального воздействия (музыка, песни, танцы).
- сюжет диктует жанр музыки и приём её подачи;
- реквизит и бутафория подбираются исходя из действий персонажей;
- структура сюжетно- игровой программы предполагает наличие 4-5 игр, 1-2 танцев, 2-3 конкурсов и викторин;
- сценарист должен учитывать чередование игр по физической, интеллектуальной, массовой и индивидуальной нагрузке.

Подбор игрового материала:

1. Учёт возрастных особенностей играющих.
2. Соответствие игрового материала уровню эрудиции играющих.

3. Соответствие игрового материала условиям, в котором проводится игра.

4. Связь с общей темой и целью проводимых мероприятий.

5. Учет всех элементов композиционного построения сценария.

6. Чередование подвижных и малоподвижных, индивидуальных и массовых игр.

Драматургию сюжетно-игровых программ составляют: разнообразные игры, хороводы, игры-танцы, массовое пение, литературные тексты, шуточные монологи, художественно – музыкальное оформление программы, предметы – символы, или реквизит, а также оригинальные призы.

Как в любом драматургическом произведении при разработке сценария сюжетно-игровой программы присутствуют следующие структурные компоненты: выбор темы, воплощение которой осуществляется викторинами, играми, песнями, танцами; композиция (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка). Важное значение в драматургии сюжетно-игровой программы, как и любой игровой программы играет конфликт.

Выбор темы для игровой программы диктует игровая ситуация и аудитория. Выбрав тему, режиссёр ищет сюжетный ход.

Все действия персонажей подчинены сюжету, необходимо наличие положительных и отрицательных персонажей между которыми и происходит конфликт.

Технология проведения игровых программ для детей

1.Игра как основной компонент детского досуга

Игра - это, прежде всего отдых, разрядка, средство психологической компенсации, способ радостного общения детей.

Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Игра - путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Одна и та же игра может использоваться как для решения задач образования, так и задач воспитания, задач организации интересного и полезного досуга.

В досуговых занятиях детей наиболее широко применяются такие разновидности игр: двигательные (подвижные и спортивные и т.п.),

интеллектуальные и коммуникативные (к ним отнесем игры на групповую кооперацию, ролевые, игры-драматизации).

Среди двигательных игр выделяются подвижные, спортивные, военизированные варианты. Как правило, такие игры проводятся на открытом воздухе (стадионе, спортивной площадке, поляне), но могут быть организованы и в спортивном зале, большой рекреации.

Подвижные игры важны прежде всего для физического развития детей и в качестве активного отдыха.

Подвижные игры разнообразны и включают в себя как игры-соревнования (веселые старты, эстафеты) так и игры-имитации («Волк и овцы», «Лиса и куры», «Гуси-гуси»). Сюжет и правила подвижной игры регламентируют характер двигательных действий игроков.

Спортивные игры популярны среди населения разных возрастных категорий. Среди них можно назвать футбол, волейбол, и др. Спортивные игры отличаются простыми, но строгими правилами, предусматривают соревнование игроков, могут предполагать, как командное, так и индивидуальное участие.

Военизированные игры (например, игра «Казачки – Разбойники») сочетают элементы двигательных действий и ролевые составляющие. Предполагается групповое участие, между группами идет состязание. Правила военизированных игр отличаются простотой, включают регламент действий разных игровых групп. Первым источником такой практики являются стихийные игры детей (в индейцев, пиратов). Другие варианты появления военизированных игр могут быть связаны с деятельностью скаутских объединений, туристских и патриотических клубов.

Интеллектуальной, а вернее сказать, интеллектуально-познавательной называется игра, предусматривающая соревнование участников в эрудиции и интеллекте. Ключевыми отличиями являются: наличие специальных вопросов, на которые следует отвечать соревнующимся, специальных правил и игрового сюжета, игровой интриги (С.П. Афанасьев). Сюжет, интрига обеспечивают динамичность и яркость игры, ее новизну для участников, приносят в достаточно скучную форму вопросно-ответного общения эмоциональность и азарт.

Интеллектуальные вопросы должны учитывать ряд важных требований: содержать один вопрос и иметь один правильный ответ, соответствовать этическим нормам, не быть примитивными и в то же время не требовать узкопрофессиональных или специальных знаний, не

предполагать развернутого ответа или перечисления, не содержать фактических или стилистических ошибок. Вопросы – загадки, шутки или розыгрыши не должны соседствовать с серьезными вопросами, иначе играющие не успеют переориентироваться.

Основные варианты интеллектуально-познавательных игр.

Викторины и конкурсы эрудитов. В них участники соревнуются, в первую очередь, в эрудиции, в умении использовать обширные знания.

Игры, в которых основной акцент делается именно на интеллект играющих, на их умение мыслить. Важно, чтобы для ответа были необходимы не только знания, но и умение логически мыслить.

Также можно выделить познавательные игры. Часто они имеют образовательный характер и расширяют представления ребенка о мире в той или иной области знаний. Основным адресатом познавательных игр выступают дошкольники и младшие школьники, хотя существуют познавательные игры и для подростков.

Особое место среди познавательных игр занимают **настольные игры**. Они предполагают использование статичного игрового поля (игровой доски), находящегося на столе или специальной платформе.

Коммуникативные игры отличаются большим разнообразием. Варьируются ситуации, правила, роли участников, число игроков, длительность игр. Как правило, коммуникативные игры не требуют обширного пространства, проводятся в кругу. Игроки могут обращаться к своему воображению (игра «Крокодил»), фантазии (игра «Продолжи историю»), памяти (игры, предполагающие знакомство в новом коллективе), вниманию (игры, предусматривающие выбывание невнимательных участников) и т.д.

К коммуникативным играм можно отнести и игры-драматизации [греч. drama – действие]. Это игры, которые строятся с опорой на сюжетную схему какого-либо литературного произведения или сказки. Сюжет игры-драматизации в большей или меньшей степени повторяет сюжет выбранного детьми произведения, а роли соответствуют действующим лицам разыгрываемого произведения.

Особое место среди коммуникативных игр занимают ролевые игры. Их особенность состоит в том, что каждый участник играет персональную роль в рамках вымышленной ситуации. При этом действие не является запрограммированным, а исход игры неизвестен до ее финала (в отличие, например, от игры в театре).

Народные (созданные народом).

Благодаря им формируются такие качества как сдержанность, внимательность, настойчивость, организованность. Поставленная цель достигается через разнообразные движения: ходьбу, прыжки, бег, метание и т. д.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что важное значение имеет сочетание в игре умственной задачи с активными действиями и движениями самого ребёнка.

2. Специфические особенности организации и режиссуры детских мероприятий

Детский праздник - важная часть жизни ребенка, радостное событие. Праздники духовно обогащают ребенка, расширяют его знания об окружающем мире, объединяют и побуждают к творчеству. В любом празднике присутствуют разнообразные виды искусства, праздник является синтезом практически всех видов искусств.

Можно выделить следующие виды праздников для детей: день рождения, новый год, детский праздник, приуроченный к какому-то событию, утренник в детском саду, праздничное мероприятие в школе.

Детский массовый праздник - одна из самых распространенных сложных форм работы учреждения культуры, режиссера, ведущего. Праздник нужен детям как вид творчества, как одна из форм их духовного самовыражения.

Воспитательная роль праздника состоит в его «мудрости», «чтобы, развлекая, поучать». Праздник — это своеобразная форма духовного самовыражения и духовного обогащения ребенка. Он призван служить познанию юными гражданами мира и развивать их мировоззрение, укреплять в них высокие нравственные принципы и прививать им тонкие эстетические вкусы.

Особенностями детского праздника являются:

- общественно значимое содержание;
- игровая форма;
- зрелищность;
- эмоциональность;
- гармоничное соотношение между поучением и развлечением, познавательным и эмоциональным содержанием;

- взаимодействие различных видов искусств, нагрузка на слова и музыку;
- использование ярких художественных средств;
- коллективное участие и коллективное восприятие;
- добровольность участия, свободное единение детей во имя радости.

Важно:

При подготовке детского праздника важно учитывать возраст и интересы приглашенных детей, учитывать напряжение ребенка, стремление к смене видов деятельности.

Место действия.

Временная протяженность зависит от его объема и возраста.

Основным видом деятельности детей является - игра. Успех детского праздника, в немалой степени зависит от умения организатора продумать роль игры в нем.

Создание сценария - обязательный этап подготовки детского праздника. Это процесс творческий. И начинается он с замысла, который определяет успех, эффективность всего праздника в дальнейшем.

Чтобы правильно определить тему праздника организатору нужно ответить на вопрос: о чем?

Для того чтобы определить идею детского праздника нужно ответить на вопрос: ради чего?

Пролог — это вступительная часть детского праздника, которая кратко в символической форме мотивирует его содержание, настраивает детей на определенное эмоциональное восприятие. Следующая часть композиции - завязка. Это эпизод, запускающий в движение сюжет детского праздника. Ему предшествует возникновение конфликта, т.е. столкновение двух противоборствующих сторон действия.

Следующая часть, композиции - блок эпизодов основного действия. В них происходит изображение борьбы и ее перипетии, цепи событий и столкновений, в которых решается конфликт.

Герой детского праздника. Яркий, узнаваемый и любимый детьми персонаж поможет сразу создать доверительный контакт с аудиторией. То есть, во-первых, персонаж должен быть узнаваемым, во-вторых, он должен органично существовать и действовать по ходу программы, в-третьих, внешний вид и манера поведения героя должны притягивать к себе взгляд (яркий, опрятный костюм, громкая грамотная речь).

Режиссер должен четко уяснить себе, с какой формой организации детского досуга он имеет дело. Только после того, как у режиссера возникнет полная ясность, следует создавать постановочную группу, строить график репетиций, организовывать работу над афишей и пригласительными билетами, работу с художником, хореографом, музыкальным руководителем, над реквизитом.

Никогда не заставляйте детей играть против их желания! Если согласен играть хотя бы один ребенок - играйте с ним, Играйте с взрослыми, играйте с другими героями или даже с самим собой, провоцируйте детей, “играя” на их самолюбии. Запаситесь простыми считалками, вопросами-манками, которые помогут вам выбрать из огромного числа желающих нужное вам количество игроков;

Очень четко формулируйте правила игры!

Сюжет детского праздника. Независимо от того, придумываете ли вы сюжет самостоятельно или идете по канве знакомой сказки или истории, есть несколько моментов, на которые нужно обратить внимание. Не стоит разрушать сложившиеся «стереотипы» (в хорошем смысле этого слова) героев. Нужно лишь добавлять какие-то нюансы. Не нужно пародий! Юмор тоже должен быть детским. Именно шутки, а не сарказм и не ирония. Тогда это будет весело, а не заузно.

Создавая сценарий детского праздника, не пытайтесь «объять необъятное», не перегружайте действие героями и событиями.

Все дети любят переодеваться и превращаться на празднике «в кого-то». Совершенно не обязательно для этого создавать полный костюм персонажа. Можно превращаться в героев праздника с помощью отдельных элементов костюма.

Подготавливая помещение для проведения праздника, позаботьтесь о том, чтобы все детям хорошо было видно, и у всех была возможность быстро и легко выйти на игровую сценическую площадку. Поэтому не сажайте участников рядами, посадите полукругом, в крайнем случае, двумя полукругами, не забыв оставить достаточно места для игровых и танцевальных перемещений.

Театрализованный праздник и театрализованное представление общее и отличительное:

1. ТП и П являются формами человеческой культуры (духовно-практической деятельностью).
2. И ТП и П являются театрализованными.
3. И ТП и П организованны по законам театра

Праздник не предполагает деления на зрителей и участников

1. Праздник имеет много очагов.

2. Праздник – не имеет локальных, территориальных ограничений (по отношению к представлению). Улица = площадка.

3. Праздник не имеет временных рамок, а представление должно быть ограничено во времени.

4. Праздник не репетируется.

Таким образом, ТП является частью праздника, выполняя функцию зрелища эстетического компонента.

Театрализованное представление.

Используется метод театрализации!!! Подлинная суть театрализации в создании единого «сквозного действия», которое не только бы объединяло и подчиняло себе все используемые компоненты (выступления поэтические, прозаические, музыкальные, кинофрагменты), но и создавало бы необходимые условия для активного действенного соучастия всех присутствующих на этом мероприятии. Иначе говоря, именно театрализация превращает зрителя-слушателя, зрителя-наблюдателя в зрителя-участника, то есть «актера» (он выполняет несложные сценические задачи, обусловленные замыслом организатора).

Театрализация - организация в рамках мероприятия материала (документального и художественного) и аудитории (вербальная, физическая и художественная активизация) по законам драматургии.

Театрализовать материал - означает, в общем, то, выразить его содержание средствами театра, т.е. применять два закона театра:

1. Организация сценического деяния (визуальное раскрытие драматического конфликта). Развитие деяния происходит по сквозной линии.

2. Создание художественного образа спектакля, представления с помощью средств выразительности.

Театрализованные представления – самая емкая и многогранная форма массового искусства, включающая в себя поэзию, музыку, театр, декорационное искусство, хореографию, кино и пиротехнику, а также некоторые формы спорта – художественную гимнастику, массовые гимнастические выступления, танцы на льду и пр.

В практике театрализованных представлений можно четко выделить следующие виды:

- агитационно-художественное представление,
- литературно-музыкальная композиция,
- тематический вечер,
- массовое празднество.

Все театрализованные формы имеют общие структурные признаки: идейно-тематическое единство, композиционная завершенность, наличие сюжетного хода и режиссёрского приёма, создание действенной ситуации, развитие конфликта, использование монтажа как способа организации разнородного сценарного материала, образное развитие мысли и др.

Говоря о драматургии массового празднества, режиссеры и теоретики единодушно выделяют в нем три важнейших момента единого действия: экспозицию (как открытие празднества), кульминацию и финал.

Массовое празднество отражает важные события в жизни большой общности людей, а иногда и в масштабах государства и в глобальных измерениях. Для того и другого искусства характерны идейная устремленность, масштабность, обобщенность.

Должен иметь в структуре не менее 3 типов праздничного действия: шествие или карнавал, гуляние, Торжество, обряд, ритуал, зрелище (театрализованное представление или концерт, фестиваль, конкурс и т.д.)

Театрализованный концерт – это концерт, имеющий единый художественный сценический образ, для создания которого используются выразительные средства, присущие театру: сюжетный ход, ролевая персонификация ведущих, сценография, театральный костюм, грим, сценическая атмосфера. Это использование разных жанров, разных видов искусства. Театрализованный концерт всегда тематический.

Разновидность современных праздничных программ:

- игровые;
- развлекательно-игровые;
- зрелищно-игровые и зрелищно-развлекательные;
- информационно-развлекательные;
- конкурсные;
- зрелищные;
- художественные и литературно-художественные;
- документально-художественные;
- документально-публицистические;

- церемониально-обрядовые;
- комплексные программы.

Данная разновидность программ предложена исходя из сценарного материала, который преобладает в той или иной программе, а также степени участия в праздничном действе присутствующей аудитории. Остановимся на каждой программе отдельно.

Так, **игровые программы** создаются на основе различных игровых форм: игр, игр-аттракционов, викторин, загадок, лотерей, конкурсов, аукционов, эстафет и т.д. Наряду с игровыми формами, здесь используется и художественный материал: поэзия, проза, музыка, хореография, пластика и другие виды литературы и искусств, которые органично «вплетаются» в развивающееся действо. Обязательное условие организации таких программ - активизация аудитории. Здесь нет зрителей - все являются участниками программы.

Само название **развлекательно-игровых программ** говорит о том, что их сценарии создаются на основе различных развлечений и игровых форм. Обычно это танцы, конкурсы, шарады, головоломки, викторины, состязания и многое другое, что позволяет аудитории самовыразиться, испытать и показать себя, выявить и продемонстрировать свои способности и возможности. И, конечно же, здесь также не обойтись без использования имеющегося многообразия художественного материала, который будет способствовать созданию необходимой атмосферы развивающегося действия, непринуждённого общения, самостоятельного творчества и активного отдыха собравшихся людей. Сценарии игровых и развлекательно-игровых программ представляют собой художественно организованную программу действий аудитории.

Несмотря на то, что само действие участников любой программы являет собой зрелище, в отличие от двух предыдущих программ, зрелищно-игровые и зрелищно-развлекательные программы, помимо игровых форм (первая - и развлечений, включая и игровые формы - вторая), имеют в своей основе концертные номера различных жанров. То есть сценарии данных программ представляют собой синтез игрового и художественного материала - в первом случае и синтез различного рода развлечений, игровых форм и художественного материала - во втором случае, в одинаковой степени, в равных пропорциях. Здесь аудитория является не только прямым участником предложенных программой форм действия, но и активным зрителем, сопереживающим происходящему,

что способствует удовлетворению и формированию более широкого спектра её потребностей.

Информационно-развлекательные программы выстраиваются на основе документального материала, развлечений и игровых форм. Художественный материал может использоваться как равный среди вышеназванного основного сценарного материала, так и выполняющий вспомогательную функцию для эмоционального воздействия на аудиторию или создания условий для активного отдыха. Информационный материал такого рода программ не должен быть тяжёлым для восприятия и преобладать над развлекательно-игровыми формами. Идеальным является тот вариант, когда в программе игровые и развлекательные формы помогают донесению информации до аудитории и способствуют его осмыслению.

Структуру **конкурсных программ** составляют самые разнообразные конкурсы, которые отбираются исходя из целесообразности конкурсной программы. Наряду с конкурсами, сценарным материалом, могут быть различные игровые формы, а также художественный материал. Степень использования художественного материала и разнообразия игровых форм определяется принципами организации сценарного материала и разновидностью конкурсной программы. Степень активности аудитории здесь неодинакова. Одни являются прямыми участниками действия, другие - зрителями, активно им сопереживающими.

В основе сценариев **зрелищных программ** может лежать только художественный материал во всём его многообразии. Сценарии зрелищных программ также могут выстраиваться на основе синтеза художественного и документального материала. И тот, и другой материал может быть использован в равной степени, а может преобладать один из названных видов сценарного материала. Зрелищные программы требуют разделения на зрителей и исполнителей, хотя каждый сценарий данной разновидности программирует в определённой степени активизацию аудитории. Зрелищные программы отличаются разнообразием средств сценарной и режиссёрской выразительности, многожанровостью, неординарностью подачи и лёгкостью восприятия сценарного материала.

Художественные и литературно-художественные программы выстраиваются на основе художественного материала и предполагают деление на зрителей и исполнителей. Вместе с тем, исходя из

принципов организации сценариев таких программ степень активизации аудитории может быть разной. Одновременно в одной программе, сценарным материалом художественных программ могут быть все разновидности искусства, и все они могут выступать здесь на равных, или один вид искусства может преобладать над другим. Сценарным материалом художественной программы может выступать и какой-то один вид искусства и ценность её от этого не снизится. Литературно-художественная программа требует в равном соотношении литературного и художественного материала, возможно и преобладание литературного материала. Если мы наблюдаем обратное, то тогда программа будет художественной. Названные программы могут раскрывать различные темы, поднимать проблемы, волнующие современного человека, восприятие таких программ требует подготовленного зрителя, способного воспринимать произведения искусства, умеющего думать, анализировать.

Документально-художественные программы в своей основе содержат документальный материал. Художественный материал является вторичным в процессе работы над созданием данной программы, хотя он может быть в сценарии такой программы в преимуществе, так как документальный, местный материал требует образного решения. Местный материал в отдельных программах такого вида может являться основным, а в других программах не использоваться вообще. Также в документально-художественных программах обстоит дело и с активизацией аудитории. В одних программах она максимальна, в других лишь на уровне сопереживания.

Документально-публицистические программы требуют максимальной активизации аудитории. Сценарным материалом здесь является документальный и местный материал. В центре внимания сценариста в процессе работы над сценарием должен быть реальный герой, какой-то конкретный человек, коллектив, группа или же какой-то жизненный факт, общественно значимое событие, которое волнует конкретную аудиторию. Художественный материал здесь несёт вспомогательную функцию несмотря на то, что иногда преобладает над документальным и местным материалом в структуре сценария исходя из принципов организации сценарного материала.

Сценарии **церемониально-обрядовых программ** в одном случае в основе своей содержат документальный местный материал. Как и в документально-публицистических программах здесь сценарий

выстраивается вокруг конкретных людей, в центре развивающегося действия находятся реальные герои. В другом случае в основе сценариев лежат традиционные церемониально-обрядовые действия конкретной местности, коллектива, семьи. Однако и те, и другие программы предусматривают максимальную активность аудитории и проведение различных церемониально-обрядовых действий. Здесь обязательно использование художественного материала, в одном случае как вспомогательного материала, в другом случае художественный материал может лечь в основу сценарного замысла, когда речь идёт о народных праздниках и обрядах.

Комплексные программы могут вбирать в себя весь выше-названный сценарный материал: документальный, публицистический, местный, художественный, фольклорный. В комплексных формах широко используются церемониально-обрядовые действия, различные игровые формы, конкурсы, развлечения. Комплексные программы представляют собой сложную систему, состоящую из многообразия перечисленных выше программ, которые и являются их составляющими. Так, одна комплексная программа может вбирать в себя документально-художественную программу, зрелищную, конкурсную, церемониально-обрядовую, игровую, развлекательную и др. Выстраивание сценариев комплексных программ основывается на широкой организации деятельности участников праздничного действия и использовании всего многообразия средств идейно-эмоциональной и иносказательной выразительности.

В связи с драматургическими принципами организации сценарного материала каждый вид программы имеет свои внутренние разновидности. Так, программы могут быть: **дивертисментными, тематическими, сюжетно-тематическими и театрализованными.**

Дивертисментные программы иначе называют сборными. Такие программы включают в себя, согласно своей разновидности, определённый набор сценарного материала: игровых форм, развлечений, конкурсов, концертных номеров на различные темы. Они не требуют от сценарного материала тематического единства. Отбор сценарного материала для дивертисментных программ происходит исходя из воспитательных задач, стоящих перед их организаторами, и существующих принципов отбора сценарного материала, среди которых на первое место здесь выходят: принцип соответствия материала психолого-педагогическим и возрастным особенностям аудитории,

принцип соответствия его художественно-эстетическим качествам, соблюдения принципов новизны и достоверности сценарного материала. Организация сценарного материала должна соответствовать особенностям места проведения программы и подчиняться принципам зрительского восприятия.

Тематические программы, помимо соблюдения вышеназванных принципов отбора и организации сценарного материала, требуют строгого подчинения отбираемого сценарного материала заданной или выбранной теме будущего сценария. Организацию сценарного материала в сценарий программы необходимо осуществлять в соответствии с принципами зрительского восприятия.

Сюжетно-тематические программы отличаются наличием в них сюжетного хода, который организует отобранный в соответствии с разновидностью конкретной программы сценарный материал. Отбор материала здесь происходит в соответствии с идейно-тематической направленностью программы, психолого-педагогическими и возрастными особенностями аудитории и особенностями сценической площадки или места проведения программы, в соответствии с художественно-эстетическим качеством материала, его достоверностью и новизной. Выстраивание программы требует соблюдения логики развития сюжета, темы сценария и законов зрительского восприятия.

Театрализованные программы требуют, помимо всех вышеперечисленных принципов отбора сценарного материала, соответствующего определённой разновидности программы соблюдения принципа соответствия отбираемого материала сценарно-режиссёрскому замыслу будущего театрализованного действия. Художественная организация отобранного сценарного материала осуществляется методом театрализации. В свою очередь, метод театрализации требует организации сценарного материала по законам драматургии - создания художественного образа программы и организации деятельности аудитории.

Вместе с тем ещё до сегодняшнего дня происходит путаница, даже, к сожалению, среди профессионалов в разграничении метода театрализации и метода иллюстрации в массовых действиях. Уместно, на наш взгляд, заметить, что метод иллюстрации, который широко применяется в массовых формах, не менее интересен и значителен, чем метод театрализации. Главное - уметь им грамотно пользоваться. Метод иллюстрации представляет собой внесение элемента художественности

(музыки, песни, танца, кинофрагмента, отрывка из спектакля, концертного номера) в праздничную программу (дивертисментную, тематическую) без видоизменения её формы. Использование метода иллюстрации способствует расширению границ информации, сообщаемой аудитории в ходе программы, доступности её восприятия и более прочному её усвоению, делая этот процесс более живым и интересным, так как средства искусства повышают эмоциональное воздействие на аудиторию.

Театрализация, в свою очередь, требует, прежде всего, органичного вплетения используемых средств выразительности в развивающееся действие, их целостного единства с происходящим, а не сводится к костюмированную персонажей или иллюстрированному использованию в праздничном действе отрывка драматургии или любого другого вида искусств. Театрализация представляет собой сложный творческий метод, который может быть использован лишь в особых социально- психологических условиях и представляет собой синтез художественного вымысла и реальной действительности, который рождает новое неповторимое документально-художественное действие. Более того, театрализация требует не только наличия и завершённости развивающегося по законам драматургии действия, но и активизации аудитории, что в корне отличает её от иллюстрации.

Вместе с тем, в процессе создания сценария и при использовании метода иллюстрации, как и метода театрализации, сценаристу необходимо знать, о чём он хочет поведать аудитории, какую мысль и ради чего он будет ее утверждать, где будет проходить предстоящее действие.

Обычно для игровых, развлекательно-игровых, зрелищно-игровых, информационно-развлекательных, конкурсных, зрелищных (концертных) программ больше характерны три первых принципа организации сценарного материала.

Театрализованные программы данных разновидностей в практике встречаются реже. Что касается зрелищных, литературно-художественных, документально-художественных, художественно-публицистических, церемониально-обрядовых и комплексных программ, то они чаще бывают тематическими, сюжетно-тематическими и театрализованными. Комплексная программа может вбирать в себя все разновидности программ: дивертисментные, тематические, сюжетно-тематические и театрализованные.

Каждая из перечисленных разновидностей программ представлена конкретными формами.

Так, к **игровым программам** можно, прежде всего, отнести игровые программы как таковые, а также утренники, детские конкурсы и т.д.

Развлекательно-игровые -это вечера отдыха, вечера знакомств, посиделки, балы и т.п.

Зрелищно-игровые программы — утренники, детские праздники, конкурсы и т.д.

Зрелищно-развлекательные программы - это «огоньки», посиделки, праздники, карнавалы, конкурсы, ток-шоу и т.д.

Информационно-развлекательными программами можно назвать дискотеки, ток-шоу, конкурсы эрудитов и т.д.

Конкурсные программы представляют собой различные конкурсы: «КВН», «А ну-ка, девушки!», «А ну-ка, бабушки!», конкурсы Красоты, конкурсы допризывников, профессиональные конкурсы и т.п.

К **зрелищным программам** относятся такие формы, как концерты, гала-концерты, массовые театрализованные представления, светозвуковые спектакли, а также цирковые, эстрадные, лазерные, спортивно-балльные, водные и другие шоу, спортивно-художественные представления на стадионах, карнавалы и т.д.

К **художественным и литературно-художественным программам** можно отнести театрализованные представления, литературно-музыкальные композиции, литературно-художественные вечера, поэтические композиции, музыкальные вечера, литературно-художественные праздники, фестивали Искусств и т.д.

Документально-художественные программы - театрализованные представления, тематические театрализованные вечера, государственные праздники, региональные праздники, мемориально-художественные праздники, праздники профессий, праздники Искусств и т.д.

Документально-публицистическими программами могут быть тематические вечера, марафоны, театрализованные представления, публицистические представления, митинги-концерты, вечера-митинги, вечера-памяти и т.д.

К **церемониально-обрядовым программам** относятся семейно-бытовые, гражданские и трудовые обряды, народные праздники,

презентации, вечера-чествования, вечера-ритуалы, праздники коллективов, личные праздники и т.д.

Комплексные программы — это массовые праздники, фестивали, декады, дни семейного отдыха и другие формы.

Таким образом, одна и та же программа может быть представлена несколькими формами в зависимости от сценарного материала и степени включённости аудитории в действие. При этом каждая форма требует своей композиционной структуры.

Массовый праздник, как и другие формы комплексных программ, является комплексной формой, так как может вбирать в себя вышеперечисленные программы, представленные всем разнообразием форм. В массовом празднике действие может разворачиваться на нескольких сценических площадках одновременно или поочерёдно, переходя с одной площадки на другую. Например, массовый праздник может состоять из театрализованного шествия, театрализованного представления, конкурсных и игровых программ, концертов, театрализованного церемониально-обрядового действия, водного шоу. Каждый праздник может включать свой перечень имеющихся форм, объединённых идейно-тематически, выстроенных в порядок согласно законам драматургии и создающих атмосферу и образ праздничного события. Отбор праздничных форм и жанров, которые составят программу праздника, зависит от праздничного события, которому он посвящен, от задач и целей, стоящих перед его организаторами, от потребностей аудитории, от финансовых возможностей и множества других условий.

Знание сценарной технологии театрализованных представлений, законов их драматургического построения поможет сценаристам-режиссёрам в работе над созданием различных праздничных программ, при организации любых праздничных событий.

Список литературы

1. Асанова, И. М. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования [Текст] / И. М. Асанова, С. О. Дерябина, В. В. Игнатьева. – 3-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия» , 2013.

2. Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: Учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств. 2-е изд. перераб. И доп. – М.: Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002

3. Киреева, Е. В. О типологии досуговых программ. [Текст] Европ: учебное пособие для студ. сред. учеб. заведений/ Е. В. Киреева - 2-е изд., испр. - М. : Просвещение, 2012.

4. Кузицин, В. И. Подходы к классификации интеллектуальных игр: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / В. И. Кузицин, – 2-е изд., испр. – М. : Издательский центр Академия, 2013.

5. Интернет-ресурсы: <https://pandia.ru/text/78/359/863.php>
<https://infourok.ru/osobennosti-razrabotki-kulturno-dosugovoj-programmy-v-uchrezhdenii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detej-5428528.html>