

Как организовать мероприятие



Памятка для подготовки и проведения игрища!

1. Разберитесь в правилах игры, только поняв их, вы сможете их объяснить.
2. Учтите возможное количество участников и их возраст.
3. Если игра командная, продумайте способ деления на команды, или распределение ролей, если игра ролевая.
4. Подберите наилучшее место для проведения игры, подготовьте его заранее (расстановка мебели, плакаты и пр. оформление).
5. Подготовьте необходимый реквизит (с запасом «на всякий пожарный»).
6. Представьте поэтапно ход игры, определите свою роль, продумайте слова, начиная с объяснения правил.
7. Продумайте оценку результатов и награды (приз победителям, поощрение остальным участникам).
8. Привлекайте к организации детей!

Помните, что настроение ведущего задает тон всей игре!

Все, о чем нужно подумать, для отличного мероприятия!

- Целесообразность (сообразность проведения данного дела в данной смене)
- Идея (наличие общей сюжетной линии)
- Четкая организация дела

- Наличие сценария (полный текст, прописанная фонограмма, эскиз оформления; отдельно для ведущих, за кулисы, в гримерную, для звукооператора)
- Музыкальное оформление
- Техническое обеспечение
- Предварительная подготовка участников и ведущих
- Работа с залом (предварительная (например, инструктаж) и во время проведения дела – необходим любой интерактив – игра с залом, разминка, зал аплодисментами выбирает победителя и т.д.)
- Безопасность
- Логичность (соответствие формы и содержания – соответствие конкурсов цели мероприятия)
- Динамичность
- Доступность и массовость в конкурсных и шоу-программах
- Поощрение участников

Способы деления детей на команды:

1. Атомы/молекулы. Ведущий дает инструкцию: “Представьте себе, что все мы — атомы, которые движутся в хаотичном порядке, иногда объединяются в молекулы, а потом разлетаются в разные стороны, собираются в целую клетку, организм.... Сейчас заиграет музыка, и мы все начнем двигаться в пространстве, как атомы в хаосе. А потом я назову любое число, и такое число атомов объединятся в одну молекулу, а потом несколько молекул — в клетку, клетки — в организм”. Звучит музыка, все участники двигаются в хаотичном порядке. Тренер говорит “2 атома”, потом “2 молекулы”, “2 клетки”, “2 организма”. Участники разделены на две группы.
2. По биометрическим показателям (по цвету глаз, по росту).
3. Кто больше любит? Первоначально детей просят разделиться на пары, потом в паре им нужно решить кто больше любит (что угодно), например, яблоки, горячий чай, мороженое т.д. те, кто больше идут в одну команду, те, кто меньше – в другую.
4. Имена на бумажках. Каждый вытягивает имя того командира, с кем он в команде.

5. Соединить фигуры. Детям даются части разных мозаик (разрезанная открытка). Цель - собрать мозаику, дети с пазлами одной мозаики - одна команда.
6. Командир (лидер, капитан) выбирает. Вожатые выбирают из отряда 2-3 командиров (в зависимости от количества команд). Далее командиры по очереди набирают себе команду из оставшихся ребят.
7. Выбираем команду по цепочке. Вначале действуем как в п.6. Командир выбирает себе первого человека, далее первый чел зовет 2-ого. и т.д.
8. Найти друг друга по звукам (мимике, движению). Детям из будущей команды А шепнуть, что они коровы, а из команды Б - слоны, например.
9. Разбив пар. Построить отряд, как обычно, по парам. 1 колонка - 1 команда, 2 колонка - 2 команда.
10. Кошка/собака, чай/кофе (по выбору вожатого). К вожатому подходят дети с целью узнать в какой они команде, вожатый смотрит куда выгоднее и удобнее пойти ребенку говорит что придет на ум и отправляет 9 и некому не обидно. (Т.е. от ответа ребенка «чай или кофе, синий или красный и т.д.» никак не зависит, в какую команду он попадет)
11. Камень-ножницы-бумага
12. Барометр. На земле – линия, с одной стороны написано «да», с другой «нет». Вожатый задает вопросы, на которые нет точного ответа. Верите ли вы, что..?? И дети, чтобы ответить бегают от «да» к «нет». Когда отряд поделится примерно пополам будет счастье :)) (необходимо заранее придумать вопросы).

Специфика возраста такова, что проходят любые мероприятия, от песочницы до интеллектуальной викторины, суть не так важна, главное, как подать.

Вообще, плоха практика отбора мероприятий по принципу «давайте попроще, а то детям не справиться». Если вы предлагаете детям что-то, до чего они ещё недоросли, они всё равно как-то на своём уровне это поймут, и у них будет возможность развиваться. Если же вы искусственно упрощаете, это как упереться головой в потолок: неприятно и не интересно. Поэтому стоит: предлагать больше.

Продумывайте мероприятия так, чтоб они были интересны всем: и мальчикам, и девочкам.

Когда один вожатый ехал работать первый раз, он разработал целую смену, посвящённую самурайской тематике. «А что будут делать девочки?» — спросила напарница, и план пришлось отложить в сторону.

Заинтересовать детей

Чтоб дети стали играть в вашу игру, надо, чтоб им стало интересно. Тут важно всё, вплоть до интонации вашего голоса, когда вы объявляете им о предстоящем мероприятии (кстати, «мероприятие» это вожатский технический термин, детям он не говорится). Вы должны быть сами уверены в том, что это прикольно.

Вы начинаете заинтересовывать детей заранее, интригуя их. Составьте план на день на отрядном уголке в необычной форме, придумайте яркие названия для всех мероприятий.

Например, на отряде, в плане на день значился загадочный пункт: «БУМ». Что это такое? Оказалось «Большая Уборка Мусора».

Вести игру надо тоже прикольно, с задором. Придумайте себе какой-нибудь оригинальный образ. И опять же, вам самим должно нравиться то, что вы делаете.

Не ленитесь создавать антураж. Это способно превратить обычный набор стандартных конкурсов в захватывающее действо. Можно просто разбить отряд на 2 команды и провести пять конкурсов, выставляя от 1 до 5 баллов за каждый, но это никому не интересно. А можно сказать, что это не команды вовсе, а экспедиции по исследованию древних гробниц, все те же конкурсы привязать к этому сюжету, притушить в холле свет, поставить свечки, самому одеться в костюм мумии — и вот уже совсем другая игра! Яркая, запоминающаяся.

Детские отговорки

Бывает, что некоторые дети заранее негативно настроены к предстоящей игре. «Мы не хотим играть», «Фу, да это скучно, мы лучше в палате посидим». Что с такими делать? Не расстраивайтесь. Втягивайте их в игру. Предложите им начать, а потом, если им не понравится, уйти. Скорее всего, им понравится, и они будут увлечённо играть до конца. Но тут уж не

облажайтесь. Сделайте игру действительно интересной. А те, кто всё-таки не стали играть, пусть обзавидуются.

Не стоит давать детям лишней возможности покапризничать. Собрав отряд, сразу без промедления начинайте. Пусть ваша игра подхватит и закружит детей как вихрь!

Подхватывать инициативу

Не стоит механически придерживаться заготовленного плана. Надо смотреть, что детям интересно и подхватывать инициативу. Допустим, ваши дети всё время тусуются у пинг-понгового стола. Окей, берём, проводим турнир – вот вам и мероприятие. Вожатый должен иметь «виртуальный рюх» — уметь придумывать игры на ходу.

Разрядка

Детям трудно бывает долго сидеть на месте. Продумывайте игру так, чтоб была физическая разрядка (ну скажем, раз в 20 – 30 минут)

Методика организации и проведение различных мероприятий в лагере

1. Интеллектуальная игра

Интеллектуальная игра – это активная форма обучения, позволяющая проявить знания детей и дающая возможность узнать новые факты в интересной игровой форме.

Задачи:

- Развитие логического мышления.
- Тренировка механической памяти.
- Формирование выдержки, честности, расширение кругозора.

Время проведения:

- Младшие не более 30 минут.
- Средние и старшие – 1 час.

Источники сюжета:

- Спортивные игры, соревнования.
- Источники коллекционирования.

- Азартные игры.
- Настольные игры (домино, лото).
- Окружающая жизнь.

Игры могут быть – индивидуальные и командные.

Формирование команд:

- Заранее.
- По месту базирования.
- Случайные.

В классическом варианте игры в команде по 7-8 человек, количество команд не более 5, но могут быть исключения.

Ход и порядок игры:

1. Классический (4 тура) вопросы по нарастающей:

- 1.1. разминка (по 5 вопросов);
- 1.2. вопросы средней сложности (по 5-10);
- 1.3. капитанский конкурс;
- 1.4. сложные вопросы (по 3-5).

2. Свободный.

Ведущий жёстко ведёт игру.

Судейство:

1. Количество судей нечётное число
2. Оценки младших школьников зачитываются после каждого тура
3. Желательно, чтобы результаты были наглядны
4. Судьями могут быть и сами участники, если они готовились к этому заранее
5. Чётко фиксируется время

Дополнение к игре:

1. При достижении командой промежуточного этапа она имеет право на приз, музыкальную паузу и т.п.
2. Призы могут быть негативными (в виде штрафных очков)
3. Для малышей лучше, чтобы игру вёл сказочный персонаж

4. Если проводится цикл игр – разработать ритуал (песни, гимн, церемония)

Требования к вопросам

Нельзя:

- вопросы превращать в задания требующие развернутого ответа;
- включать вопросы требующие узко-специфических знаний;
- вопрос состоял из 2-3 вопросов;
- чтобы вопрос был примитивно тупым;
- вопросы розыгрыши включались в игру без предупреждения;
- вопросы должны иметь конечное число ответов.

Нужно:

- учитывать интересную формулировку вопроса;
- вопросы задавать по-разному;
- вопрос считается корректным, если все правила соблюдены.

Игра более выигрышна, если вопросы по одной теме или произведению.

2. Игровая программа

Алгоритм

1. Цели и задачи:

- 1.1. формирование творческих способностей каждого и коллектива в целом;
- 1.2. создание положительного эмоционального настроения;
- 1.3. развитие эстетического вкуса;
- 1.4. релаксация (смена деятельности);
- 1.5. выявление коллективистских навыков в игре;
- 1.6. учить умению общаться.

2. Место и время проведения:

- 2.1. младшие 30-35 минут (до 14.00);
- 2.2. средние 40-45 минут (до 20.00);
- 2.3. старшие 1 час (до 21.00).

3. Реквизит:

- 3.1. место проведения должно быть оформлено в стиле игровой программы;
- 3.2. использовать яркие, красочные атрибуты;
- 3.3. костюм ведущего должен соответствовать сюжету;
- 3.4. призы в стиле игры;
- 3.5. костюмы.
4. Сюжет:
 - 4.1. должен прослеживаться на протяжении всей игровой программы;
 - 4.2. связки между играми продолжают сюжетную линию.
5. Ход и порядок проведения:
 - 5.1. от простого к сложному;
 - 5.2. развитие программы проходит стадии:
 - 5.2.1. завязка;
 - 5.2.2. развитие;
 - 5.2.3. кульминация;
 - 5.2.4. развязка;
 - 5.3. чёткое объяснение и соблюдение правил игры;
 - 5.4. количество игр не более 7-8;
 - 5.5. использование элементов соревновательности:
 - 5.5.1. игра знакомство;
 - 5.5.2. коллективная игра;
 - 5.5.3. игра по командам;
 - 5.5.4. игра с движениями;
 - 5.5.5. прощальная игра.
6. Ведущий:
 - 6.1. костюм;
 - 6.2. чёткая, ясная цель;
 - 6.3. ясное представление об игре и игровой программе в целом.
7. Анализ.

Правила сочинения игровой программы

1. ИГРА ДОЛЖНА БЫТЬ БЕЗОПАСНА.
2. Игра должна приносить радость играющему, и даже проигравший должен иметь возможность достойно выйти из игры.
3. Игра предполагает показывать в игровых ситуациях нормы человеческой культуры и поведения.
4. В игре обязательно начинать с простых, посильных задач; обязательное условие – успех в самом начале, это залог увлечённости игрока, его азарта. Основа возникновения азарта – вечная потребность человека в самоутверждении.
5. Игра должна быть сориентирована на определённый возраст, понятна и доступна зрителю и проводиться в форме, учитывающей как можно более полный спектр интересов данной аудитории.
6. Игра учит человека (игрока) не только владеть собой и лучше разбираться в своём внутреннем мире, но и учит видеть себя со стороны.
7. Игра должна давать равную возможность самореализации каждому из игроков.
8. Игра обычно имеет успех и не вызывает противоречия у зрителей и игроков, если она выстроена по законам драматургии и в ней хотя бы условно обозначены экспозиция, завязка, развитие, кульминация и финал.
9. Игрой нужно заинтересовать, в игру нужно заманить, на игру нужно спровоцировать, не заставляя человека играть насильно.
10. В игре, как правило, чёткие тема (о чём игра), идея (как разрешается игровой конфликт) и сверхзадача (что должен понять зритель). Игровые конкурсные задания должны быть логичны и оправданы темой, идеей и сверхзадачей. Сравнительную сложность задания автор и ведущий обязан проверить сам и попытаться смоделировать как можно большее количество ситуативных казусов и способа выхода из них.
11. Игровой процесс и результат игры должен быть доступен оценке зрителей (весомо, грубо, зримо), их участие в игре, их активизация и содействие может являться основным фактором успеха, зрелищности и содержательности.

3. КВН

Алгоритм

1. Формирование команд.
2. Выбор темы.
3. Выбор ведущего.
4. Выбор жюри, продумать систему баллов.
5. Оформление зала.
6. Реквизит.
7. Техническое обеспечение.
8. Заставки между конкурсами.

Условия успешного проведения:

а) люди:

- ведущий;
- музыкант;
- реквизит – ответственный;
- осветитель.

б) подготовка команд;

в) качественная аппаратура;

г) конкурсы:

- Визитка (приветствие).
- СТЭМ – студия творческих эстрадных миниатюр (не более 3 чел. на сцене).
- Разминка.
- Музыкальный.
- Капитанов.
- Домашнее задание.
- БРИЗ – бюро рационализаторских изобретений (литературный конкурс).

Ограничить время проведения. Цель: развлекательно-познавательная.

4. Творческие конкурсы

Конкурс – это соревнование в каком-либо виде деятельности, где участвуют два или более участников (участниками могут быть коллективы).

Обязательно должны быть призы.

Цели:

- Формирование творческих способностей.
- Формирование адекватной самооценки ребёнка.
- Развитие волевых качеств.
- Самоопределение в мире увлечений и в будущей профессии.
- Воспитание эстетического вкуса.

Алгоритм:

I. Определение целей, задач, темы.

II. Составление конкурсных заданий:

1) Требования к ним:

- количество не более 6-7;
- задания чёткие, понятные, интересные, выполнимые, соответствующие возрасту, идее программы, одинаковые по направлению и сложности, творческие;
- от простого к сложному.

2) Виды заданий:

- речевые;
- музыкальные;
- сочинительские;
- актёрское мастерство;
- пантомима;
- изобразительное искусство;
- аппликации;
- прикладные;
- танцевальные;
- подвижно-спортивные.

3) Условия выполнения заданий:

- строго ограничено время на подготовку конкурсных заданий;
- время и место;
- репетиции;
- размеры конечного продукта;
- возможность получения помощи от взрослых или сверстников;
- возможность использовать домашние заготовки;
- перечень разрешённого и запрещённого;
- техника безопасности.

III. Определение времени, места, ведущих.

IV. Формирование команд, участников.

V. Выбор жюри, системы оценки.

VI. Подготовка реквизита, оформление зала, музыка, свет, паузы.

VII. Репетиции ведущих.

VIII. Проведение дела.

IX. Анализ.

5. Игра – путешествие

Игра-путешествие – целенаправленное движение групп участников по определённой схеме, объединённой сюжетом.

Алгоритм организации и проведения

1. Определение возраста участников, их количество, места проведения.
2. Определение вида игры:
 - путешествие;
 - экспедиция;
 - поиск;
 - кладоискание;
 - тропа;
 - складывание частей одного целого.

3. Определение темы игры, название этапов. (Количество этапов не более 7, не менее 3).
4. Разработка содержания каждого этапа, в соответствии с местом проведения игры.
5. Определение характера движения:
 - по маршрутным листам в определённом порядке;
 - по маршрутным листам, самостоятельно выбирая маршрут следования;
 - встречное движение;
 - без маршрутных листов, поиск этапов;
 - движение с проводником;
 - движение по легенде (по запискам);
 - движение по опознавательным знакам;
 - движение по карте.
6. Формирование команд.
7. Сбор-старт (введение в игру).
8. Сама игра.
9. Сбор-финиш (подведение итогов).

Условия успешного проведения

- Рекомендуемое время проведения до 1 ч. 30 мин.
- Соответствующий реквизит.
- Продуманная система оценки.
- Определённое время пребывания на каждом этапе.

Примечания: во время следования по маршруту:

- может встретиться какой-то «герой»;
- может измениться маршрут;
- могут быть даны дополнительные штрафные задания;
- могут быть поощрительные моменты.

6. Организация детских праздников

Что такое праздник? Толковый словарь даёт несколько объяснений этого слова. День торжества, установленного в честь какого-либо выдающегося события. День, особо отмечаемый обычаем или церковью. Просто выходной, нерабочий день (от слова «праздность» - ничего неделание). А есть такое: День радости и торжества по поводу чего-нибудь. Действительно – рядом со словом «праздник» в нашем сознании чаще всего стоит слово «радость». Радость ребёнка, получившего долгожданную игрушку из рук живого Деда Мороза. Радость взрослого от встречи с давними друзьями. Праздники занимают особое место в жизни детей и взрослых. Их любят за эмоциональность, сюрпризность, народный колорит, за возможность «себя показать, других посмотреть». Они как бы возглавляют эскадроны будничных дней. Они некий рубеж в монотонности нашей жизни. У каждого праздника своё лицо, своя ведущая идея. Давайте попытаемся понять, что праздник это всё-таки не праздность – это большое и важное дело, всегда коллективное, всегда творческое. Это есть своеобразная форма духовного самовыражения и духовного обогащения ребёнка. Без них немислима жизнь как ребёнка, так и взрослого. Собравшись вместе на празднике мы отряхиваем груз повседневных забот, отдыхаем, набираемся энергии для будущего труда, оглядываемся на прошлое. У каждого календарного праздника своя история, и дети должны её знать.

Основные приметы праздника

1. Повод для праздника.
2. Идея, греющая всех детей (высокая эмоциональность).
3. Чёткий сюжет.
4. Композиция.
5. Традиции.
6. Ритуалы и обычаи.
7. Костюмированность.
8. Яркая наглядность.
9. Зрелище.
10. Творческое игровое действие.
11. Неожиданность и сюрпризность.
12. Присутствие разных жанров.
13. Длительность (праздник может идти день).

Пять групп составляющих праздник

1. Конкурсы.
2. Выставки.
3. Лотереи и игры.
4. Прикладные виды деятельности.
5. Сюрпризы.

Праздник – комплексная, синтетическая форма организации досуга. В силу своего комплексного характера, стремления к всеобщности, необычной подвижности и взаимопроникновения отдельных составных частей он не имеет чётких, устоявшихся форм, зависит от масштабов и значения празднуемого события, конкретных площадок праздничного действия, сценарно-режиссёрского замысла и эмоциональных выразительных средств, имеющихся на местах.

Как быстро придумать сценарий

1. Источники идеи (идея!!!):

- 1) Телевидение.
- 2) Литература (известная детям).
- 3) Исторические эпохи.
- 4) География.
- 5) Наша политическая жизнь.
- 6) Спорт.
- 7) Профессии.

2. Фантазия. Для включения фантазии необходимы 2 слова – Дж. Родари.

3. Сказки. Алгоритм сказки:

- 1) Кого-то не пригласили.
- 2) Он был или стал плохой.
- 3) Что-то украл или сбежал.
- 4) Герои устремляются в погоню.
- 5) Преодолевают препятствия.

6) Находят то, что украли, или того, кто украл.

7) Отдают выкуп.

8) Праздник продолжается.

4. Мозговой штурм (8 человек).

Каждый говорит то, что пришло ему в голову по поводу праздника. Затем отбираются удачные мысли и составляется сценарий праздника.

Но злоупотребление праздниками – это перегрузка эмоциональностью, отвлечение от рабочих будней. Когда впечатлений слишком много, они начинают убивать сами себя. Но праздники нужны детям. Пусть они будут редки, но метки. И неповторимы.

Методика работы над сценарием

Прежде чем написать сценарий нужно поставить перед собой 3 вопроса:

- что я хочу (делать)
 - для кого я хочу (делать)
 - как я буду (делать)
1. Тема (о чём я хочу сказать – круг проблем взятых на исследование сценаристом). Из большой темы надо выбрать то, что больше всего волнует.
 2. Идея (что я хочу сказать своим сценарием).
 3. Сверхзадача (что должен унести зритель).
 4. Определить конфликт – борьба 2-х идеологий, взглядов, противоположностей:
 - герой – герой (персонажи находящиеся в борьбе)
 - герой – зрительный зал
 - герой – среда
 5. Сюжетный ход.

Композиционное построение сценария

1. Пролог – заявка темы (1 маленький эпизод).
2. Развитие действия (2-3 эпизода, завязывается борьба и развивается).

3. Кульминация (целый объёмный эпизод – момент столкновения 2-х позиций).
4. Маленький эпизод (может быть, может и не быть).
5. Финал (большой эпизод) торжествует добро.

Наличие эпизодов в сценарии 5-6. Эпизод – маленькое деление сценария. Существуют эпизоды – основные – в них проходит основная мысль автора; эпизоды – мостики – связующее звено между основными эпизодами; эпизод – штрих – небольшой, но он даёт штрих к следующему эпизоду.

Формирование эпизода

- Нужно выбирать лишь то, что отвечает замыслу автора (раскрывает тему).
- Ритмическое чередование частей эпизода (по принципу напряжения или контрастности).
- Разноимённость материала (несколько точек зрения разных авторов на одно и то же).

Выбор системы выстраивания эпизода:

1. Поступательный подход (по сюжетной нарастающей линии).
2. Конфликтное построение эпизода (зритель должен следить за борьбой).

Сюжет – это способ построения сценария, система событий, раскрывающий характер действующих лиц и отношения к ним. Найти сюжет – это расставить главное и второстепенные события. Сюжет должен идти по нарастающей. Сценарный ход – это приём, с помощью которого сценарист логично и последовательно выстраивает развитие действия и конфликта. 2 вида:

- хронологический
- ретроспективный

Игровой ход – игровая ситуация, которая предлагается зрителю.

Что можно использовать при написании сценария: Материал выбирается исходя из темы сценария. Слово – поэзия, басня, проза, инсценирование, сцены из спектакля, сатирические жанры. Это основное выразительное средство – текст ведущего, исполнителя, персонала. Музыка – тема музыки (лейт-мотив – война, мама и т.д.), классическая, фольклорная и т.д. Песня – лейт-мотив обобщение темы. Танец – все виды танца, вставной номер, иллюстрация действия, инсценировка на тему. Цирк – клоунада – средство ведения программы. Аудио-видео-материал – слайд-фильмы, аудио,

видеофильмы. Декоративное оформление – одежда сцены, костюмы.
Световое оформление.