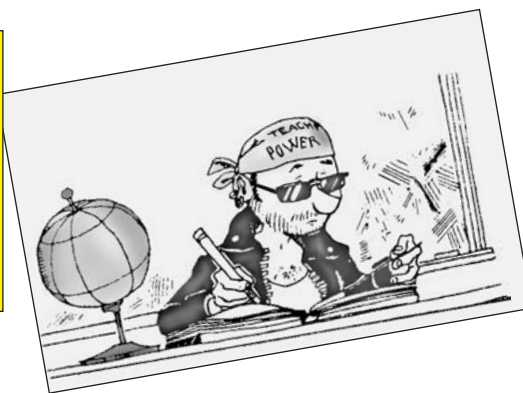


## Алгоритм построения конкурсно-игровой программы

Е.А. Ципляева,  
Е.Н. Болтенко



**Конкурсно-игровая программа** – это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши.

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

**Забава** – массовая форма игрового действия, связанная с музыкально-ритмическими или пластическими играми. Например, в песне «В лесу родилась елочка» вместо буквы «р» играющие хлопают в ладоши.

**Розыгрыш** – игровое действие, эстетический смысл которого – неожиданность результата. Например, «Двойные фамилии»: ведущий называет первую часть фамилии, а зрители – вторую: Соловьев... (Седой), Мамин... (Сибиряк), Гарин... (Михайловский)..., а последним называется Минин ... – обычно весь зал говорит «Пожарский», но это не двойная фамилия!

Рифмы предполагают ответ «да» или «нет». Например: Что на елочке висит? Сладкие конфеты? (Да.) Старые штилеты? (Нет.) И т.д.

**Что нужно для того, чтобы составить конкурсную программу?**

1. Определите тему программы (главное событие). Именно тема мотивирует количество эпизодов и конкурсов в программе.

2. Тема определяет сюжетную линию, на которую будут «нанизаны» отдельные конкурсы:

– зарабатывание максимального количества очков, например условных денег в экономической игре;

– путешествие с приключениями;

– формирование коллектива на

основе конкурсного отбора (съёмочной группы, экипажа для полета в космос и т.д.);

– ведение следствия или раскрытие тайны;

– спасение попавших в беду и др.

3. Решите, кто будет участником вашей игры:

– команды;

– отдельные игроки;

– команды, но на каждом этапе действует не полный ее состав, а только один-два игрока.

**Принципы отбора игроков** (участников конкурса) могут быть различными, главное здесь – мотивировка и логика. Например, отбор из двух игроков можно провести с помощью «манка», психологической ловушки, выполняющей функцию справедливого отбора. Пара получает задание: «Назовите родственников кепки». Игроки называют, ведущий повторяет. После того как все варианты головных уборов будут исчерпаны, ведущий считает результаты по принципу аукциона и объявляет победителем того, кто назвал слово последним. Проигравший уходит, а к победителю присоединяется другой соперник (один игрок может пройти все конкурсы).

Игроков можно «добирать» по «олимпийскому принципу»: выбираются сразу 16 человек, делятся на пары, в процессе проведения конкурсов проигравшие выбывают и остается один победитель.

4. Определите, каков будет принцип проведения вашей конкурсной программы:

- игра в зале;
- игра с передвижением по «станциям»;
- длительная ролевая игра, моделирующая действительность.

5. Определите, кто будет выявлять победителей в конкурсах:

- жюри (в этом случае надо продумать критерии оценки действий участников);
- победители выявляются автоматически по времени, их победу фиксирует ведущий (в этом случае нужны технические работники, которые будут следить за временем проведения конкурса и считать очки);
- победителя определит случай (лотерея);
- другое.

6. Определите последовательность конкурсов в зависимости от развития сюжета.

Например: набираются артисты в театр имени Курочки Рябы. Объявляется конкурс «Лучший лапописец» («Пишет как курица лапой»). К ноге игрока привязывается кисточка. Игрок пишет справа налево – по стеклу, чтобы зрители могли прочитать написанное.

Конкурс можно усложнить и растянуть во времени.

При этом следует помнить, что время выполнения конкурса (логически обоснованное) должно быть примерно 40 секунд – 1 минута. Если отводится меньше этого времени, то конкурс сочится «куцом», а если больше – то затянутым.

Пример усложнения конкурса: участники программы «Солдаты», посвященной Дню 23 февраля, идут по кругу и пришивают пуговицы друг у друга на спине.

Виды конкурсов:

- речевые,
- музыкальные,
- сочинительские,
- актерского мастерства,
- пантомимические,
- изобразительного искусства,
- танцевальные,
- подвижно-спортивные,
- прикладные (с предметом),

- на смекалку,
- на внимание.

7. Определите, кто и как будет вести игру.

Существуют следующие способы ведения игровой программы:

- «от себя» – «Я – ведущий»;
- «от кого-либо» – ролевая персонафикация ведущего.

Например, в качестве ведущего может выступить:

- 1) попугай Кеша с табличкой «Ищу хозяина»;
- 2) «паровозик из Ромашкова»;
- 3) режиссер на съемках TV-шоу.

Существуют **основные требования к ведущему**:

- 1) эстетика внешнего вида;
- 2) культура речи и эмоциональность;
- 3) доброжелательное отношение к аудитории;
- 4) добросовестная подготовка, профессионализм.

8. «Про безопасность не забудь: тактичен и осторожен будь!»

При подготовке и проведении конкурсно-игровой программы необходимо учитывать ряд психолого-педагогических аспектов.

Ведущий должен представить каждого участника конкурса, чтобы зрители могли поддерживать конкретного человека.

Ведущий должен прийти на выручку, если участник затрудняется в ответе на вопрос.

Нельзя ставить участников в неловкое положение. Есть задания, которые предназначены только для мальчиков или только для девочек. Например: на полу – 5 надувных шариков, ведущий вызывает мальчика и девочку и предлагает им «перехлопать» шары, садясь на них. Конечно же, у мальчика это получится быстрее, а девочке, одетой в платье, будет неловко.

После завершения конкурса ведущий обязан похвалить участника за успех или поддержать, если он не выполнил задание.

Нельзя отчитывать участника, де-

дать ему резкие замечания или вступить с ним в спор.

Задание должно быть безопасным. Во время конкурса или игры участники зачастую забывают об осторожности, поэтому лучше не давать задания съестть что-либо на время. Нельзя проводить игры с открытым огнем. Например: на Масленице часто проводят игру «Перепрыгни через костер». Костер можно построить из красных флажков, тогда содержание не изменится и традиции будут сохранены.

9. Составьте список необходимого реквизита.

10. Определите, как и чем будут награждены победители игры и поощрены ее участники.

11. Определите, нужны ли в вашей игре передышки, например «музыкальные паузы», и подберите необходимый для них аудиоматериал.

Желаем успеха организаторам и участникам конкурсно-игровых программ!

*Екатерина Александровна Циплева – зам. директора по воспитательной работе МОУ ДОД «Центр детского творчества»;*  
*Евгения Николаевна Болтенко – педагог-организатор МОУ ДОД «Центр детского творчества», г. Ноябрьск.*