



Щекина Светлана Станиславовна

**к.пед.наук, доцент кафедры
педагогики Высшей Школы
психологии и педагогического
образования
САФУ имени
М.В. Ломоносова**

**Архангельск
2018**



**НАПРАВО И НАЛЕВО
ВЕЗДЕ ЛЕЖИТ ОНА:
ИГРАЛИЯ, ИГРАЛОЧКА –
ЧУДЕСНАЯ СТРАНА.
КАЖДЫЙ ЗДЕСЬ НЕ РАЗ БЫВАЛ,
КТО КОГДА-НИБУДЬ ИГРАЛ
И ПУСТЬ МАЛЬЧИШКИ И ДЕВЧОНКИ -
ВСЯ ОЗОРНАЯ ДЕТВОРА
- СЕГОДНЯ СКАЖУТ ГРОМКО – ГРОМКО:
«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ,
ИГРА!»**

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ

“
НАПРАВО И НАЛЕВО
ВЕЗДЕ ЛЕЖИТ ОНА:
ИГРАЛИЯ, ИГРАЛОЧКА –
ЧУДЕСНАЯ СТРАНА.
КАЖДЫЙ ЗДЕСЬ НЕ РАЗ БЫВАЛ,
КТО КОГДА-НИБУДЬ ИГРАЛ
И ПУСТЬ МАЛЬЧИШКИ И ДЕВЧОНКИ -
ВСЯ ОЗОРНАЯ ДЕТВОРА -
СЕГОДНЯ СКАЖУТ ГРОМКО – ГРОМКО:
«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ,
ИГРА!»»



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ

ЗНАКОМСТВО

КАТИ, ТАНИ ХЛОПАЮТ!

НАТАШИ, МАШИ ТОПАЮТ!

АНДРЕИ, ЛЁШИ ПРЫГАЮТ!

СЕРЁЖИ НОЖКОЙ ДРЫГАЮТ!

СВЕТЫ РУКИ ПОДНИМАЮТ!

ПАШИ, РОМЫ ПРИСЕДАЮТ!

МИШИ ЩЁКИ НАДУВАЮТ!

ИРЫ ЧЁЛКИ ПОПРАВЛЯЮТ!

АНИ, ЮЛИ ОТВЕРНУЛИСЬ!

ЖЕНИ, НАСТИ УЛЫБНУЛИСЬ!

ДАШИ ГОЛОВОЙ КАЧАЮТ!

ГОШИ НОГИ ПОДНИМАЮТ!

ОСТАЛЬНЫЕ ВМЕСТЕ С НИМИ СВОЁ ИМЯ НАЗЫВАЮТ!

НУ-КА ГРОМКО, НУ-КА, ДРУЖНО:

РАЗ, ДВА, ТРИ – КРИЧИ!

ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ!

ДЕТИ (ХОРОМ): БЕЙ, БЕЙ, БЕЙ!

СОБИРАЛ СЕБЕ ДРУЗЕЙ!

ДЕТИ: ЗЕЙ, ЗЕЙ, ЗЕЙ!

МНОГО, МНОГО, МНОГО НАС!

ДЕТИ: НАС, НАС, НАС!

ВСТАНУТ ... (НАЗЫВАЕТ ЛЮБЫЕ ИМЕНА) ВСЕ СЕЙЧАС!

**РЕБЯТА, НОСЯЩИЕ ДАННЫЕ ИМЕНА,
ВСТАЮТ, РАСКЛАНИВАЮТСЯ**

- АНИМЭ – СО ВРЕМЁН АНТИЧНОСТИ ОБРАЗОВАННОМУ ОБЩЕСТВУ БЫЛО ИЗВЕСТНО КАК «ДУША», А АНИМАЦИОН – ОДУШЕВЛЕНИЕ, ОДУХОТВОРЕНИЕ
- ЗАТЕМ ТЕРМИН ПЛАВНО ПЕРЕШЁЛ В СФЕРУ СОЗДАНИЯ РИСОВАННЫХ ФИЛЬМОВ. 80-Е АНИМАЦИОННУЮ ПЕДАГОГИКУ СОЗДАВАЛИ ЮРИЙ И ЛИНА КРАСНЫЕ – ЧЛЕНЫ СОЮЗА КИНЕМАТОГРАФИСТОВ, АСИФА-ЮНЕСКО. ПРОПАГАНДИСТЫ ИДЕИ О ТОМ, ЧТО РЕБЁНОК – ПРИРОДНЫЙ ОДУШЕВИТЕЛЬ, АВТОРСКИЕ ДЕТСКИЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ. В НОВОСИБИРСКЕ - СТУДИЯ «ПОИСК» (АНОФРИКОВ), «СТАРАЯ МЕЛЬНИЦА» (СИКОРУК).
- СО 2 ПОЛОВИНЫ 20 – ГО ВЕКА ТЕРМИН «АНИМАЦИЯ» СТАЛИ УПОТРЕБЛЯТЬ БЕЗОТНОСИТЕЛЬНО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ. ПЕРВОНАЧАЛЬНО ЭТО ЗВУЧАЛО КАК «СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ АНИМАЦИЯ» УПОТРЕБЛЯЛОСЬ КАК СИНОНИМ СЛОВСОЧЕТАНИЯ «СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ЛИДЕРСТВО».

❑ **ВПЕРВЫЕ ПРИМЕНИТЕЛЬНО К СФЕРЕ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ ТЕРМИН "АНИМАЦИЯ" БЫЛ УПОТРЕБЛЕН ЖОФР РОЖЕ ДЮМАЗЕДЬЕ (ФРАНЦ. СОЦИОЛОГ)**

❑ **ДЮМАЗЕДЬЕ ОПРЕДЕЛИЛ АНИМАЦИЮ КАК "ЛОЗУНГ ТРЕХ D":**

DELASSIMENT (РАССЛАБЛЕНИЕ), DIVERTISSEMENT (РАЗВЛЕЧЕНИЕ), DEVELOPPEMENT (РАЗВИТИЕ)



✓ **Интеллектуальный досуг**

Ж. Дюмазедье (теория «цивилизации досуга»)

как «совокупность занятий, которым личность может предаваться по доброй воле, чтобы отдыхать, развлекаться, развивать свою информацию или образование, свое добровольное социальное участие, – после выполнения профессиональных, семейных и общественных обязанностей

- СЕГОДНЯ ЭТОТ ТЕРМИН ПРОЧНО ВОШЕЛ В НАУЧНУЮ И ПРАКТИЧЕСКУЮ ЛЕКСИКУ И СТАЛ ОБОЗНАЧАТЬ НАЗВАНИЕ ПРОФЕССИИ ОРГАНИЗАТОРА ДОСУГА (БЫВШИЙ МАССОВИК-ЗАТЕЙНИК)
- БЫЛИ ЗАЩИЩЕНЫ ПЕРВЫЕ ДИССЕРТАЦИИ ПО АНИМАЦИОННОЙ ПЕДАГОГИКЕ КАК ПЕДАГОГИКЕ ДОСУГА. (В 1999 Г. В НСО БЫЛ СОЗДАН ЦЕНТР АНИМАЦИОННОЙ ПЕДАГОГИКИ «ЗЕЛЁНАЯ УЛИЦА». ИРИНА ИВАНОВНА ШУЛЬГА – ДОКТОР ПЕД. НАУК, ПРОФЕССОР НГПУ, СПЕЦИАЛИЗИРУЕТСЯ ПО ДАННОМУ НАУЧНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ)
- АНИМАЦИЯ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ В БОЛЬШИНСТВЕ ИССЛЕДОВАНИЙ ТРАКТУЕТСЯ КАК ЦЕЛОСТНЫЙ ПРОЦЕСС ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЕДАГОГА С РЕБЕНКОМ ПО ВОВЛЕЧЕНИЮ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В АКТИВНЫЕ, ТВОРЧЕСКИЕ, ВЗАИМООБОГАЩАЮЩИЕ ОТНОШЕНИЯ В ДОСУГОВОЙ СФЕРЕ

**СПЕЦИФИКА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ
АНИМАЦИИ КАК ОСОБОГО ВИДА
ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С
ДЕТЬМИ В СФЕРЕ ИХ ДОСУГА
ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ЗНАМЕНИТОЙ
ФОРМУЛЕ «ТРИ Р»**

ФАКТИЧЕСКИ ЭТО ОЗНАЧАЕТ, ЧТО

**ПЕДАГОГ ЗНАЕТ И УМЕЕТ
ОСУЩЕСТВЛЯТЬ ВМЕСТЕ С
ВОСПИТАННИКОМ ТАКИЕ ВИДЫ ЕГО
ДОСУГА,**

**КОТОРЫЕ ПРЕДПОЛАГАЮТ
УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ПОТРЕБНОСТЕЙ ОТ
САМЫХ ПРОСТЕЙШИХ**

**(В ОТДЫХЕ И ВОССТАНОВЛЕНИИ
ФИЗИЧЕСКИХ СИЛ И ЗДОРОВЬЯ)**

ДО ВЫСШИХ

(В ТВОРЧЕСТВЕ И ДУХОВНОМ РАЗВИТИИ)

Р

**•ОТ
РАССЛАБЛЕНИЯ**

Р

**•ЧЕРЕЗ
РАЗВЛЕЧЕНИЕ**

Р

•К РАЗВИТИЮ

**АНИМАЦИЯ (С ЛАТ. ДУША, ВОЗДУХ, ВЕТЕР) И ОБОЗНАЧАЕТ
ВООДУШЕВЛЕНИЕ, ОДУХОТВОРЕНИЕ, ВОВЛЕЧЕНИЕ В ДВИЖЕНИЕ,
В АКТИВНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ,
СТИМУЛИРОВАНИЕ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ**



**В психологии
выделяются три
ведущие
положительные эмоции
(радость, интерес,
удивление), инициация
которых создает
богатство
эмоциональных
переживаний,
необходимых для
развития личности
ребенка**



**В радости
проявляются
уверенность и
личная значимость,
которые оказывают
стимулирующее
влияние на
познавательные
процессы**



**Интерес наиболее часто
переживаемая положительная
эмоция, которая мотивирует
творческие стремления,
развитие навыков и умений,
это чувство «захваченности»,
увлеченности, любопытства.
У ребенка, испытывающего
эмоции интереса, появляется
желание исследовать,
расширить собственный опыт
путем включения новой
информации. При
интенсивном интересе
ребёнок чувствует себя
воодушевленным и
оживленным. Оживление
обеспечивает связь интереса с
познавательной и**



**Удивление – это не
эмоция в полном
смысле этого
слова, поскольку
всегда мимолетное
состояние. Оно
появляется
благодаря резкому
повышению
нервной
стимуляции,
возникающему, из-
за какого-нибудь
внезапного
события**



**Когда человек
переживает все
три
эмоциональных
состояния
одновременно,
комплексно, они
работают на
создание
мотивационного
поля и позволяют
прогнозировать
развитие
познавательного
интереса**



**АНИМАЦИЯ –
ЭТО СТИМУЛИРОВАНИЕ
ПОЛНОЦЕННОЙ
РЕКРЕАЦИОННОЙ,
СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ,
ДОСУГОВОЙ И ДРУГОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА
ПУТЕМ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА
ЕГО ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ,
ВООДУШЕВЛЕНИЕ И
ОДУХОТВОРЕНИЕ**

Педагог-аниматор в рекреационно-досуговой сфере

Аниматор – это специалист, знающий секрет возбуждения интереса и привлечения внимания.

Это специалист, занимающийся разработкой индивидуальных и коллективных программ досуга, ориентирующий человека в многообразии видов досуга, организующий полноценный отдых.

Это педагоги –аниматоры в детских и молодежных лагерях, домах отдыха и др. местах организации досуга детей и молодежи

В задачу Анимационной Команды входит организация культурного отдыха, который является средством не только избавления от усталости, но и нейтрализации негативных воздействий повседневной жизни. При организации такого отдыха необходимо продумать программу, способную отвлечь гостей от повседневных проблем. Отдых должен быть всегда активным, отличаться высоким уровнем эмоциональности и давать психологический разряд, важно правильно его планировать, наполняя его ярким зрелищным мероприятием.

Программа анимации воздействует на человека во время его досуга, в комплексе решая не только проблемы становления, развития, сохранения и восстановления его здоровья, но и интеллектуального и физического развития, духовно-нравственного воспитания и социализации детей, подростков и молодежи.

Аниматоры должны разбираться в психологии, музыке, искусстве, живописи. Это должны быть очаровательные люди, знающие психологию различных категорий населения.

ВИДЫ АНИМАЦИИ

- **РЕКРЕАЦИОННАЯ АНИМАЦИЯ** - ЭТО ВИД ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, НАПРАВЛЕННОЙ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДУХОВНЫХ И ФИЗИЧЕСКИХ СИЛ ЧЕЛОВЕКА. ПРОГРАММЫ, РЕАЛИЗУЕМЫЕ С РЕКРЕАЦИОННЫМИ ЦЕЛЯМИ, МОГУТ ПРОВОДИТЬСЯ КАК ТУРИСТСКИМИ ПРЕДПРИЯТИЯМИ С ТУРИСТАМИ И ГОСТЯМИ, ТАК И ДОСУГОВЫМИ УЧРЕЖДЕНИЯМИ С МЕСТНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ. ПОНЯТИЕ «РЕКРЕАЦИОННАЯ АНИМАЦИЯ» ШИРЕ, ЧЕМ ПОНЯТИЕ «ТУРИСТСКАЯ АНИМАЦИЯ».
- **ТУРИСТСКАЯ АНИМАЦИЯ** - ЭТО РАЗНОВИДНОСТЬ ТУРИСТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ОСУЩЕСТВЛЯЕМОЙ НА ТУРИСТСКОМ ПРЕДПРИЯТИИ (ТУРКОМПЛЕКСЕ, ОТЕЛЕ), НА ТРАНСПОРТНОМ СРЕДСТВЕ (КРУИЗНОМ ТЕПЛОХОДЕ, ПОЕЗДЕ, АВТОБУСЕ И Т. Д.) ИЛИ В МЕСТЕ ПРЕБЫВАНИЯ ТУРИСТОВ (НА ГОРОДСКОЙ ПЛОЩАДИ, В ТЕАТРЕ ИЛИ ПАРКЕ ГОРОДА И Т. Д.), КОТОРАЯ ВОВЛЕКАЕТ ТУРИСТОВ В РАЗНООБРАЗНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ЧЕРЕЗ УЧАСТИЕ В СПЕЦИАЛЬНО РАЗРАБОТАННЫХ ПРОГРАММАХ ДОСУГА. ДРУГИМИ СЛОВАМИ, ТУРИСТСКАЯ АНИМАЦИЯ - ЭТО ТУРИСТСКАЯ УСЛУГА, ПРИ ОКАЗАНИИ КОТОРОЙ ТУРИСТ ВОВЛЕКАЕТСЯ В АКТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ.

ВЫДЕЛЯЮТ СЛЕДУЮЩИЕ НАПРАВЛЕНИЯ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

- **РЕКРЕАЦИОННАЯ АНИМАЦИЯ** – РАЗВИВАЕТСЯ В ОСНОВНОМ В ТУРИСТИЧЕСКОМ БИЗНЕСЕ. (КУРИЛО Л. В. ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА АНИМАЦИИ: Ч.1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ТУРИСТСКОЙ АНИМАЦИИ: УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ. - М., СОВЕТСКИЙ СПОРТ, 2006. – 195 С.; ГАРАНИН Н.И., БУЛЫГИНА И.И. МЕНЕДЖМЕНТ ТУРИСТСКОЙ И ГОСТИНИЧНОЙ АНИМАЦИИ. – М., 2003.)
- **ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ** ВЫРОСЛА ИЗ ВОЖАТСТВА, ИЗ ПЕДОТЯДОВ, ИЗ КЛУБОВ РЕБЯЧИХ КОМИССАРОВ. СЕЙЧАС В ПЕДУНИВЕРСИТЕТАХ ВВОДЯТСЯ СПЕЦКУРСЫ «ОСНОВЫ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ» (ШУЛЬГА И.И. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ В ПРАКТИКЕ СОЦИАЛЬНОГО ВОСПИТАНИЯ ЗА РУБЕЖОМ // ШКОЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. 2008. №3; ГОЛОВАНОВА Н.Ф. ПОДХОДЫ К ВОСПИТАНИЮ В СОВРЕМЕННОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ПЕДАГОГИКЕ // ПЕДАГОГИКА. 2007. №10)
- **СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ АНИМАЦИЯ** - ЭТО ОТВЕТВЛЕНИЕ ОТ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ В ЧИСТОЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬСТВО. ЭТО, В ОСНОВНОМ, ГОРОДСКИЕ ПРАЗДНИКИ И ДЕТСКИЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ЦЕНТРЫ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА, ПРАЗДНИКОВ, ДНЕЙ РОЖДЕНИЯ. (ЯРОШЕНКО Н. Н. СОЦИАЛЬНО - КУЛЬТУРНАЯ АНИМАЦИЯ: УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ. - М., РЗИ МГУКИ, 2000.; ПРИЕЗЖЕВА Е.М. СОЦИАЛЬНО - КУЛЬТУРНАЯ АНИМАЦИЯ В ТУРИЗМЕ: УЧЕБ.-МЕТОД. ПОСОБИЕ:2003)
- **МУЗЕЙНАЯ АНИМАЦИЯ** ВЫРОСЛА ИЗ МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ, И ОЗНАЧАЕТ ПРОДУКТИВНОЕ СВОБОДНО-ТВОРЧЕСКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МУЗЕЙНОГО ПЕДАГОГА И ПОСЕТИТЕЛЕЙ МУЗЕЯ (ЮХНЕВИЧ М.Ю., ЧУМАЛОВА, ПНКРАТОВА И ДР.)

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ НАПРАВЛЕНА НА
ОРГАНИЗАЦИЮ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ШКОЛЕ И ВО
ВРЕМЯ КАНИКУЛЯРНОГО ОТДЫХА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ, ИГРОВЫХ, ТРЕНИНГОВЫХ СРЕДСТВ

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ - СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ, ПРИ КОТОРЫХ
РЕБЕНОК УСПЕШНО РАЗВИВАЕТСЯ В СФЕРЕ СВОБОДНОГО
ВРЕМЕНИ, ПРОДВИГАЯСЬ ОТ ОТДЫХА И РАЗВЛЕЧЕНИЙ,
ПРЕДПОЛАГАЮЩИХ ФИЗИЧЕСКОЕ И ПСИХОЭМОЦИОНАЛЬНОЕ
ВОССТАНОВЛЕНИЕ, К ТВОРЧЕСТВУ И СОЦИАЛЬНОЙ
АКТИВНОСТИ В УКАЗАННОЙ СФЕРЕ, ПОЛУЧАЯ ОТ ЭТОГО
УДОВОЛЬСТВИЕ

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ АНИМАЦИИ

РЕКРЕАЦИОННЫЙ – НАПРАВЛЕН НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ УТРАЧЕННЫХ ФИЗИЧЕСКИХ И ПСИХИЧЕСКИХ СИЛ ЧЕЛОВЕКА В ХОДЕ ЕГО УЧЕБНОЙ ИЛИ ТРУДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ГЕДОНИСТИЧЕСКИЙ – ПОДЧЕРКИВАЕТ, ЧТО ДОСУГОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДОЛЖНЫ БЫТЬ НЕ ТОЛЬКО ПОЛЕЗНЫМИ, НО И УВЛЕКАТЕЛЬНЫМИ, РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫМИ, ИНАЧЕ ОНИ ПОТЕРЯЮТ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ДОЛЮ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ, А ВМЕСТЕ С ТЕМ И ДОЛЮ ПОЛЕЗНОСТИ

АДАПТАЦИОННЫЙ – СВЯЗАН С ТЕМ, ЧТО УЧАСТИЕ В РАЗНООБРАЗНЫХ АНИМАЦИОННЫХ ПРОГРАММАХ ОБЕСПЕЧИВАЕТ АДАПТАЦИЮ ЧЕЛОВЕКА К ИЗМЕНЯЮЩИМСЯ УСЛОВИЯМ ЕГО ЖИЗНИ

ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ – ПРЕДУСМАТРИВАЕТ ОЗДОРОВЛЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА, ОСЛАБЛЕННОГО В ПОВСЕДНЕВНОЙ ТРУДОВОЙ ЖИЗНИ, ВОВЛЕЧЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА В СИСТЕМУ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ – ПОЗВОЛЯЕТ ЧЕРЕЗ УЧАСТИЕ В РАЗНООБРАЗНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ ПРИОБРЕСТИ И ЗАКРЕПИТЬ В РЕЗУЛЬТАТЕ ЯРКИХ ВПЕЧАТЛЕНИЙ НОВЫЕ ЗНАНИЯ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ, БЛАГОДАРЯ ЧЕМУ ПРОИСХОДИТ КУЛЬТУРНОЕ РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

РАЗВИВАЮЩИЙ – НАПРАВЛЕН НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ, ОРГАНИЗАТОРСКИХ, КОММУНИКАТИВНЫХ, ГНОСТИЧЕСКИХ И ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ ЛИЧНОСТИ В СФЕРЕ ДОСУГА, СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ПУТЕМ ВОВЛЕЧЕНИЯ В РАЗНООБРАЗНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДСТВ КУЛЬТУРЫ

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ – ПОМОГАЕТ ПОИСКУ НОВЫХ – ОТНОШЕНИЙ МЕЖДУ ЛИЧНОСТЬЮ И КОЛЛЕКТИВОМ, ПРИОБРЕТЕНИЮ НОВОГО И БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ.



Рис. Логическая структура педагогической анимации

- ❑ МЕТОДЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ АНИМАЦИИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ ПУТИ И СПОСОБЫ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ПРОЦЕССА ВКЛЮЧЕНИЯ ДЕТЕЙ В ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СФЕРЕ ОТДЫХА ПУТЕМ **СОЗДАНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ**, КОТОРЫЕ УДОВЛЕТВОРЯЮТ ПОТРЕБНОСТИ **В ОБЩЕНИИ, КОНТАКТАХ, ВПЕЧАТЛЕНИЯХ, СОПЕРЕЖИВАНИИ, ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ РАЗРЯДКЕ, СОВМЕСТНОМ ТВОРЧЕСТВЕ**
- ❑ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ АНИМАЦИИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ МЕТОДЫ: **СОПЕРЕЖИВАНИЯ, ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ, ГЛУБИННОГО ОБЩЕНИЯ, СОРЕВНОВАНИЯ, СОЗДАНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ, ИЛЛЮСТРАЦИИ, ТЕАТРАЛИЗАЦИИ, РИТМИЧЕСКОГО ДВИЖЕНИЯ**
- ❑ **АНИМАЦИОННАЯ ПРОГРАММА – ЭТО ИНТЕРАКТИВНЫЙ ВИД КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ПРОГРАММЫ**, ПРЕДУСМАТРИВАЮЩИЙ АКТИВНОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ УЧАСТНИКОВ В ДЕЙСТВИЕ, ОТЛИЧАЮЩИЙСЯ РАЗНООБРАЗИЕМ И НЕПРИНУЖДЕННОСТЬЮ ФОРМ ОБЩЕНИЯ, ПРЕДОСТАВЛЯЮЩИЙ УЧАСТНИКАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ С ОДНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ДРУГОЙ

МЕТОДЫ И ФОРМЫ АНИМАЦИИ

Метод	Сущность метода	Формы анимационных программ
Сопереживание	Понимание других людей через эмоциональное объединение на основе совместного участия в анимационной программе.	Программы типа «общение по интересам», художественно-публицистические, зрелищно-развлекательные и праздничные
Игровые ситуации	Создание мнимой ситуации вместо реальной, в которой участники выполняют определенную роль, сообразно собственным знаниям, умениям и навыкам. Стимулирование активности через свободу эмоциональных проявлений и психологическое раскрепощение.	Спортивные, творческо-трудовые, конкурсno-игровые, зрелищно-развлекательные, праздничные, приключенческие анимационные программы
Глубинное общение	Предполагает не поверхностные, а доверительные контакты, которые ценны для человека не столько тем, что удовлетворяют познавательные, эстетические или другие потребности, а тем, что прежде всего удовлетворяется потребность в сопереживании и сочувствии.	Программы типа «общение по интересам», приключенческие, творческо-трудовые анимационные программы
Соревнование	Организация соревновательных, составительных элементов содействует консолидации группы, ведет к повышению уровня групповой досуговой деятельности, стимулирует инициативу, вследствие чего повышается продуктивность деятельности.	Спортивные, конкурсno-игровые, приключенческие, зрелищно-развлекательные и праздничные анимационные программы
Педагогические ситуации	Проявляется в поиске стимула для участия в АПД, позволяет реализовать себя в различных действиях, с которыми человек, возможно, до этого и не сталкивался, реализуется через включенность в состояние длительного эмоционального	Культурно-познавательные, спортивные, художественно-публицистические анимационные программы

Метод	Сущность метода	Формы анимационных программ
Иллюстрации	Состоит в особой организации содержания информационного материала с помощью показа в какой-либо форме, за счет синтеза различных эмоционально-выразительных средств. Осуществляет дополнение к информации, делая ее зримой, создает художественную форму, обладающую большой силой эмоционального воздействия. Не просто вносит элемент художественности в содержание анимационной программы, а раскрывает, развивает, углубляет и конкретизирует тему.	Театрализованные программы, праздничные, информационно-просветительные художественно-публицистические и конкурсno-развлекательные программы
Театрализация	Призван создать зрелищно-активную ситуацию, при которой каждый присутствующий будет не пассивным созерцателем, а активно реагирующим зрителем, который проникается общим настроением, увлекается в единый порыв, коллективное устремление и действие. Суть метода – соединение звуков, цвета, мелодии в пространстве и времени, чтобы раскрыть изображаемый образ в разных вариантах и стать стимулом игрового действия участников.	Спортивные, творческо-трудовые, конкурсno-игровые, зрелищно-развлекательные, праздничные, приключенческие анимационные программы
Музыкально-ритмическое движение	Содержание анимационной программы и ее характер передается через музыку и движения. Сюжетно-образные движения используются как средства более глубокого восприятия и понимания музыкального сопровождения для погружения участников в анимационное действие.	Спортивные, конкурсno-игровые, танцевально-развлекательные программы
Релаксация, рекреация	В ходе участия в анимационных программах происходит физическое и психическое расслабление, восстановление физических и психоэмоциональных сил.	Спортивные, приключенческие, зрелищные, конкурсno-игровые, творческо-трудовые программы

ПЕРВЫЙ ТИП - СПОРТИВНЫЕ, СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЕ, СПОРТИВНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ:

- **СПОРТИВНЫЕ** АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ УВЛЕКАЮЩИХСЯ ТЕМ ИЛИ ИНЫМ ВИДОМ СПОРТА И ПРИЕХАВШИХ В СПОРТИВНО-ТУРИСТСКИЙ КОМПЛЕКС ДЛЯ ЗАНЯТИЙ СПОРТОМ ПО ОПРЕДЕЛЕННОЙ СИСТЕМЕ ТРЕНИРОВОК В СОЧЕТАНИИ С ОТДЫХОМ
- **СПОРТИВНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЕ** ПРОГРАММЫ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ СПОРТИВНЫХ ТЕМ, ЧТО ОНИ РАССЧИТАНЫ НА ЛЮБИТЕЛЕЙ СПОРТА И АКТИВНОГО ОТДЫХА, ДЛЯ КОТОРЫХ ЛАГЕРЬ - ЭТО ЕДИНСТВЕННОЕ МЕСТО И ВОЗМОЖНОСТЬ ВОССТАНОВЛЕНИЯ СИЛ И ЗДОРОВЬЯ ЧЕРЕЗ АКТИВНЫЕ ФИЗИЧЕСКОЕ НАГРУЗКИ В УСЛОВИЯХ ЧИСТОЙ ПРИРОДЫ И ЧИСТОГО ВОЗДУХА
- **СПОРТИВНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ** ПРОГРАММЫ ОРИЕНТИРОВАНЫ НА ДЕТЕЙ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА. ОНИ СТРОЯТСЯ НА ВОВЛЕЧЕНИИ В АКТИВНОЕ ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЗАМАНЧИВЫЕ, УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ, ВЕСЕЛЫЕ КОНКУРСЫ И БЕЗОБИДНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

ВТОРОЙ ТИП - ЗРЕЛИЩНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ, ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКО-ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ:

- **ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКО-ИГРОВЫЕ** АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ СТРОЯТСЯ НА СОПРИКОСНОВЕНИИ С ИНТЕРЕСНЫМ, ВОЛНУЮЩИМ, НЕОБЫЧНЫМ (НАПРИМЕР, УЧАСТИЕ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ И КОНКУРСАХ, ПОСЕЩЕНИИ ПЕЩЕР, ПИРАТСКОЙ ВЫЛАЗКЕ, ВЕЧЕРЕ НАРОДНЫХ ПРЕДАНИЙ И ЛЕГЕНД, НОЧНОМ ПОХОДЕ, НОЧНОМ СПУСКЕ НА ГОРНОЛЫЖНОМ КУРОРТЕ, В ТЕМАТИЧЕСКОМ ПИКНИКЕ)
- **ЗРЕЛИЩНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ** АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ ВКЛЮЧАЮТ: ПРАЗДНИЧНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ, КОНКУРСЫ, ФЕСТИВАЛИ, КАРНАВАЛЫ, ТЕМАТИЧЕСКИЕ ДНИ, ЯРМАРКИ, ДИСКОТЕКИ, ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ВЕЧЕРА, КОНЦЕРТЫ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ И Т. Д.

ТРЕТИЙ ТИП - ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ, СПОРТИВНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ, КУЛЬТУРНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ, ЭКСКУРСИОННЫЕ, ОБУЧАЮЩИЕ, ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ И ТВОРЧЕСКО-ТРУДОВЫЕ ПРОГРАММЫ:

- **СПОРТИВНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ** СТРОЯТСЯ НА ПРИОБЩЕНИИ К ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫМ ЦЕННОСТЯМ В ПРОЦЕССЕ АКТИВНОГО ОТДЫХА (ПОХОДЫ, ПЕШЕХОДНЫЕ ЭКСКУРСИИ).
- **ЭКСКУРСИОННЫЕ** ПРОГРАММЫ СОСТАВЛЯЮТСЯ ИЗ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ ЭКСКУРСИЙ, А ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ ПОМОГАЮТ ПРИОБРЕСТИ РАЗЛИЧНЫЕ УМЕНИЯ И НАВЫКИ (В ПЛАВАНИИ И ДРУГИХ РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ СПОРТИВНЫХ ЗАНЯТИЙ, РЕМЕСЕЛ).
- **КУЛЬТУРНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ** АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ СТРОЯТСЯ НА ПРИОБЩЕНИИ К КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИМ И ДУХОВНЫМ ЦЕННОСТЯМ НАЦИИ, СТРАНЫ, МЕСТНОГО НАСЕЛЕНИЯ И ВКЛЮЧАЮТ: ПОСЕЩЕНИЕ МУЗЕЕВ, ТЕАТРОВ, КИНОТЕАТРОВ, ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ГАЛЕРЕЙ, ПАРКОВ, ВЫСТАВОК, НАЦИОНАЛЬНЫХ ФОЛЬКЛОРНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ, КОНЦЕРТОВ, ВЕЧЕРОВ ПОЭЗИИ, ВСТРЕЧ С ИЗВЕСТНЫМИ ДЕЯТЕЛЯМИ КУЛЬТУРЫ.

- ***ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ (ТВОРЧЕСКО-ТРУДОВЫЕ)*** АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ СТРОЯТСЯ НА ПРИВЛЕЧЕНИИ К ТВОРЧЕСТВУ, СО ТВОРЧЕСТВУ, СОСТЯЗАНИЮ В ИЗГОТОВЛЕНИИ МЕСТНЫХ ПОДЕЛОК, ЧТО ВЫЗЫВАЕТ ИНТЕРЕС К НАЦИОНАЛЬНЫМ ОСОБЕННОСТЯМ. ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЭТИХ ПРОГРАММ МОГУТ БЫТЬ САМЫМИ РАЗНООБРАЗНЫМИ: АУКЦИОН ПОДЕЛОК ИЗ ПРИРОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ, КОНКУРС ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ ФОТОГРАФИИ, ФЕСТИВАЛЬ АВТОРСКИХ СТИХОВ И ПЕСЕН, КОНЦЕРТ ВОКАЛЬНЫХ И ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫХ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ, ВЫСТАВКА ДЕТСКОГО РИСУНКА, ПЕСОЧНОЙ СКУЛЬПТУРЫ И Т. Д.

ЧЕТВЕРТЫЙ ТИП — КОМПЛЕКСНЫЕ ПРОГРАММЫ, КОМБИНИРОВАННЫЕ ИЗ ОДНОРОДНЫХ ПРОГРАММ:

АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ ТИПА «ОБЩЕНИЕ ПО ИНТЕРЕСАМ» ЯВЛЯЮТСЯ ПО СУТИ ДЕЛА КОМБИНАЦИЯМИ ИЗ УПОМЯНУТЫХ ПРОГРАММ.

ЗДЕСЬ НЕОБХОДИМО УДЕЛИТЬ БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ ТОЙ НЕПРИНУЖДЕННОЙ, НЕНАВЯЗЧИВОЙ, КОМФОРТНОЙ ОБСТАНОВКЕ, КОТОРАЯ РАСПОЛАГАЛА БЫ К ОБЩЕНИЮ СООТВЕТСТВЕННО ИНТЕРЕСАМ, ЖЕЛАНИЯМ, ТЕМПЕРАМЕНТАМ И Т. Д.

ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМ ХОРОШИЙ АНИМАТОР - «ЗАТРАВЩИК», КАТАЛИЗАТОР ТАКОГО ОБЩЕНИЯ. ПРИ РАЗРАБОТКЕ ЭТИХ ПРОГРАММ СТАВЯТСЯ, В ЧАСТНОСТИ, СЛЕДУЮЩИЕ ЦЕЛИ:

- **УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ПОТРЕБНОСТИ САМОВЫРАЖЕНИЯ**
- **ПООЩРЕНИЕ ОТДЫХАЮЩИХ В РАЗВИТИИ СВОИХ УМЕНИЙ**
- **НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И НАВЫКОВ В СОЗИДАТЕЛЬНОЕ РУСЛО**
- **ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ЕЖЕДНЕВНЫХ ПРОБЛЕМ И СТРЕССОВ**
- **ИЗМЕНЕНИЕ ИМИДЖА И РАССЛАБЛЕНИЕ НАПРЯЖЕНИЯ**
- **ПРИОБРЕТЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЗНАНИЙ В ОБЛАСТИ КУЛЬТУРЫ**

ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДОЛ

1. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЯВЛЯЕТСЯ СВОЕОБРАЗНЫМ ПЕДАГОГИЧЕСКИМ ИНСТРУМЕНТОМ, ВЕДУЩИМ К ОБЪЕДИНЕНИЮ ЧЛЕНОВ КОЛЛЕКТИВА. В ПРОЦЕССЕ АНИМАЦИИ ПРОЯВЛЯЮТСЯ ТАКИЕ ВНУТРЕННИЕ СОСТОЯНИЯ КАК СОЧУВСТВИЕ, АЛЬТРУИЗМ, СМЕХ, ПОДДЕРЖКА; АНИМАЦИЯ ПОБУЖДАЕТ ЗАНИМАТЬСЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ИНТЕРЕСНЫМ, НЕОБЫЧНЫМ ВИДОМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ; АНИМАЦИЯ ПОМОГАЕТ НАЙТИ ДРУЗЕЙ БЛАГОДАРЯ ОТКРЫТОЙ АТМОСФЕРЕ ОБЩЕНИЯ, БЫСТРОМУ УКРЕПЛЕНИЮ СВЯЗЕЙ В МОМЕНТ ОРГАНИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ;
2. АНИМАЦИЯ - УНИКАЛЬНОЕ ПОЛЕ, СПОСОБНОЕ СОЧЕТАТЬ В СЕБЕ РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ИСКУССТВА. В ПРОЦЕССЕ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОДРОСТКИ ВКЛЮЧАЮТСЯ В РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ТВОРЧЕСТВА: ХУДОЖЕСТВЕННОЕ, МУЗЫКАЛЬНОЕ, ТЕАТРАЛЬНОЕ; ИСПОЛЬЗУЮТ ИСТОРИЧЕСКИЕ, ТВОРЧЕСКИЕ, ОРАТОРСКИЕ ФАКТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ПРИ ПОДГОТОВКЕ МЕРОПРИЯТИЙ; ПРИМЕРЯЮТ РАЗЛИЧНЫЕ РОЛИ: ОТ СЦЕНАРИСТА ДО АНИМАТОРА. БЛАГОДАРЯ ЭТОМУ ПОДРОСТКИ СТАНОВЯТСЯ «ГИБКИМИ» В ТВОРЧЕСКОМ ПЛАНЕ, ТАК КАК РАЗНООБРАЗНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ФОРМИРУЕТ КРЕАТИВНОСТЬ И ПОБУЖДАЕТ К ТВОРЧЕСКОМУ ПОИСКУ;

3. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СПОСОБНА УДОВЛЕТВОРИТЬ ПОТРЕБНОСТИ АУДИТОРИИ РЕЛАКСАЦИОННОГО, ПРОФИЛАКТИЧЕСКОГО, ПСИХОТЕРАПЕВТИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА. АНИМАЦИЯ В ИГРАХ, КОНКУРСАХ И ПОСТАНОВКАХ МОЖЕТ ПОМОЧЬ ФИЗИЧЕСКОМУ И ДУХОВНОМУ ЗДОРОВЬЮ СОБРАВШИХСЯ. ВСЕ ИГРЫ ПРАЗДНИКА ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПОЛЕЗНЫМИ ДЛЯ ФИЗИЧЕСКОГО ЗДОРОВЬЯ (БЛАГОДАРЯ ПОДВИЖНЫМ УПРАЖНЕНИЯМ), НАПРАВИТЬ АУДИТОРИЮ НА ПОЗИТИВНЫЙ НАСТРОЙ (БЛАГОДАРЯ СМЕХУ) И ПОМОЧЬ В УСТРАНЕНИИ ОСНОВНЫХ ФОБИЙ УЧАСТНИКОВ (НАПРИМЕР, БОЯЗНЬ ВЫСТУПАТЬ ПУБЛИЧНО В МОМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСОВ) С ПОМОЩЬЮ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ И ДОБРОЙ АТМОСФЕРЫ, ПОДДЕРЖКЕ, СОВЕТАХ, ПОМОЩИ;

4. ПРАВИЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СПОСОБСТВУЕТ ИЗУЧЕНИЮ ФОЛЬКЛОРНЫХ, ЭТНИЧЕСКИХ, РЕЛИГИОЗНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ НАШЕЙ СТРАНЫ ЧЕРЕЗ ДЕМОНСТРАЦИЮ ПРАЗДНИКОВ И МЕРОПРИЯТИЙ. ПРАЗДНИКИ И МЕРОПРИЯТИЯ В ОСНОВЕ СВОЕЙ СОСТОЯТ ИЗ ИНТЕРЕСНЫХ ЗАДАНИЙ, ТВОРЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЙ, ПОДВИЖНЫХ ИГР И РАЗЛИЧНЫХ КОНКУРСОВ. ТАКЖЕ НИ ОДИН ИЗ ПРАЗДНИКОВ НЕ ОБХОДИТСЯ БЕЗ МУЗЫКАЛЬНОГО И ТАНЦЕВАЛЬНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ. ВСЁ ЭТО ЯВЛЯЕТСЯ НЕОТЪЕМЛЕМОЙ ЧАСТЬЮ НАРОДНОГО СЛАВЯНСКОГО ФОЛЬКЛОРА ПОВЕСТВУЮЩЕГО ОБ ОСОБЕННОСТЯХ НАШЕЙ КУЛЬТУРЫ. ПОМИМО ЭТОГО БОЛЬШИНСТВО ПРАЗДНИКОВ ПОСВЯЩЕНЫ ТОМУ ИЛИ ИНОМУ ИСТОРИЧЕСКОМУ ИЛИ РЕЛИГИОЗНОМУ СОБЫТИЮ, СООТВЕТСТВЕННО В НИХ ПРОЯВЛЯЮТСЯ ОБРЯДЫ И РИТУАЛЫ НАШЕГО НАРОДА. АНИМАТОРЫ, ОРГАНИЗУЮЩИЕ ПРАЗДНИКИ И МЕРОПРИЯТИЯ УЧИТЫВАЮТ ЭТНИЧЕСКИЕ, РЕЛИГИОЗНЫЕ И ИСТОРИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ НАШЕЙ КУЛЬТУРЫ, СТАРАЯСЬ РАСКРЫТЬ ЕЁ В ИГРАХ, УПРАЖНЕНИЯХ И КОНКУРСАХ;

5. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ОРГАНИЗУЕТ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ ПОДРАСТАЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ, В ЧАСТНОСТИ ПОДРОСТКОВ. НА СЕГОДНЯШНИЙ МОМЕНТ УРОВЕНЬ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ДОСТИГ СВОЕГО АПОГЕЯ: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ИНТЕРНЕТ, СОВРЕМЕННЫЙ КИНЕМАТОГРАФ. ВСЁ ЭТО ЗАЧАСТУЮ ВРЕДНО, ОСОБЕННО ДЛЯ ПОДРОСТКОВ. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ БЛАГОДАРЯ РАЗНООБРАЗИЮ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ ПОЗВОЛЯЕТ ЗАПОЛНИТЬ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ ВОСПИТАННИКОВ И ОТОЙТИ ОТ ПАГУБНЫХ ПРИВЫЧЕК. АНИМАЦИЯ УВЛЕКАЕТ СВОЕЙ РАЗНОСТОРОННОСТЬЮ, ПОЗВОЛЯЕТ РАЗОБРАТЬСЯ ВО МНОГИХ ВИДАХ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ИНТЕРЕСНЫМИ ЛЮДЬМИ И ПРИ ЭТОМ УЗНАТЬ МНОГО НОВОГО И ИНТЕРЕСНОГО;

6. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СПОСОБНА ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ СИСТЕМЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ БЛАГОДАРЯ ШИРОКОМУ СПЕКТРУ ТВОРЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. НАРЯДУ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ОБРАЗОВАНИЕМ КОНКУРИРУЮТ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ЦЕНТРЫ И СОВРЕМЕННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ. БОЛЬШИНСТВО ДЕТЕЙ СТРЕМИТСЯ К ЛЁГКОМУ ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЮ, РАССМАТРИВАЯ ЗАНЯТИЯ В КРУЖКАХ И СЕКЦИЯХ КАК ПРОДОЛЖЕНИЕ ШКОЛЬНЫХ УРОКОВ. АНИМАЦИЯ ПОЗВОЛЯЕТ ИЗБЕЖАТЬ ЭТОГО СТЕРЕОТИПА И ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ШИРОКИЙ СПЕКТР РАЗЛИЧНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ, ВЫРАЖАЮЩИХСЯ В ИГРАХ, КОНКУРСАХ, СОЗДАНИИ ДЕКОРАЦИЙ, ОТКРЫТОК, ПЛАКАТОВ, КОСТЮМОВ, НАПИСАНИЮ СОБСТВЕННЫХ СЦЕНАРИЕВ, ПРИГЛАШЕНИЮ ГОСТЕЙ И Т.Д. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВИДИТСЯ ПОДРОСТКАМИ НЕ КАК ЗАНЯТИЕ, А КАК НЕОБЫЧНОЕ ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЕ. ПРИ ПОМОЩИ АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОСПИТАННИКОВ МОЖНО ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ В РАЗЛИЧНЫХ КРУЖКАХ: ТЕАТРАЛЬНОМ, ХОРЕОГРАФИЧЕСКОМ, МУЗЫКАЛЬНОМ И Т.Д.

7. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПОЛОЖИТЕЛЬНО ВЛИЯЕТ НА МОТИВАЦИОННЫЕ СТОРОНЫ ПОДРОСТКОВОЙ ЛИЧНОСТИ, СОЧЕТАЯ В СЕБЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ САМОУПРАВЛЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ, А ТАКЖЕ ОРГАНИЗУЯ СИТУАЦИИ УСПЕХА В МОМЕНТЫ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЙ. ЗАЧАСТУЮ ПОДРОСТКИ НЕ УВЕРЕНЫ В СЕБЕ, КРИТИЧНЫ, СТРЕМЯТСЯ К САМОБИЧЕВАНИЮ. АНИМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПОЗВОЛИТ ПОДНЯТЬ ИХ УРОВЕНЬ САМООЦЕНКИ. ПОСКОЛЬКУ ЗДЕСЬ ЛЮБОЙ ПРОМАХ И НЕУДАЧУ МОЖНО ПЕРЕВЕСТИ В ШУТКУ ИЛИ ИМПРОВИЗАЦИЮ. БЛАГОДАРЯ ТОМУ, ЧТО ПРАЗДНИК ВЕДУТ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО АНИМАТОРОВ, ДАЖЕ ЕСЛИ ОДИН НАХОДИТСЯ НА НЕДОСТАТОЧНО ВЫСОКОМ УРОВНЕ, ОСТАЛЬНЫЕ ЕГО ПОДДЕРЖАТ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ТЕАТРАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ГДЕ КАЖДЫЙ ИГРАЕТ СВОЮ РОЛЬ, ЗДЕСЬ АНИМАТОРЫ ИГРАЮТ ОБЩУЮ РОЛЬ (РЕПЛИКИ НЕ СТРОГО ЗАКРЕПЛЕНЫ ЗА КАЖДЫМ ПЕРСОНАЖЕМ НА ПРАЗДНИКЕ, ПОЭТОМУ, ЕСЛИ ОДИН ИЗ АНИМАТОРОВ ЗАБЫВАЕТ СЛОВА, ОСТАЛЬНЫЕ ГОВОРЯТ ИХ, ТЕМ САМЫМ ПОМОГАЯ, И ПОДДЕРЖИВАЯ ДРУГ ДРУГА). КРИТИЧНОСТЬ К ВНЕШНОСТИ И ПОВЕДЕНИЮ НИВЕЛИРУЕТСЯ ГРИМОМ И КОСТЮМАМИ, А НЕУВЕРЕННОСТЬ ПОСТОЯННЫМИ ПУБЛИЧНЫМИ ВЫСТУПЛЕНИЯМИ

ВЫДЕЛЯЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ВИДЫ АНИМАЦИИ:

- ❑ **АНИМАЦИЯ В ДВИЖЕНИИ** (УДОВЛЕТВОРЯЕТ ПОТРЕБНОСТЬ В ДВИЖЕНИИ) – ЛЮБЫЕ СПОРТИВНЫЕ ПРОГРАММЫ
- ❑ **АНИМАЦИЯ ЧЕРЕЗ ПЕРЕЖИВАНИЕ** (УДОВЛЕТВОРЯЕТ ПОТРЕБНОСТЬ В ОЩУЩЕНИЯХ НОВОГО). К ДАННОМУ ТИПУ МОЖНО ОТНЕСТИ ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ (ОБУЧЕНИЕ РЕМЕСЛУ, ПЛАВАНИЮ И ДР.), ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКО-ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ (ПИРАТСКИЕ ВЫЛАЗКИ, ПОСЕЩЕНИЕ ПЕЩЕР), ЗРЕЛИЩНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ (ФЕСТИВАЛИ, ЯРМАРКИ)
- ❑ **АНИМАЦИЯ ЧЕРЕЗ ОБЩЕНИЕ** (УДОВЛЕТВОРЯЕТ ПОТРЕБНОСТЬ В ОБЩЕНИИ С НОВЫМИ ЛЮДЬМИ). К ДАННОМУ ВИДУ ОТНОСЯТСЯ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ, КОНКУРСЫ
- ❑ **АНИМАЦИЯ ЧЕРЕЗ УСПОКОЕНИЕ** (УДОВЛЕТВОРЯЕТ ПОТРЕБНОСТЬ В ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ РАЗГРУЗКЕ, НАПРИМЕР, ЧЕРЕЗ КОНТАКТ С ПРИРОДОЙ)
- ❑ **АНИМАЦИЯ КУЛЬТУРНАЯ** (УДОВЛЕТВОРЯЕТ ПОТРЕБНОСТЬ В ДУХОВНОМ РАЗВИТИИ, НАПРИМЕР, ЧЕРЕЗ ПРИОБЩЕНИЕ К КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИМ ПАМЯТНИКАМ). К ДАННОМУ ВИДУ ОТНОСЯТСЯ КУЛЬТУРНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ АНИМАЦИЙ: ПОСЕЩЕНИЕ ГАЛЕРЕЙ, ВЫСТАВОК И ДР.
- ❑ **АНИМАЦИЯ ТВОРЧЕСКАЯ** (УДОВЛЕТВОРЯЕТ ПОТРЕБНОСТЬ В ТВОРЧЕСТВЕ, ДЕМОНСТРАЦИИ СПОСОБНОСТЕЙ). К ДАННОМУ ТИПУ МОЖНО ОТНЕСТИ ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ АНИМАЦИОННЫЕ ПРОГРАММЫ: ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПОДЕЛОК, ФЕСТИВАЛЬ СТИХОВ, ВЫСТАВКА ПЕСОЧНЫХ СКУЛЬПТУР И ДР.



ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА АНИМАЦИОННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- **НЕ ТРЕБУЮТ ОТ ИГРАЮЩИХ ДЛИТЕЛЬНОЙ И БОЛЬШОЙ ПОДГОТОВКИ.** ЭТИ ИГРЫ ИГРАЮТСЯ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС. ДАЖЕ ЕСЛИ НЕОБХОДИМО РАЗУЧИВАТЬ СЛОВА, ТО ВСЕ ЭТО ДЕЛАЕТСЯ ПО ХОДУ, УЖЕ САМО РАЗУЧИВАНИЕ СЛОВ И ЕСТЬ ИГРА.
- ВАЖНО ОТНОШЕНИЕ ПЕДАГОГА К ИГРЕ. ВЫ РЕШИЛИ ПОИГРАТЬ? **ЧТО ВЫ ХОТИТЕ ОТ ИГРЫ? ДЛЯ ЧЕГО ОНА ВАМ? ДЛЯ ЧЕГО ОНА ДЕТЯМ? КАКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ БУДУТ ДОСТИГНУТЫ?** ЗАДУМАЙТЕСЬ НАД ЭТИМИ ВОПРОСАМИ, ПЕРЕД ТЕМ КАК ВЫЙДИТЕ К ДЕТЯМ ИГРАТЬ.
- **ВО ЧТО ИГРАТЬ? КАКИЕ ИГРЫ? В КАКОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ? СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ОНИ ЗАЙМУТ?** НЕ СТОИТ НАЧИНАТЬ ИГРУ НА 20 МИНУТ, ЕСЛИ В ЗАПАСЕ У ВАС ВСЕГО ДЕСЯТЬ. СЛОВА: "МЫ ДООИГРАЕМ ПОТОМ", НЕ ПРИНЕСУТ РАДОСТИ РЕБЕНКУ, ЕСЛИ ОН ИГРАЕТ. А ВЕДЬ ИГРА НЕ ДОЛЖНА ПРИНОСИТЬ ОГОРЧЕНИЯ. ТАК ЖЕ ТОЧНО НЕЛЬЗЯ ИМЕТЬ И МЕНЬШИЙ ЗАПАС. ЕСЛИ У ВАС 20 МИНУТ, А ИГР ВСЕГО НА 10, ТО ЧТО РЕБЕНОК БУДЕТ ДЕЛАТЬ В ОСТАВШЕЕСЯ ВРЕМЯ? МОЖНО КОНЕЧНО ПОТЯНУТЬ МИНУТЫ, БОЛЕЕ ПОДРОБНО ОБЪЯСНЯТЬ, НО ТАКИЕ ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО СКОРЕЕ ВСЕГО ТОЛЬКО ОТТОЛКНУТ ОТ ИГРЫ.
- **КАК ОБЪЯСНЯТЬ ПРАВИЛА ИГРЫ?** ВЕДЬ ЕСЛИ ВЫ НЕВЕРНО РАЗЪЯСНИТЕ ДЕТЯМ ПРАВИЛА, ТО И ИГРАТЬ ОНИ БУДУТ НЕПРАВИЛЬНО. ТУТ ВАЖНО ЕЩЕ И СЛОВА УМЕЛО ПОДОБРАТЬ, ЧТО БЫ ОНИ БЫЛИ ДОСТУПНЫ И ПОНЯТНЫ.
- [ЛАЙФ-ХАКИ ДЛЯ АНИМАТОРОВ.PDF](#)

АТМОСФЕРНЫЕ ИГРЫ

СОЗДАЮТ РАСКРЕПОЩЕННУЮ, НЕПРИНУЖДЕННУЮ АТМОСФЕРУ СРЕДИ УЧАСТНИКОВ. ГРУППА ЗАМЕТНО ОЖИВЛЯЕТСЯ, УЧАСТНИКИ КАК БЫ “СНИМАЮТ МАСКИ”, В КОТОРЫХ ОНИ БЫЛИ, МАСКИ РАВНОДУШИЯ И ОТЧУЖДЕНИЯ. И ЭТО ПОМОГАЕТ ВЕДУЩЕМУ В СОЗДАНИИ АТМОСФЕРЫ, КОТОРАЯ СПОСОБСТВУЕТ ТВОРЧЕСКОМУ ОБЩЕНИЮ В ГРУППЕ.

ПРИМЕР 1. ЗДРАВСТВУЙ, ДРУГ!

ЗДРАВСТВУЙ, ДРУГ! – РУКОПОЖАТИЕ

КАК ТЫ ТУТ? – РУКУ НА ПЛЕЧО, ПОХЛОПЫВАНИЕ ПО ПЛЕЧУ

ГДЕ ТЫ БЫЛ? – РУКУ ПЕРЕД СОБОЙ

Я СКУЧАЛ! – РУКУ К СЕРДЦУ

ВОТ МЫ ЗДЕСЬ – РУКИ В СТОРОНЫ

КАК Я РАД! – ОБНЯТЬСЯ

ПРИМЕР 2. ДОМИНО

ПЕРВЫЙ УЧАСТНИК ПРОИЗНОСИТ, КАКИЕ ДВА ДЕЛА ОН ЛЮБИТ ДЕЛАТЬ БОЛЬШЕ ВСЕГО, РАЗВОДЯ В СТОРОНЫ СНАЧАЛА ПРАВУЮ, ЗАТЕМ И ЛЕВУЮ РУКИ. ЗАТЕМ ЛЮБОЙ ИЗ УЧАСТНИКОВ, КТО ТАКЖЕ ЛЮБИТ ЭТО ДЕЛАТЬ ВСТАЁТ РЯДОМ И БЕРЁТСЯ ЗА СООТВЕТСТВУЮЩУЮ РУКУ. ЗАТЕМ ЭТИ ДВА УЧАСТНИКА ТАКЖЕ ГОВОРЯТ, ЧТО ОНИ ЛЮБЯТ ДЕЛАТЬ, К НИМ С РАЗНЫХ СТОРОН ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ ЕЩЕ ДВОЕ, И Т.Д. ПОКА ВСЕ УЧАСТНИКИ НЕ ВОЗЬМУТСЯ ЗА РУКИ. ЛУЧШИЙ ВАРИАНТ, КОГДА КРУГ ЗАМКНЕТСЯ. ДЛЯ ЭТОГО ДВА ПОСЛЕДНИХ УЧАСТНИКА ДОЛЖНЫ НАЙТИ ВМЕСТЕ ТО ДЕЛО, КОТОРОЕ НРАВИЛОСЬ БЫ ИМ ОБОИМ.

ПРИМЕР 3. МОЛЕКУЛЫ-АТОМЫ

КОГДА ВЕДУЩИЙ ПРОИЗНОСИТ СЛОВА «МОЛЕКУЛЫ - ХАОС», ВСЕ УЧАСТНИКИ ХАОТИЧНО ДВИЖУТСЯ ПО КОМНАТЕ. ПРИ СЛОВАХ «АТОМЫ В МОЛЕКУЛЫ ПО (ПРОИЗНОСИТ ЛЮБУЮ ЦИФРУ)» БЫСТРО ОБРАЗУЮТ ГРУППЫ ИЗ ТОГО КОЛИЧЕСТВА ЧЕЛОВЕК, КОТОРОЕ НАЗВАЛ ВЕДУЩИЙ. ПОТОМ ВЕДУЩИЙ ГОВОРИТ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ГРУППЫ:

- ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ТЕМ, КОГО ВЫ ЕЩЕ НЕ ЗНАЕТЕ
- СКАЖИТЕ, С ЧЕГО НАЧАЛОСЬ ВАШЕ УТРО
- РАССКАЖИТЕ, КАКОЕ У ВАС СЕЙЧАС НАСТРОЕНИЕ
- СДЕЛАЙТЕ СОСЕДУ СПРАВА КОМПЛИМЕНТ

ИГРЫ-РАЗМИНКИ

- ПОЖАЛУЙ, НАИБОЛЕЕ ВЕСЕЛАЯ И ЗАПОМИНУЮЩАЯСЯ ЧАСТЬ ТРЕНИНГА ДЛЯ УЧАСТНИКОВ (ТОТ САМЫЙ "ВАУ-ЭФФЕКТ"). РАЗМИНКИ МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ НА НЕСКОЛЬКО ПОДВИДОВ. ПЕРВЫЕ - **УПРАЖНЕНИЯ НА ЗНАКОМСТВА** - ИСПОЛЬЗУЮТСЯ В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ УЧАСТНИКИ (И ТРЕНЕР) УЗНАЛИ ДРУГ ДРУГА ПОЛУЧШЕ.
- ПОСЛЕ ЗНАКОМСТВА, ОБЫЧНО, ИДУТ ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ **АЙСБРЕЙКЕРЫ** (ИЛИ **ЛЕДОКОЛЫ**) - ИХ ЗАДАЧА СЛОМАТЬ ЛЕД МЕЖДУ УЧАСТНИКАМИ. ЛЕДОКОЛЫ - ЭТО ОБЫЧНО КАКИЕ-ТО НЕБОЛЬШИЕ ВЕСЕЛЫЕ ИГРЫ.
- **ЭНЕРДЖАЙЗЕРЫ** - ЭТО УПРАЖНЕНИЯ, КОТОРЫЕ ПОЗВОЛЯЮТ ПОДНЯТЬ ГРУППОВУЮ ДИНАМИКУ. ОНИ ОСОБЕННО ХОРОШИ ПОСЛЕ КЕЙСОВ И ДИСКУССИЙ, А ТАК ЖЕ ПОСЛЕ МИНИ-ЛЕКЦИЙ, КОГДА НЕОБХОДИМО ВСТРЯХНУТЬ УЧАСТНИКОВ. ЕСЛИ У ВАС ИДЕТ ДВУХДНЕВНЫЙ (И БОЛЕЕ) ТРЕНИНГ, ТОГДА ВАМ В СОБСТВЕННУЮ КОПИЛКУ ОБЯЗАТЕЛЬНО НЕОБХОДИМО ДОБАВИТЬ ИГРЫ ДЛЯ НАЧАЛА ВТОРОГО ДНЯ. ЭТО, ПО СУТИ, УПРАЖНЕНИЯ АНАЛОГИЧНЫЕ ЛЕДОКОЛАМ, НО БОЛЕЕ "БЛИЗКИЕ".
- ОТДЕЛЬНО МОЖНО ВЫДЕЛИТЬ **КОМАНДНЫЕ ИГРЫ**, А ТАК ЖЕ ИГРЫ ДЛЯ "УСПОКОЕНИЯ" АУДИТОРИИ.

ИГРЫ ДЛЯ ТИШИНЫ

Ведущий: ребята, хотите послушать шум дождя? Делаем все как я.

(Ведущий говорит и показывает)

И вдруг с неба упала капелька

(пальцем правой руки ударяем о ладонь левой)

Затем с неба упало две капельки. (два раза)

Затем с неба упало три капельки. (три раза)

Затем с неба упало четыре капельки. (четыре раза)

Затем с неба упало пять капелек. (пять раз)

(ударяем пальцем, изображая ливень).

И пошел ливень сильный, сильный, как из ведра.

День льет, два льет... И вот начинает стихать.

С неба стало падать четыре капельки. (четыре раза)

Затем с неба упало три капельки. (три раза).

Затем с неба упало две капельки. (два раза)

Затем с неба стала падать одна капелька. (одиночные удары пальцем).

Но одна капелька упорно падает. Слышите?

Дождик кончился. Выглянуло солнышко, улыбается всем радуга и у всех хорошее настроение.

В зале стало тихо...

ИГРА «ВОТ ТАК!»

**ВЕДУЩИЙ ЗАДАЕТ ВОПРОС, А ЗАЛ ЕМУ ОТВЕЧАЕТ, ВЫПОЛНЯЯ
СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ:**

**КАК ЖИВЕШЬ? – ВОТ ТАК! – *КУЛАК ВПЕРЕД, БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ ВВЕРХ –
ЖЕСТ «ВО!»***

КАК ИДЕШЬ? – ВОТ ТАК! – *ДВИЖЕНИЕ, ИМИТИРУЮЩЕЕ ХОДЬБУ*

КАК БЕЖИШЬ? – ВОТ ТАК! – *БЕГ НА МЕСТЕ*

НОЧЬЮ СПИШЬ? – ВОТ ТАК! – *ЛАДОШКИ ПОД ЩЕКУ*

**КАК ВСТАЕШЬ? – ВОТ ТАК ! – *ВСТАТЬ СО СТУЛЬЕВ, РУКИ ВВЕРХ,
ПОТЯНУТЬСЯ***

А КРИЧИШЬ? – ВОТ ТАК! – *ВСЕ ГРОМКО КРИЧАТ И ТОПАЮТ НОГАМИ*

А МОЛЧИШЬ? – ВОТ ТАК! – *ПАЛЕЦ КО РТУ*

РЕГУЛИРОВЩИК

- ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ ЗАЛУ НЕМНОЖКО ПОШУМЕТЬ (ПООРАТЬ ИЛИ ПОХЛОПАТЬ В ЛАДОШИ), ПРИЧЕМ ГРОМКОСТЬ ШУМА ДОЛЖНА СООТВЕТСТВОВАТЬ УРОВНЮ ПОСТАВЛЕННОЙ ГОРИЗОНТАЛЬНО РУКИ ВЕДУЩЕГО — КОГДА РУКА ОПУЩЕНА ДО КОНЦА, ДОЛЖНО БЫТЬ ТИХО, КОГДА ЖЕ В САМОМ ВЕРХУ — НАОБОРОТ, ЗАЛ ДОЛЖЕН ШУМЕТЬ ИЗО ВСЕХ СИЛ. ПОГОНЯВ ВОЛНУ ШУМА ВВЕРХ ВНИЗ И ПОДЕРГАВ РУКОЙ ТУДА-СЮДА, МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ ЗАЛ НА ДВЕ ПОЛОВИНЫ, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ БУДЕТ РЕГУЛИРОВАТЬСЯ ОДНОЙ ИЗ РУК ВЕДУЩЕГО. ЗАТЕМ ПОЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ С СОВМЕСТНОЙ ГРОМКОСТЬЮ, А ПОТОМ «ЗАТУШИТЬ» ШУМ И В ТИШИНЕ ОБЪЯВИТЬ СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР.
- В ЭТУ ИГРУ ПОЛЕЗНО ИГРАТЬ, КОГДА ЗАЛ УЖЕ УСТАЛ И НУЖНО ЕГО УСПОКОИТЬ, ВСЕ ПРООРУТСЯ, И НА НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ СТАНЕТ ТИХО.

ГОЛ–МИМО

УЧАСТНИКИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ (ТЕРРИТОРИАЛЬНО). ЗАТЕМ РАЗУЧИВАЮТСЯ НАЗВАНИЯ РУК. ОДНА НАЗЫВАЕТСЯ «ГОЛ», ДРУГАЯ – «МИМО», КОГДА РУКИ СКРЕЩЕНЫ – ВЕСЬ ЗАЛ КРИЧИТ – «ШАЙБА».

ТА КОМАНДА, НА КОТОРУЮ ПОКАЗЫВАЕТ ОДНА ИЗ РУК, ДОЛЖНА ГРОМКО ПРОКРИЧАТЬ НАЗВАНИЕ РУКИ. ЗАДАЧА ВЕДУЩЕГО – ЗАПУТАТЬ УЧАСТНИКОВ. ДЛЯ НАКАЛА СТРАСТЕЙ ВЕДУЩИЙ ВЕДЕТ СЧЕТ.

ЕСЛИ КТО-ТО ОДИН В КОМАНДЕ ОШИБАЕТСЯ, ТО ДРУГОЙ КОМАНДЕ ПРИБАВЛЯЕТСЯ ОДНО ОЧКО.

СЧЕТ МОЖНО ВЕСТИ СТРОГИЙ, А МОЖНО ТАК, КАК ХОЧЕТ ВЕДУЩИЙ.

ИГРЫ С ПОВТОРОМ

ЛЕТЕЛ, ЛЕТЕЛ ПО НЕБУ ШАР

БРЕВНО

КОЛПАК МОЙ, ТРЕУГОЛЬНЫЙ

ТЕТЯ МОТЯ (ДЯДЯ АБРАМ)

БОБ-СТРОИТЕЛЬ

ЕЖИКИ, ЕЖИКИ

КОЛЕСИКИ

РЕМОНТ

ПТИЦА МЕЧЕТАНГА

У ОЛЕНЯ ДОМ БОЛЬШОЙ

ЧАЙНИЧЕК

МОРЕ –ГАЛИЛЕЙ

ПОВАР- БУЛОЧКА

СОКУ-БАЧИ

ГОРЯЧИЙ БЛИН

КОТАН

МОЛЬ

ПОКАЖИТЕ МНЕ

ФИКСИКИ

БЕБИ-ШАР

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

(СМ. ДОПОЛНИТЕЛЬНО ФАЙЛ)

- **«ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ».** УЧАСТНИКИ ВСТАЮТ В КРУГ. ПЕРВЫЙ УЧАСТНИК НАЗЫВАЕТ СВОЕ ИМЯ И ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩЕЕ ЕГО (ИГРОКА) И НАЧИНАЮЩЕЕСЯ С ТОЙ ЖЕ БУКВЫ, ЧТО И ЕГО ИМЯ. НАПРИМЕР: ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ, ИНТЕРЕСНЫЙ ИГОРЬ И Т. Д. ВТОРОЙ УЧАСТНИК НАЗЫВАЕТ СЛОВСОЧЕТАНИЕ ПЕРВОГО И ГОВОРИТ СВОЕ. ТРЕТИЙ ЖЕ УЧАСТНИК НАЗЫВАЕТ СЛОВСОЧЕТАНИЯ ПЕРВЫХ ДВУХ ИГРОКОВ И ТАК ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ПОСЛЕДНИЙ УЧАСТНИК НЕ НАЗОВЕТ СВОЕ ИМЯ.
- **"5 ВАЖНЫХ ВЕЩЕЙ".** ВЫПОЛНЯЕТСЯ В ПАРАХ. ПАРЫ РАСХОДЯТСЯ НА ПЯТЬ МИНУТ И МОЛЧА ЖЕСТАМИ ПОКАЗЫВАЮТ ДРУГ ДРУГУ ПЯТЬ САМЫХ ВАЖНЫХ ДЛЯ СЕБЯ ВЕЩЕЙ. А ЗАТЕМ ПАРА ЖЕСТАМИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ДРУГ ДРУГА КРУГУ. ВОЗМОЖНЫ ВАРИАНТЫ: ПЯТЬ САМЫХ СТРАШНЫХ ДЛЯ МЕНЯ ВЕЩЕЙ, САМЫХ НЕПРИЯТНЫХ И Т.П.
- **«Я НИКОГДА НЕ...».** ВСЕ САДЯТСЯ В КРУГ И КЛАДУТ РУКИ НА КОЛЕНИ. ПЕРВЫЙ ИГРОК ГОВОРИТ ТО, ЧЕГО ОН НИКОГДА В ЖИЗНИ НЕ ДЕЛАЛ. НАПРИМЕР, ОН ГОВОРИТ: «Я НИКОГДА НЕ ЛЕТАЛ НА СА МОЛЕТЕ». ЕСЛИ КТО-ТО ИЗ ИГРОКОВ ЛЕТАЛ, ТО ОН ПОДГИБАЕТ ОДИН ПАЛЕЦ НА РУКЕ. ЗАТЕМ ГОВОРИТ СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК И Т.Д. ПО КРУГУ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО БЫСТРЕЕ ВСЕХ ЗАГНЕТ ВСЕ ПАЛЬЦЫ
- **«33».** ДЕТИ СИДЯТ В КРУГ. ВОЖАТЫЙ ДАЁТ ЗАДАНИЕ: «НАЧИНАЕТСЯ СЧЁТ ПО КРУГУ. ТОТ, НА КОГО ПРИХОДИТСЯ ЧИСЛО, КРАТНОЕ ТРЁМ, ИЛИ СОДЕРЖИТ ЧИСЛО ТРИ, ПРОИЗНОСИТ ВМЕСТО ЦИФРЫ СВОЁ ИМЯ ИЛИ ПОДПРЫГИВАЕТ.
- **«ШЛЯПА».** УЧАСТНИКИ СТОЯТ В КРУГУ. ВСЕ ВМЕСТЕ ДЕЛАЮТ ДВА ХЛОПКА, ЩЕЛЧОК ПАЛЬЦАМИ ПРАВОЙ РУКИ, ЩЕЛЧОК ПАЛЬЦАМИ ЛЕВОЙ РУКИ, ДВА ХЛОПКА И Т. Д. ЖЕЛАТЕЛЬНО, ЧТОБЫ НАЧИНАЛ ВОЖАТЫЙ. ИТАК, ПРИ ЩЕЛЧКЕ ПАЛЬЦАМИ ПРАВОЙ И ЛЕВОЙ РУКИ ВЕДУЩИЙ ПРОИЗНОСИТ СВОЁ ИМЯ, ЗАТЕМ ДВА ХЛОПКА, ПОСЛЕ ЭТОГО ПРИ ЩЕЛЧКЕ ПАЛЬЦАМИ ПРАВОЙ РУКИ ПРОИЗНОСИТ СВОЁ ИМЯ, А ПРИ ЩЕЛЧКЕ ПАЛЬЦАМИ ЛЕВОЙ РУКИ -ИМЯ ОДНОГО ИЗ УЧАСТНИКОВ. ТОТ ИГРОК, ЧЬЁ ИМЯ НАЗВАЛИ, ПОВТОРЯЕТ ТО ЖЕ САМОЕ. НАПРИМЕР: ОЛЯ, ОЛЯ, ДВА ХЛОПКА, ОЛЯ, ИГОРЬ, ИГОРЬ, ИГОРЬ, ДВА ХЛОПКА, ИГОРЬ, СВЕТА, И Т. Д. КТО НЕ УСПЕЛ - ТОТ " ПРОШЛЯПИЛ".
- **«ПОМЕНЯЙТЕСЬ МЕСТАМИ ТЕ, КТО...».** УЧАСТНИКИ САДЯТСЯ ПО КРУГУ, ТРЕНЕР СТОИТ В ЦЕНТРЕ КРУГА. ИНСТРУКЦИЯ. «СЕЙЧАС У НАС БУДЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОДОЛЖИТЬ ЗНАКОМСТВО. СДЕЛАЕМ ЭТО ТАК: СТОЯЩИЙ В ЦЕНТРЕ КРУГА (ДЛЯ НАЧАЛА ИМ БУДУ Я) ПРЕДЛАГАЕТ ПОМЕНЯТЬСЯ МЕСТАМИ (ПЕРЕСЕСТЬ) ВСЕМ ТЕМ, КТО ОБЛАДАЕТ КАКИМ-ТО ОБЩИМ ПРИЗНАКОМ. ЭТОТ ПРИЗНАК ОН НАЗЫВАЕТ. НАПРИМЕР, Я СКАЖУ: "ПЕРЕСЯДЬТЕ ВСЕ ТЕ, У КОГО ЕСТЬ СЕСТРЫ", - И ВСЕ, У КОГО ЕСТЬ СЕСТРЫ, ДОЛЖНЫ ПОМЕНЯТЬСЯ МЕСТАМИ. ПРИ ЭТОМ ТОТ, КТО СТОИТ В ЦЕНТРЕ КРУГА, ДОЛЖЕН

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ -УПРАЖНЕНИЯ

- ЭТИ УПРАЖНЕНИЯ НЕ НЕСУТ СЕРЬЕЗНОЙ СМЫСЛОВОЙ НАГРУЗКИ. ОНИ МОГУТ ПРИМЕНЯТЬСЯ В САМЫХ РАЗНЫХ АУДИТОРИЯХ БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ РАЗМИНКИ. ВОЗМОЖНО ИХ ПРИМЕНЕНИЕ ДЛЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ РАЗРЯДКИ И СНЯТИЯ НАПРЯЖЕНИЯ

ИГРЫ-КРИЧАЛКИ ТИПА «ВОПРОС-ОТВЕТ»

ВЕДУЩИЙ: РЕБЯТА, Я ВАМ БУДУ ЗАДАВАТЬ ВОПРОСЫ, А ВЫ ВНИМАТЕЛЬНО СЛУШАЙТЕ И ОТВЕЧАЙТЕ «ЭТО Я, ЭТО Я, ЭТО ВСЕ МОИ ДРУЗЬЯ».

- КТО ИЗ ВАС НЕ ЛЮБИТ СКУКИ?
- КТО ЗДЕСЬ МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ?
 - КТО ТАНЦУЕТ И ПОЕТ?
 - КТО ОДЕЖДУ БЕРЕЖЕТ?
 - ПОД КРОВАТЬ ЕЕ КЛАДЕТ?
- ВЕЩИ КТО ХРАНИТ В ПОРЯДКЕ?
- РВЕТ И КНИЖКИ И ТЕТРАДКИ?
 - КТО СПАСИБО ГОВОРИТ?
 - КТО ЗА ВСЕ БЛАГОДАРИТ?
- КТО ПЕРВЫМ ГОТОВ ВЗЯТЬСЯ ЗА ДЕЛО?
- А В ЗАЛЕ СПОРТИВНОМ КТО БЕГАЕТ СМЕЛО?
- КТО ПЕСНИ ПОЕТ В ПИОНЕРСКОМ ОТРЯДЕ?
- А КТО АККУРАТНО СОДЕРЖИТ ТЕТРАДИ?
- А КТО НЕ ЛЕНТЯЙ, И НЕ ТРУС, И НЕ ПЛАКСА?
- КТО СТАВИТ В ТЕТРАДИ БОЛЬШУЩУЮ КЛЯКСУ?
 - КТО НА «ОТЛИЧНО» ЖЕЛАЕТ УЧИТЬСЯ?
- КТО СВОЕЙ ШКОЛОЙ И КЛАССОМ ГОРДИТСЯ?
 - КТО БЕЗ ЗАПИНКИ УРОК ОТВЕЧАЕТ?
 - В УЧЕБЕ ТОВАРИЩАМ КТО ПОМОГАЕТ?

ПЛОХИЕ-ХОРОШИЕ

ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ ЗАЛУ НЕМНОГО ПОСПОРИТЬ С НИМ: ОН БУДЕТ ГОВОРИТЬ ЗАЛУ РАЗНЫЕ ФРАЗЫ, А ЗАДАЧА ВСЕХ В ЗАЛЕ ГРОМКО ПРОКРИЧАТЬ СЛОВО, ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ ПОСЛЕДНЕМУ В ФРАЗЕ, НАПРИМЕР:

- **ВЕДУЩИЙ: — НУ ЧТО ЖЕ, ДРУЗЬЯ, ЗДРАВСТВУЙТЕ!**
 - **ЗАЛ: — ДО СВИДАНИЯ!**
- **ВЕДУЩИЙ: — ДО СВИДАНИЯ?**
 - **ЗАЛ: — ЗДРАВСТВУЙТЕ!**
- **ВЕДУЩИЙ: — КАКИЕ ВСЕ ТУТ ХОРОШИЕ!**
 - **ЗАЛ: — ПЛОХИЕ!**
- **И ТАК ДАЛЕЕ.**

КОНЕЧНО ЖЕ, СВОЮ РЕЧЬ НЕОБХОДИМО ПРОДУМАТЬ ЗАРАНЕЕ, ЧТОБЫ НИ У КОГО В ЗАЛЕ НЕ ВОЗНИКЛО НИКАКИХ СОМНЕНИЙ, КАКОЕ ИМЕННО СЛОВО ОНИ ДОЛЖНЫ ПРОКРИЧАТЬ.

ИГРЫ - ЭНЕРДЖАЙЗЕРЫ

ВЕДУЩИЙ

ПАРАМ-ПАРЕЙ

ПАРАМ-ПАРЕЙ

ПАРАМ-ПАРЕЙ

НАСТРОЕНЬЕ КАКОВО?

ВСЕ ТАКОГО МНЕНИЯ?

МОЖЕТ ВЫ УЖЕ УСТАЛИ?

МОЖЕТ ЛУЧШЕ ОТДОХНЁМ?

ДЕТИ

- ХЭЙ

- ХЭЙ

- ХЭЙ-ХЭЙ-ХЭЙ

- ВО

- ВСЕ, БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ

- МЫ ТАКИХ С СОБОЙ НЕ БРАЛИ

- ЛУЧШЕ ПЕСЕНКУ СПОЕМ

И ЭТУ ИГРУ- КРИЧАЛКУ МОЖНО ПРОДОЛЖИТЬ КАКОЙ-ЛИБО ПЕСНЕЙ.

ИГРА ЧИКА-БУМ

ВЕДУЩИЙ

- ЧИКА-БУМ - КРУТАЯ ПЕСНЯ
- БУДЕМ ПЕТЬ ЕЁ ВСЕ ВМЕСТЕ
- ЕСЛИ НУЖЕН КЛАССНЫЙ ШУМ
- ПОЙТЕ С НАМИ - ЧИКА-БУМ
- ПОЮ Я - БУМ-ЧИКА-БУМ
- ПОЮ Я - БУМ-ЧИКА-БУМ
- ПОЮ Я - БУМ-ЧИКА-РАКА-ЧИКА-РАКА-ЧИКА-БУМ
-
- О-О-О
- А-А-А
- ЕЩЁ РАЗ
- ПОБЫСТРЕЕ

ДЕТИ

- ЧИКА-БУМ - КРУТАЯ ПЕСНЯ
- БУДЕМ ПЕТЬ ЕЁ ВСЕ ВМЕСТЕ
- ЕСЛИ НУЖЕН КЛАССНЫЙ ШУМ
- ПОЙТЕ С НАМИ - ЧИКА-БУМ
- ПОЮ Я - БУМ-ЧИКА-БУМ
- ПОЮ Я - БУМ-ЧИКА-БУМ
- ПОЮ Я - БУМ-ЧИКА-РАКА-ЧИКА-РАКА-ЧИКА-БУМ
- ПОЮ Я - БУМ-ЧИКА-РАКА-ЧИКА-РАКА-ЧИКА-БУМ
- О-О-О
- А-А-А
- ЕЩЁ РАЗ
- ПОБЫСТРЕЕ

ВСЕ ПОВТОРЯЕТСЯ СНОВА, ТОЛЬКО В БОЛЕЕ УБЫСТРЕННОМ ВАРИАНТЕ.

ИГРЫ-ЭКСПРОМТ

ИГРА «ТЕАТР» ПРИМЕНЯЕТСЯ ДЛЯ ЗАСТАВКИ ПЕРЕД ПРЕДСТАВЛЕНИЕМ.

ВЕДУЩИЙ НА СЦЕНЕ: 'СЕЙЧАС Я СПРОШУ: 'А НЕ ПОИГРАТЬ ЛИ НАМ В ТЕАТР?', А ВЫ ХОРОМ ОТВЕЧАЕТЕ: 'ДА-ДА-ДА!'. ПОПРОБУЕМ. ХОРОШО! СНАЧАЛА.

РАСКРЫЛСЯ ЗАНАВЕС РАСКИДЫВАЕТ РУКИ В СТОРОНЫ) - ВШИК-ВШИК. СНАЧАЛА.(ВСЕ ПОВТОРЯЮТ ДВИЖЕНИЯ И ЗВУКИ).

ЗАПИЛИКАЛИ ФЛЕЙТЫ! МАЛЬЧИКИ: ПИЛИ-ПИЛИ (ИМИТИРУЮТ ИГРУ НА ФЛЕЙТЕ).

ЗАИГРАЛИ КОНТРАБАСЫ. ДЕВОЧКИ: БУ-БУ (ИМИТИРУЮТ ИГРУ НА КОНТРАБАСЕ).

СНАЧАЛА! НА СЦЕНЕ СИДЯТ ТРОЕ. ОДИН ГОВОРIT... КТО ГОВОРIT? (БЫСТРО ВЫБИРАЕТ В ЗАЛЕ).

ГОВОРIT: 'А НЕ ОРГАНИЗОВАТЬ ЛИ НАМ БАНДУ?'. КТО-ТО ПОВТОРЯЕТ. СНАЧАЛА.

ВТОРОЙ ГОВОРIT: КТО? 'А КТО У НАС БУДЕТ АТАМАНОМ?'. СНАЧАЛА.

ТРЕТИЙ ГОВОРIT: 'Я'. КТО?(ВЫБИРАЕТ).СНАЧАЛА.

'А МЫ ВСЕ (ПОКАЗЫВАЯ ПАЛЬЦЕМ - "ОН"), А ОН: 'А ЧТО Я ДЛЯ ЭТОГО ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ?'. СНАЧАЛА. ВЕДУЩИЙ (ЗАЛУ):'А ЧТО ОН ДЛЯ ЭТОГО ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ?'. НАПРИМЕР, ИЗ ЗАЛА КРИЧАТ: 'СПЕТЬ!'.

ВЕДУЩИЙ: "ВЫХОДИТ И ПОЕТ", ПРИГЛАШАЯ 'АТАМАНА' НА СЦЕНУ. ТОТ ВЫХОДИТ И ПОЕТ.

ИГРАЕМ В ФАНТЫ!!

ТАКСИ ИЛИ АВТОБУС?

ВЕДУЩИЙ ПОКАЗЫВАЕТ ДВИЖЕНИЯ, ДЕТИ ПОВТОРЯЮТ ЗА НИМ:

- МЫ СТОИМ НА ДОРОГЕ, ГОЛОСУЕМ. *(НАКЛОН ВПЕРЁД, МАШЕМ РУКОЙ)*.
- ТАКСИ ПРОЕЗЖАЕТ МИМО, А МЫ ГОЛОСУЕМ. *(НАКЛОН ВПЕРЁД, МАШЕМ РУКОЙ)*.
 - ПРОЕЗЖАЕТ МАШИНА, ГОЛОСУЕМ. *(НАКЛОН ВПЕРЁД, МАШЕМ РУКОЙ)*.
- ПОДЪЕЗЖАЕТ АВТОБУС, ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ, ЗАХОДИМ В АВТОБУС. *(ШАГАЕМ)*.
 - НАРОДУ МНОГО. *(СЛЕГКА ТОЛКАЕМСЯ ЛОКТЯМИ)*.
 - СВОБОДНЫХ МЕСТ НЕТ, ДЕРЖИМСЯ ЗА ПОРУЧНИ. *(РУКА ВВЕРХ)*.
 - НАС КАЧАЕТ, МЫ ДЕРЖИМСЯ. *(РУКА ВВЕРХУ, КАЧАЕМСЯ)*.
 - ВИДИМ СВОБОДНОЕ МЕСТО, САДИМСЯ. *(ПРИСЕДАЕМ)*.
- ЗАХОДИТ БАБУШКА, А МЫ СИДИМ, БАБУШКА СЗАДИ. *(ВСКАКИВАЕМ, ОГЛЯДЫВАЕМСЯ НАЗАД)*.
 - Я ГОВОРЮ, БАБУШКА! *(ВСКАКИВАЕМ, ОГЛЯДЫВАЕМСЯ НАЗАД)*.
 - АВТОБУС РЕЗКО ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ *(ТОЛЧОК ВПЕРЁД)*.
 - ВЫХОДИМ *(МАРШИРУЕМ)*.
 - УФ? ДОЕХАЛИ! *(ВЫТИРАЕМ ПОТ СО ЛБА)*.
- **ЕЩЁ РАЗ ЛОВИМ ТАКСИ?**

ПОЕЗД

ЗАДАЧА ВЕДУЩЕГО РАЗДЕЛИТЬ СИДЯЩИХ В ЗАЛЕ НА 8 КОМАНД И РАСПРЕДЕЛИТЬ МЕЖДУ НИМИ СЛЕДУЮЩИЕ РОЛИ:

1. КОЛЕСА ПОЕЗДА. ВСТАЮТ, ИЗОБРАЖАЯ ВРАЩАЮЩИЕСЯ КОЛЕСА, И ГОВОРЯТ: «ЧУХ-ЧУХ»
2. ГУДОК. ВСТАЮТ, ГОВОРЯ: «ТУ-ТУ-У-У-У».
3. 1 ЧАС. ВСТАЮТ, ПОКАЧИВАЯ ГОЛОВОЙ ИЗ СТОРОНЫ В СТОРОНУ, И ПРОИЗНОСЯТ: «ТАК–ТАК- ТАК»
4. ПАССАЖИРЫ - МАШУТ РУКАМИ
5. СТОП-КРАН. ИМИТИРУЮТ НАЖАТИЕ СТОП- КРАНА И ПРОИЗНОСЯТ: «КХ-КХ-КХ».
6. ТЕТЯ - ПОПРАВЛЯЮТ ПРИЧЕСКУ
7. СОБАКА - ЛАЮТ.

ВЕДУЩИЙ СООБЩАЕТ ДЕТЯМ, ЧТО ОНИ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ, И НАЧИНАЕТ СВОЙ РАССКАЗ, ПО ХОДУ КОТОРОГО ДЕТИ ДОЛЖНЫ ВЫПОЛНЯТЬ ДВИЖЕНИЯ.

***«ОДНАЖДЫ УТРОМ ПОЕЗД «ИРКУТСК – НАУШКИ» ОТПРАВИЛСЯ В ПУТЬ.
ВЕСЕЛО СТУЧАЛИ ЕГО КОЛЕСА, ИНОГДА МАШИНИСТ ПОДАВАЛ ГУДОК,
ПАССАЖИРЫ ВЕСЕЛО БОЛТАЛИ ДРУГ С ДРУГОМ.
НЕЗАМЕТНО ПРОШЕЛ ЧАС,
НЕЗАМЕТНО ПРОШЕЛ ВТОРОЙ ЧАС.
ВДРУГ ОДНА ТЕТЯ ВЫБЕЖАЛА ИЗ ВАГОНА И НАЖАЛА СТОП- КРАН.
КОЛЕСА ПЕРЕСТАЛИ СТУЧАТЬ,
А ПАССАЖИРЫ ОТ НЕОЖИДАННОСТИ ПОПАДАЛИ СО СВОИХ МЕСТ.
ДЕЛО В ТОМ, ЧТО ТЕТЯ ЗАБЫЛА ПОКОРМИТЬ СВОЮ СОБАКУ ПЕРЕД ОТЪЕЗДОМ.
ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЕТЯ СОШЛА С ПОЕЗДА,
МАШИНИСТ ПОДАЛ ГУДОК, И ВНОВЬ ЗАСТУЧАЛИ КОЛЕСА,
А ПАССАЖИРЫ ОБНИМАЛИ ДРУГ ДРУГА, РАДУЯСЬ, ЧТО ОСТАЛИСЬ ЖИВЫ.
НО БОЛЬШЕ ВСЕХ БЫЛА РАДА СОБАКА!»***

ИГРЫ- КОНЦЕРТНЫЕ НОМЕРА

«ХЛОПКИ»

«СЕМЕРКИ»

ТАНЕЦ ЛАЙЛИПАП

ВОЖАТСКАЯ СИПЕЛКА «ЧТО МАНИТ...»

БАРЫНЯ

ЗАЛ ДЕЛИТСЯ НА ТРИ ЧАСТИ. КАЖДАЯ ГРУППА РАЗУЧИВАЕТ СВОИ СЛОВА:

- ПЕРВАЯ ГРУППА - В БАНЕ ВЕНИКИ МОЧЁНЫ.
- ВТОРАЯ ГРУППА - ВЕРЕТЁНА НЕ ТОЧЁНЫ.
- ТРЕТЬЯ ГРУППА - А СОЛОМА НЕ СУШЁНА.
- ВСЕ ВМЕСТЕ РАЗУЧИВАЮТ - БАРЫНЯ - БАРЫНЯ, СУДАРЫНЯ - БАРЫНЯ.

ПО КОМАНДЕ ВЕДУЩЕГО, ТА ЧАСТЬ ДЕТЕЙ, НА КОТОРУЮ ОН ПОКАЗЫВАЕТ РУКОЙ ГОВОРIT СВОИ СЛОВА. ЕСЛИ ВЕДУЩИЙ ПОДНИМАЕТ ВВЕРХ ОБЕ РУКИ ВСЕ ДЕТИ ПОЮТ ПОСЛЕДНЮЮ СТРОЧКУ. У ВАС ПОЛУЧИТСЯ ПРЕКРАСНЫЙ БОЛЬШОЙ ХОР, СПОСОБНЫЙ ВЫСТУПАТЬ НА ЛЮБОМ ПРЕДСТАВЛЕНИИ. А ЕСЛИ ЗАРАНЕЕ ДОГОВОРИТЬСЯ О МЕЛОДИИ, ТО ВЫ МОЖЕТЕ ЕЩЕ И ПРИЗ ПОЛУЧИТЬ.

ЗАЛ ДЕЛИТСЯ НА ЧЕТЫРЕ ЧАСТИ. КАЖДАЯ ГРУППА РАЗУЧИВАЕТ СВОИ СЛОВА:

- ПЕРВАЯ ГРУППА - ВЕРЕТЁНА ТОЧЕНЫ.
- ВТОРАЯ ГРУППА - ВЕНИКИ ЗАМОЧЕНЫ.
- ТРЕТЬЯ ГРУППА - ПЕЙ ЧАЙ С ПИРОГАМИ.
- ЧЕТВЕРТАЯ ГРУППА - МЫ ПОЕДЕМ ЗА ГРИБАМИ.
- ВСЕ ВМЕСТЕ РАЗУЧИВАЮТ - БАРЫНЯ - БАРЫНЯ, СУДАРЫНЯ - БАРЫНЯ.

КАЧЕЛИ + СЛОН

СЛОВА ИГРЫ РАЗУЧИВАЮТСЯ С ДЕТЬМИ ЗАРАНЕЕ И В ПЕРВЫЙ РАЗ ПРОСТО ПОЮТСЯ.

- **ЛУЧШИЕ КАЧЕЛИ? - ДИКИЕ ЛИАНЫ.**
- **ЭТО С КОЛЫБЕЛИ - ЗНАЮТ ОБЕЗЬЯНЫ.**
- **КТО ВЕСЬ ВЕК КАЧАЕТСЯ? - ДА! ДА! ДА!**
- **ТОТ НЕ ОГОРЧАЕТСЯ - НИКОГДА!**

ПОСЛЕ ТОГО КАК ДЕТИ ЗАПОМНИЛИ СВОИ СЛОВА, К КАЖДОЙ ФРАЗЕ ДОБАВЛЯЕТСЯ СВОЕ ДВИЖЕНИЕ:

- **1 СТРОКА - ДЕТИ НИЧЕГО НЕ ДЕЛАЮТ;**
- **2 СТРОКА - ДЕТИ НА СВОИ СЛОВА ХЛОПАЮТ В ЛАДОШИ;**
- **3 СТРОКА - ДЕТИ НА СВОИ СЛОВА ПОДПРЫГИВАЮТ НА МЕСТЕ;**
- **4 СТРОКА - ДЕТИ И ХЛОПАЮТ И ПОДПРЫГИВАЮТ.**

ПОСЛЕ ЭТОЙ ИГРЫ ВЕДУЩИЙ ВПОЛНЕ МОЖЕТ ПОБЛАГОДАРИТЬ ДЕТЕЙ ЗА ДОСТАВЛЕННОЕ ЗРЕЛИЩЕ - УВИДЕТЬ СТОЛЬКО ОБЕЗЬЯНОК В ОДНОМ МЕСТЕ.

ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ

ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТЯМ ВЫУЧИТЬ НОВЫЕ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ В ДОПОЛНЕНИЕ К ТЕМ, КОТОРЫЕ ОНИ ЗНАЮТ. А ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО ВЗЯТЬ ВСЕМ ИЗВЕСТНУЮ ПЕСНЮ:

ЖИЛИ У БАБУСИ ДВА ВЕСЕЛЫХ ГУСЯ.

ОДИН СЕРЫЙ, ДРУГОЙ БЕЛЫЙ

ДВА ВЕСЕЛЫХ ГУСЯ

- И ПОПРОБОВАТЬ СПЕТЬ ЕЕ НА ДРУГОМ ЯЗЫКЕ. А СДЕЛАТЬ ЭТО ОЧЕНЬ ПРОСТО: ВСЕ ГЛАСНЫЕ В СЛОВАХ НЕОБХОДИМО ПОМЕНЯТЬ НА КАКУЮ НИБУДЬ ОДНУ. ЕСЛИ ЗАМЕНИТЬ ВСЕ ГЛАСНЫЕ НА "А", ТО НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ЭТА ПЕСНЯ БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК:

ЖАЛА А БАБАСА ДВА ВАСАЛАХ ГАСА.

АДАН САРАЙ, ДРАГАЙ БАЛАЙ

ДВА ВАСАЛАХ ГАСА

- ПОЛЬСКИЙ - "Э"; ИСПАНСКИЙ - "И"; ФРАНЦУЗСКИЙ - "Ю"; НЕМЕЦКИЙ - "У"; ЯПОНСКИЙ - "Я"
- ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ САМИ ЗАРАНЕЕ. ВЫ РАБОТАЕТЕ С МИКРОФОНОМ, А ЗНАЧИТ ВАС СЛЫШНО ЛУЧШЕ ВСЕГО. УЧТИТЕ ЭТО И НЕ ОШИБАЙТЕСЬ.

ТАНЦЕВАЛЬНО-ПЕСЕННЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

- ЭТИ УПРАЖНЕНИЯ ПОМОГАЮТ УЧАСТНИКАМ СТАТЬ БОЛЕЕ АКТИВНЫМИ. БЛАГОДАРЯ ЭТИМ УПРАЖНЕНИЯМ У НИХ ПРОПАДАЕТ СТРАХ ВЫДЕЛИТЬСЯ ИЗ ГРУППЫ, ПРОПАДАЕТ СКОВАННОСТЬ И ЗАЖАТОСТЬ. ЭТИ УПРАЖНЕНИЯ ТАКЖЕ ХОРОШО СПЛАЧИВАЮТ ЧЛЕНОВ ГРУППЫ

[ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ\6 ЧУЧА ЧАЧА.MP4](#)

[ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ\ВСЕМ ПОМАШИ РУКОЙ.MP4](#)

[ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ\ФИКСИКИ.MP4](#)

The background of the slide is a light gray gradient. In the top-left and bottom-right corners, there are several realistic-looking water droplets of various sizes, rendered with soft shadows and highlights to give them a three-dimensional appearance.

ВОЖАТСКИЕ СИПЕЛКИ: **ИГРЫ – ТАНЦЫ**

ИГРЫ - ПЕСЕНКИ

Я, ТЫ, ОН, ОНА – ВМЕСТЕ ДРУЖНАЯ СЕМЬЯ!

МЫ С ТОБОЙ ОДНА СЕМЬЯ:

ВЫ, МЫ, ТЫ, Я!

(ПОВТОРЯЕТСЯ ПЕРЕД КАЖДОЙ ТРЕТЬЕЙ СТРОЧКОЙ)

УЛЫБНИСЬ СОСЕДУ СПРАВА,

УЛЫБНИСЬ СОСЕДУ СЛЕВА –

МЫ ОДНА СЕМЬЯ.

* ... ПОДМИГНИ ...

МЫ С ТОБОЙ ОДНА СЕМЬЯ.

* ... ОБНИМИ ...

* ... УЩИПНИ ...

* ... ПОЦЕЛУЙ...

В КОНЦЕ СТИХОТВОРЕНИЕ ПОВТОРЯЕТСЯ ЗАНОВО, И ПОВТОРЯЮТСЯ ВСЕ ДВИЖЕНИЯ («УЛЫБНИСЬ», «ПОДМИГНИ», «ОБНИМИ», «УЩИПНИ», «ПОЦЕЛУЙ»).

- ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ

СКВОЗНЫЕ ИГРЫ

ВИДЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИГР

1. «ИГРОВЫЕ ОБОЛОЧКИ» – САМЫЙ РАСПРОСТРАНЕННЫЙ И ПРОСТОЙ ВИД ИГРЫ. В ДАННОМ СЛУЧАЕ ИГРА ИСПОЛЬЗУЕТСЯ КАК НЕКОТОРОЕ ОБРАМЛЕНИЕ, ОБЩИЙ ФОН ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ, ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ, ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ, ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ИЛИ ТЕАТРАЛИЗОВАННОЙ РАБОТЫ, КОТОРАЯ ПО СВОЕЙ СУТИ МОЖЕТ БЫТЬ НЕ ИГРОВОЙ, А ВСЕГО ЛИШЬ ТРЕНИНГОВОЙ. НАПРИМЕР: ДЕТИ ПОПАДАЮТ В ВОЛШЕБНЫЙ МИР, ГДЕ ПРЕДСТОЯТ ИСПЫТАНИЯ. КАЖДОЕ ИСПЫТАНИЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ЗАДАНИЕ НА РАЗВИТИЕ ОПРЕДЕЛЕННЫХ НАВЫКОВ, ОТНОШЕНИЙ В ГРУППЕ И Т. Д. ЗДЕСЬ ИГРА ВЫСТУПАЕТ «МИФОМ», ЗАЩИТНЫМ СЛОЕМ ТРЕНИНГОВОЙ РАБОТЫ, ДЕЛАЯ ЕЕ БОЛЕЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЙ И ИНТЕРЕСНОЙ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ. «ИГРОВЫЕ ОБОЛОЧКИ» МОГУТ БЫТЬ САМЫМИ РАЗНЫМИ: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ, ДВИЖЕНИЕ ВНУТРИ ОТ УРОВНЯ К УРОВНЮ, МЕЖДУНАРОДНАЯ ТУРИСТСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ С ПРОХОДЯЩИМИ В ЕЕ РАМКАХ МАСТЕР-КЛАССАМИ.

2. «ИГРА-ПРОЖИВАНИЕ» – ЭТО БОЛЕЕ СЛОЖНЫЙ ВИД ИГРЫ КАК ДЛЯ УЧАСТНИКОВ, ТАК И ДЛЯ ВЕДУЩЕГО МЕНЕДЖЕРА-АНИМАТОРА. ДЛЯ НЕГО СЛОЖНОСТЬ МОЖЕТ ПРЕДСТАВЛЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ ИГРОВЫМ ПРОЦЕССОМ, ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ОПАСНОСТЬ СВЯЗАНА С НЕОБХОДИМОСТЬЮ ВКЛЮЧАТЬСЯ В ОТНОШЕНИЯ, ВЫСТРАИВАТЬ ИХ, ОБРАЩАТЬСЯ К СВОЕМУ СОБСТВЕННОМУ «Я» С НЕПРОСТЫМИ ВОПРОСАМИ. ЭТА ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ СОЗДАТЬ УСЛОВИЯ ДЛЯ СОВМЕСТНОГО И ОДНОВРЕМЕННО ИНДИВИДУАЛЬНОГО ПРИДУМАННОГО ПРОСТРАНСТВА, ПОСТРОЕНИЯ В ЕГО РАМКАХ МЕЖЛИЧНОСТНЫХ ОТНОШЕНИЙ, СОЗДАНИЯ И ОСМЫСЛЕНИЯ ЦЕННОСТЕЙ ЛИЧНОГО СУЩЕСТВОВАНИЯ В ДАННОЙ СИТУАЦИИ. ВОЗРАСТ ИГРОКОВ МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБОЙ. НАПРИМЕР, ИГРА В ЖИЗНЬ НА «ВОЛШЕБНОЙ ПОЛЯНЕ», НА КОТОРОЙ КАЖДЫЙ ОБУСТРАИВАЕТ СВОЙ ДОМИК, А ЗАТЕМ НАЛАЖИВАЕТ ОТНОШЕНИЯ С СОСЕДЯМИ, НЕ ИМЕЕТ ВОЗРАСТНЫХ ОГРАНИЧЕНИЙ. ДЛЯ «ИГРЫ-ПРОЖИВАНИЯ» МОЖНО ПРИДУМАТЬ МНОЖЕСТВО ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ: НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ, ФАНТАСТИЧЕСКИЕ МИРЫ (НЕОСВОЕННАЯ ПЛАНЕТА, ДОИСТОРИЧЕСКОЕ ВРЕМЯ, В КОТОРОЕ ГРУППА ТУРИСТОВ ПОПАЛА С ПОМОЩЬЮ МАШИНЫ ВРЕМЕНИ).

ВИДЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИГР

3. **«ИГРА-ДРАМА»** – ВИД ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, КОТОРЫЙ МОЖНО УСПЕШНО ПРИМЕНЯТЬ В ОТЕЛЯХ, НА ТУРИСТСКИХ БАЗАХ, В АВТОКЕМПИНГАХ. ЗА СОДЕРЖАНИЕМ СЮЖЕТА И ИЗЫСКАМИ АНТУРАЖА ЛЮБОЙ «ИГРЫ-ДРАМЫ» СТОИТ НЕОБХОДИМОСТЬ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ КАЖДОГО УЧАСТНИКА В КОНКРЕТНОЙ ИГРОВОЙ СИТУАЦИИ И СОВЕРШЕНИЯ ЛИЧНОГО ВЫБОРА. ВАЖНО УМЕТЬ ДЕЛАТЬ ВЫБОР, ПОНИМАТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ, УСТРОИТЬ СВОЮ ЖИЗНЬ В КОНТЕКСТЕ СДЕЛАННОГО ВЫБОРА: СТАВИТЬ ЦЕЛЬ, ОРГАНИЗОВЫВАТЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, УСТАНАВЛИВАТЬ ОТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ЛЮДЬМИ. «ИГРА-ДРАМА» ОРИЕНТИРОВАНА НА РЕШЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ЗАДАЧ, ЕЕ КВИНТЭССЕНЦИЯ – СИТУАЦИЯ СОВЕРШЕНИЯ ВЫБОРА. ЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ УХОДИТ НА ТО, ЧТОБЫ «ВЖИВИТЬ» УЧАСТНИКОВ В ИХ РОЛИ И СИТУАЦИЮ. ДЛЯ ЭТОГО ПРИМЕНЯЮТСЯ САМЫЕ РАЗНООБРАЗНЫЕ ПРИЕМЫ: ВНЕШНИЙ АНТУРАЖ, ЭЛЕМЕНТЫ КОСТЮМОВ, ОФОРМЛЕНИЕ ПОМЕЩЕНИЯ, ТЕАТРАЛЬНЫЕ ДЕКОРАЦИИ, СВЕТОВЫЕ И МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ, ПРИСВОЕНИЕ УЧАСТНИКАМ СЮЖЕТНЫХ СТАТУСОВ, РОЛЕЙ.

4. **«ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ»** – ЭТО ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ОСВОЕНИЕ, ОСМЫСЛЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫХ ЗАДАЧ, СВЯЗАННЫХ С ПОСТРОЕНИЕМ РЕАЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ДОСТИЖЕНИЕМ КОНКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ, СТРУКТУРИРОВАНИЕМ СИСТЕМЫ ДЕЛОВЫХ ОТНОШЕНИЙ УЧАСТНИКОВ. «ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ» С ДЕТЬМИ МОГУТ НОСИТЬ НЕСЛОЖНЫЙ СЮЖЕТНЫЙ ХАРАКТЕР ИЛИ ИМЕТЬ ВИД ОРГАНИЗАЦИОННОГО СЕМИНАРА. ИХ МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ НА ТРИ ВИДА. В ИГРАХ ПЕРВОГО ВИДА ДЕТИ РЕШАЮТ СУГУБО ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ – ПЛАНИРУЮТ СВОЕ БЛИЖАЙШЕЕ И ОТДАЛЕННОЕ БУДУЩЕЕ, НО ДЕЙСТВИЕ В ЦЕЛОМ ИМЕЕТ ИГРОВУЮ СТРУКТУРУ И ЛОГИКУ. ВТОРОЙ ВИД – «ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ИГРЫ», БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ, ТАК КАК В НИХ НЕТ СЮЖЕТНЫХ ЛИНИЙ И ЗАДАННОГО ИЗВНЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ФОНА ОТНОШЕНИЙ. ПЕРСПЕКТИВНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ – «ПРОЕКТНЫЕ ИГРЫ». ИХ НАЗНАЧЕНИЕ – ФОРМИРОВАТЬ ПРОЕКТНОЕ МЫШЛЕНИЕ УЧАСТНИКОВ, УМЕНИЕ РАБОТАТЬ С ПРОБЛЕМОЙ. ОНИ УЧАТ РЕБЯТ СТРОИТЬ СВОЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, НАЛАЖИВАТЬ ДЕЛОВОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО СО СВЕРСТНИКАМИ, ВСТУПАТЬ В КОЛЛЕГИАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ СО ВЗРОСЛЫМИ. «ПРОЕКТНЫЕ ИГРЫ» С ДЕТЬМИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ СЮЖЕТ.

ВИДЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИГР

5. **«ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АКЦИИ»** – ЭТО ИГРОВАЯ СРЕДА, КОТОРАЯ НА ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВРЕМЯ СОЗДАЕТСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ КОЛЛЕКТИВА. ОНА НЕ МЕШАЕТ РАЗВОРАЧИВАТЬСЯ ДРУГИМ ВИДАМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ, НО ИМЕЕТ НЕКОТОРОЕ СОБСТВЕННОЕ СОДЕРЖАНИЕ, ПРАВИЛА, НАМЕЧЕННЫЙ РЕЗУЛЬТАТ. ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ ТАКИХ «АКЦИЙ» – РАСШИРЕНИЕ ЖИЗНЕННОГО ПРОСТРАНСТВА УЧАСТНИКОВ ЗА СЧЕТ ВНЕСЕНИЯ В ИХ ЖИЗНЬ НОВЫХ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СМЫСЛОВ, ЧУВСТВЕННЫХ КРАСОК, КУЛЬТУРНЫХ ЗНАЧЕНИЙ. ЖИЗНЬ БОГАЧЕ, ЧЕМ ВЫ ЕЕ ВОСПРИНИМАЕТЕ – ТАКОВА ИДЕЯ ДАННОГО ДЕЙСТВА. «ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АКЦИИ» МОГУТ БЫТЬ ЭПИЗОДИЧНЫ, ВНЕЗАПНЫ, НЕВЕЛИКИ ПО КОЛИЧЕСТВУ УЧАСТНИКОВ ИЛИ ДЛИТЕЛЬНОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ. ВАЖНЫЕ ОСОБЕННОСТИ «АКЦИЙ» – НЕНАВЯЗЧИВОСТЬ И НЕОБЫЧНОСТЬ. ОНИ НЕ МЕШАЮТ СУЩЕСТВОВАТЬ В ОБЫЧНОМ РЕЖИМЕ ТЕМ, КТО НЕ ХОЧЕТ ИХ ЗАМЕЧАТЬ, И ОКРАШИВАЮТ В НОВЫЕ ЯРКИЕ КРАСКИ ЖИЗНЬ ТЕХ, КТО ГОТОВ В НЕЕ ВКЛЮЧИТЬСЯ. СОЗДАНИЕ БОЛЬШОЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ – СОВЕРШЕННО ОСОБЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС, КОТОРЫЙ ТРУДНО ПРИВЕСТИ К ОПРЕДЕЛЕННОМУ АЛГОРИТМУ И ОПИСАТЬ ТЕХНОЛОГИЮ. СОЗДАНИЕ ИГРЫ НАЧИНАЕТСЯ С ОСОЗНАНИЯ ПРОБЛЕМЫ И ВЫТЕКАЮЩИХ ИЗ НЕЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ЗАДАЧ. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РАБОТЫ, ОСОЗНАННЫЕ В ПРОЦЕССЕ АНАЛИЗА НЕКОТОРОЙ РЕАЛЬНОЙ ПРОБЛЕМЫ, ОПРЕДЕЛЯЮТ ВСЮ СТРАТЕГИЮ СОЗДАНИЯ ИГРЫ. СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ В СОЗДАНИИ ИГРЫ – ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЕЕ ВИДА. КРОМЕ ЗАДАЧ, НЕОБХОДИМО УЧИТЫВАТЬ ОСОБЕННОСТИ ГРУППЫ, ОПЫТ УЧАСТИЯ ДЕТЕЙ В ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ПРОЦЕДУРАХ, СТЕПЕНЬ ДОВЕРИЯ ДРУГ ДРУГУ И ВЕДУЩЕМУ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. САМЫЙ ВОЛНУЮЩИЙ И ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЭТАП – СОЗДАНИЕ (НАХОЖДЕНИЕ) ПОДХОДЯЩЕГО СЮЖЕТА И КОНСТРУИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ. ВОЛШЕБНЫЙ СЮЖЕТ ОБЛАДАЕТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫМ СВОЙСТВОМ, ОН ПОЗВОЛЯЕТ КОНСТРУИРОВАТЬ СЦЕНАРИЙ ПОД СОБСТВЕННУЮ ЛОГИКУ, КОТОРАЯ МОЖЕТ ИДТИ ВРАЗРЕЗ ИЛИ, СКАЖЕМ, ПАРАЛЛЕЛЬНО РЕАЛЬНОЙ ЛОГИКЕ. ЭТО ОТКРЫВАЕТ ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ СИТУАЦИЕЙ, ПОДСТРОЙКОЙ СЮЖЕТА ПОД ЗАДАЧИ. СКАЖЕМ, В НУЖНЫЙ МОМЕНТ ПОЯВЛЯЕТСЯ «ДОБРАЯ ФЕЯ» С ПОДСКАЗКОЙ ИЛИ У ГЕРОЕВ ВОЗНИКАЮТ НЕВОЗМОЖНЫЕ В РЕАЛЬНОСТИ КАЧЕСТВА, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ ОНИ МОГУТ СПРАВИТЬСЯ СО СЛОЖНОЙ СИТУАЦИЕЙ, И ЭТО НИЧУТЬ НЕ МЕШАЕТ ИГРЕ. ВОЛШЕБНЫЕ СЮЖЕТЫ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-10 ЛЕТ. ОНИ САМИ ПО СЕБЕ МОТИВИРУЮТ РЕБЯТ НА АКТИВНОЕ УЧАСТИЕ И ПРЕДЪЯВЛЯЮТ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К НИМ, В ЧАСТНОСТИ, К УРОВНЮ РАЗВИТИЯ ИХ ВОООБРАЖЕНИЯ. ДЕТИ С БЕДНЫМ ВОООБРАЖЕНИЕМ ИЛИ ЧРЕЗМЕРНО УВЛЕЧЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ ЧАСТО С БОЛЬШИМ ТРУДОМ ВКЛЮЧАЮТСЯ В ВОЛШЕБНУЮ ИГРУ. МЕТАФОРИЧЕСКИЕ СЮЖЕТЫ ПОГРУЖАЮТ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ В МИРЫ, ПОДОБНЫЕ РЕАЛЬНОМУ МИРУ.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩЕМУ

- 1. БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ К СВОЕМУ ВНЕШНЕМУ ВИДУ, ВЫ ДЕМОНИСТРИРУЕТЕ ПРИМЕР ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ**
- 2. ВЫХОДЯ ИГРАТЬ, ВСЕГДА ИМЕЙТЕ БОЛЬШИЙ ЗАПАС ИГР, ЧЕМ НУЖНО**
- 3. БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ К ТЕМ СЛОВАМ, КОТОРЫЕ ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ ПРИ ОБЩЕНИИ С ДЕТЬМИ. МОЛОДЕЖНЫЙ СЛЭНГ - ВЕЩЬ ХОРОШАЯ, НО УВЕРЕНЫ ЛИ ВЫ, ЧТО ПРАВИЛЬНО ТРАКТУЕТЕ ТО ИЛИ ИНОЕ СЛОВО**
- 4. ОБРАЩАЯСЬ К ДЕТЯМ, УЛЫБАЙТЕСЬ. УЛЫБКА ВСЕГДА РАСПОЛАГАЕТ К ЧЕЛОВЕКУ**
- 5. ШУТИТЕ В МЕРУ. ПОМНИТЕ О ТОМ, ЧТО ШУТКА ИНОГДА МОЖЕТ И ОБИДЕТЬ ЧЕЛОВЕКА**
- 6. ВСЕГДА НАЧИНАЙТЕ С ПРИВЕТСТВИЯ. А ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ В ПЕРВЫЙ РАЗ, ТО НЕПЛОХО И ПОЗНАКОМИТЬСЯ, ХОТЯ БЫ ПРОСТО ПРЕДСТАВИТЬСЯ**
- 7. ОБЪЯСНЯЯ ПРАВИЛА ИГРЫ, ПОЛЬЗУЙТЕСЬ ПОНЯТНЫМИ СЛОВАМИ, И УДОСТОВЕРЬТЕСЬ, ЧТО РЕБЯТА ПРАВИЛЬНО ВАС ПОНЯЛИ. НЕ БОЙТЕСЬ ПОВТОРИТЬСЯ, НО И НЕ ПЕРЕУСЕРДСТВУЙТЕ**
- 8. ИСПОЛЬЗУЯ ПРИ ОБЪЯСНЕНИИ ПРАВИЛ ЖЕСТИКУЛЯЦИЮ, НЕ МАШИТЕ СЛИШКОМ СИЛЬНО РУКАМИ. ЭТО НЕ СМОТРИТСЯ СО СТОРОНЫ**

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩЕМУ

9. ЧАСТЕНЬКО ПРИХОДИТСЯ РАБОТАТЬ С МИКРОФОНОМ. ЗАРАНЕЕ ПОПРОБУЙТЕ, КАК ЗВУЧИТ ВАШ ГОЛОС, КАК ЛУЧШЕ ДЕРЖАТЬ МИКРОФОН, ЧТО БЫ СЛОВА ПОЛУЧАЛИСЬ ЧЕТКИМИ, БЕЗ ВСЯКИХ ЛИШНИХ ЗВУКОВ.

10. РАБОТАЯ С МИКРОФОНОМ, ПОМНИТЕ, ЧТО ОН ДЛЯ ТОГО И СЛУЖИТ, ЧТО БЫ ВЫ НЕ КРИЧАЛИ.

11. ЕСЛИ В ПОДОБРАННЫХ ВАМИ ИГРАХ ДЕТЯМ ПРЕДСТОИТ ВЫХОДИТЬ НА СЦЕНУ, ТО ПРОДУМАЙТЕ, КАК ЭТО СДЕЛАТЬ ЛУЧШЕ. МОЖНО ДОГОВОРИТЬСЯ С РАДИСТОМ О ФОНОГРАММЕ, А МОЖНО ДОГОВОРИТЬСЯ С ДЕТЬМИ ОБ АПЛОДИСМЕНТАХ. ТУТ ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ УСЛОВИЙ, В КОТОРЫХ ВЫ БУДЕТЕ РАБОТАТЬ.

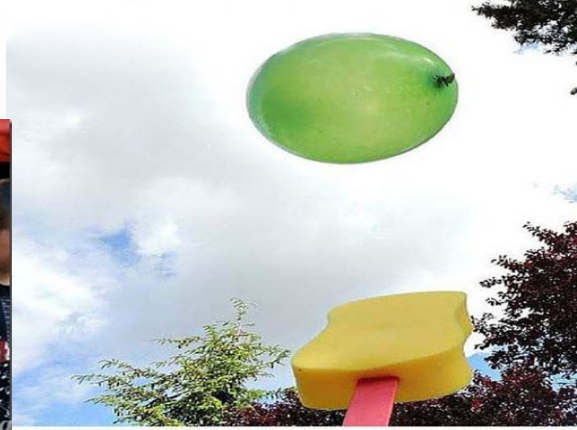
12. ЕСЛИ РАБОТА ПРОИСХОДИТ БЕЗ МИКРОФОНА, ТО СРАЗУ ОГОВАРИВАЙТЕ С ДЕТЬМИ ПРАВИЛА. ЛУЧШЕ ВСЕГО ТУТ ПОДХОДИТ ПРАВИЛО ПОДНЯТОЙ РУКИ

13. ВЫСТРАИВАЙТЕ ИГРЫ В ЛОГИЧЕСКОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ, ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ.

14. НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ГОВОРИТЬ СПАСИБО, ДА И ПРОСТО ХВАЛИТЬ ИГРАЮЩИХ.

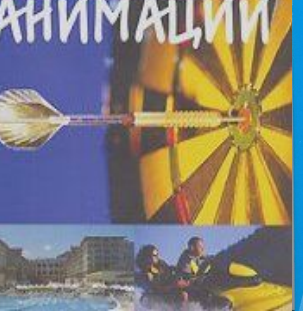
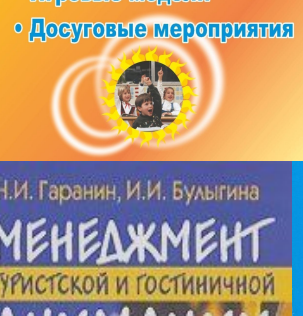
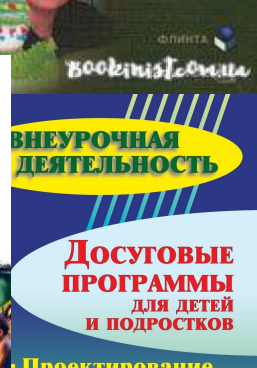
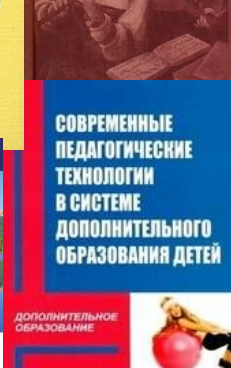
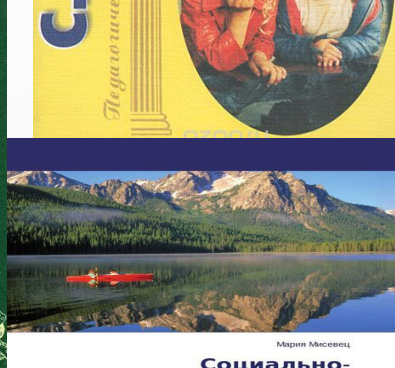
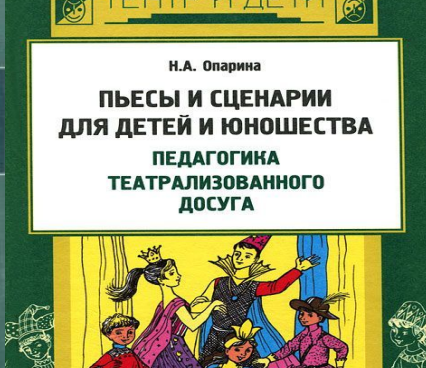
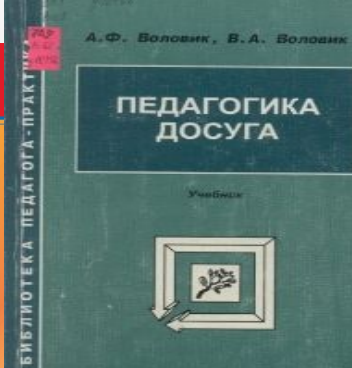
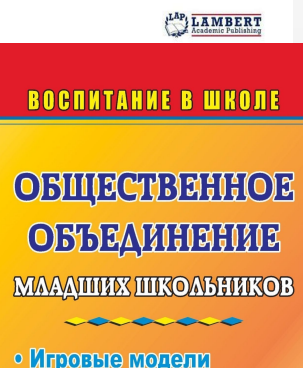
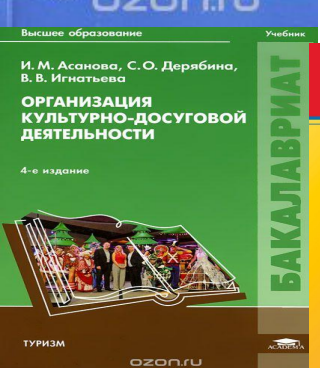
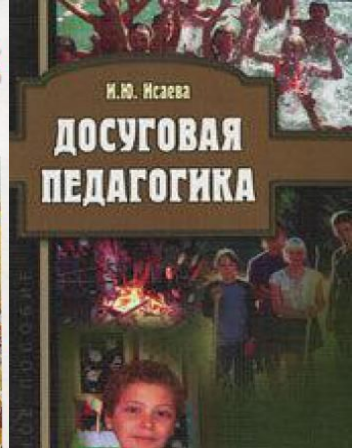
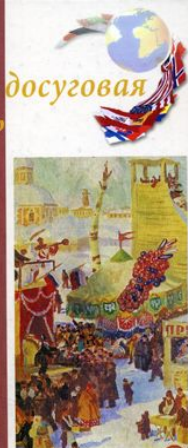
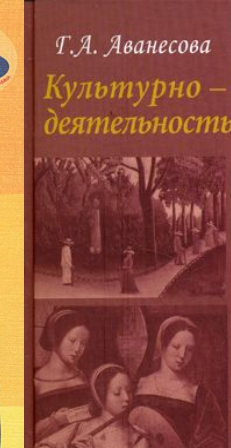
15. ЗАКАНЧИВАЯ ИГРАТЬ, ОСОБЕННО ЕСЛИ ПОСЛЕ ВАС БУДЕТ ПРОИСХОДИТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ, ИЛИ ИГРАТЬ ПРОДОЛЖИТ КТО-ТО ДРУГОЙ, НЕ ЗАБУДЬТЕ ПОПРОЩАТЬСЯ И ПЕРЕДАТЬ СЛОВО, ПРЕДСТАВИВ СЛЕДУЮЩЕГО ЗА ВАМИ ЧЕЛОВЕКА, ИЛИ ЛЮДЕЙ.

ИГРОЗБАВЫ



ИГРЫ СО СТАКАНЧИКАМИ







Спасибо за внимание!