

**Министерство культуры Архангельской области
государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение Архангельской области «Архангельский колледж культуры и
искусства»**

Технология подготовки и проведения игровых программ для младших школьников

Учебно-методическое пособие

Составитель

А.А.Кудрявцева, преподаватель

специальности

51.02.02.Социально-культурная деятельность (по видам)

**Архангельск
2021**

Составитель А.А. Кудрявцева
Под редакцией Л.В. Гужовой

Технология подготовки и проведения игровых программ для младших школьников: учебно-методическое пособие / Министерство культуры Архангельской области, Архангельский колледж культуры и искусства ; [сост. А.А.Кудрявцева ; под ред. Л.В.Гужовой]. – Архангельск, 2021 . – с.

Материал учебно-методического пособия соответствует содержанию *МДК 02.01 Режиссура культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений* (в рамках профессионального модуля *ПМ 02 Организационно-творческая деятельность*).

В пособие включены темы, касающиеся общих вопросов игровой деятельности, технологии подготовки и проведения игровых программ для младших школьников, а также представлены практические рекомендации по написанию сценария игровой программы и методики её проведению.

Материал пособия предназначен студентам специальности 51.02.02.Социально-культурная деятельность (вид: Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений).

Кудрявцева А.А.,

2021

государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Архангельской области «Архангельский колледж культуры и искусства»

Оглавление

Введение.....	2
1. ГЛАВА I. СУЩНОСТЬ ИГРЫ.....	5
1.1. Игровые принципы.....	7
2. ГЛАВА II. ТЕХНОЛОГИЯ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОЙ ТЕАТРАЛИЗОВАННОЙ ПРОГРАММЫ	9
2.1. Студент-сценарист игровой программы	9
2.2. Студент-режиссер игровой программы.....	14
2.3. Студент- исполнитель	15
Заключение	18
Приложение	19
Список литературы	32

ВВЕДЕНИЕ

«Играть, игрывать - шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем-либо для забавы, от скуки, безделья; издавать и извлекать музыкальные звуки; представлять что-либо, изображать на театре; мелькать, шевелиться туда-сюда; петь. **Игры, игрища** - народные сборища, сходбища для забавы, увеселенья; скачки, ратоборства; представления всякого рода, для потехи... **Игрец** стар. - актер, лицедей, шут, потешник напоказ, скоморох». (В.И. Даль)

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игровой процесс находит в педагогике, а также в дошкольных и внешкольных учреждениях и в учреждениях культурно-досугового типа.

Определение места и роли игровых технологий в учебном процессе, сочетания элементов игры во многом зависят от понимания функций и классификации игр. Нельзя забывать и то, что зрелищно-игровые программы направлены на развитие добрых начал, на расширение кругозора и гармонично развивающуюся личность. Творческие, интеллектуальные, нравственные возможности ребенка неисчерпаемы. И едва ли они используются сегодня в полной мере.

Существуют такие виды игровых программ, как разовая игровая программа, игра-спектакль, театрализованная игра, тематическая игра, интеллектуальная, конкурсno-игровая и т.д. Остановимся на наиболее популярной форме «игровые программы» и разберемся, что надо учитывать студенту в разработке и подготовки театрализованной игровой программы.

Актуальность:

Актуальность обусловлена тем, что разработанная программа позволяет оказать методическую помощь студентам в подготовке зрелищно-игровой программы.

Цель: выявить технологию подготовки и проведения зрелищно-игровых программ для учащихся начальной школы.

Задачи:

1. Определить понятие «игра и игровая деятельность», принципы игры.
2. Разработать рекомендации организационно-методического характера по подготовке и проведению детских зрелищно-игровых программ.
3. Основываясь на полученные теоретические знания, разработать и реализовать сценарий игровой театрализованной программы «Новый год на волшебной планете».

Структура работы состоит из введения, двух глав, заключения, сценария театрализованной игровой программы, списка использованной литературы и рекомендуемой литературы.

ГЛАВА I. СУЩНОСТЬ ИГРЫ

В 1884 году доцентом психиатрии военно-медицинской академии А.И. Сикорским [4] издается книга «Воспитание в возрасте первого детства», в которой автор предлагает первую в России универсальную классификацию игр, где сама игра рассматривается как инструмент умственного и эмоционального развития ребенка. В 1887 году выходит в свет книга «Детские игры преимущественно русские», написанная Егором Арсеньевичем Покровским [6] – врачом – педиатром, педагогом, исследователем и собирателем детских игр. В ней, помимо подробного описания игр, бытовавших в различных российских губерниях и собранных автором, проводится анализ связи игры с историей и этнографией, с педагогикой и гигиеной детской жизни.

Именно этих ученых можно считать основоположниками направления по изучению теории и практики детских игр в России.

Наиболее подробное определение понятию «игра» дает В.И. Даль в своем Толковом словаре живого великорусского языка. «Игра ... то, чем играют и во что играют: забава, установленная по направлениям, и вещи, для того служащие» [1].

Современные подходы к понятию «игра» рассматриваются в работах Э.Берна, И.Хейзинга, А.Леонтьева, Д. Эльконина, И.Кона, С. Шмакова, П. Ершова, Панфилов.

Научный анализ понятия «игра» имеет три основных фактора. Первый – это практическая доступность игры. В быту нет человека, который не соприкасался бы с игровой деятельностью, не был включен в неё с раннего детства и до глубокой старости, от игр в погремушки до игранья семейных и социальных ролей. В игре проявляется природная сущность человека, органически соединяется моторная физическая активность, психологическая индивидуальность и социальная потребность в единении с другими.

Вторым следует назвать экзистенциальную сущность игры. Наблюдается постоянная взаимоподменяемость понятий «игра» и «игровой процесс». Например, в своих попытках рассмотреть игру как теоретически – абстрактную категорию, свое самое известное положение «игра старше культуры» И. Хейзинга обосновывает тем, что животные не ждали, когда человек научит их играть, то есть – научный процесс игры.[2]

На третий фактор указывают многие ученые. Д.Б. Элькони считает, что научный анализ термина затруднен за счет употребления слова «игра» в бесчисленном множестве переносных значений. Е.А. Покровский отмечает, что диапазон действий, которые обозначаются человеком в качестве «игровых», необычайно широк: «начиная, от детской игры в солдатики, до трагического воспроизведения героев на сцене театра». [6]

Таким образом, подобное разнообразие подходов и толкований практически мешает возможности дать свое определение игре. Поэтому сформулируем ряд положений, очерчивающих границы этого явления:

1. Игра есть определенное действие: физическое, эмоциональное, интеллектуальное, социальное или какое-либо другое.
2. Игра инициируется внутренней потребностью в чем-либо: отдыхе, обучении, общении, и т.д.
3. Игра является не только «школой общения», но и школой взаимодействия между конкретными игроками и всегда конкретной, предметной средой, которая выступает в качестве «игрового материала».
4. Игра – необязательное и своего рода безответственное занятие, поскольку оно осуществляется всегда не в реальной, а в условной, вымышленной ситуации.
5. Игра всегда есть продукт определенного творческого акта и поэтому игра сродни искусству, а игровой процесс является процессом творческим.
6. Игра дает возможность почувствовать еще не осознанное, раскрыть в себе нечто потаенное, заставляет напрягать все силы, в том числе и силу интуиции.

Одновременно игровой процесс имеет свои специфические обучающие характеристики:

- игровому процессу свойственен креативно – индивидуальный характер усвоения информации, получаемой в игре;
- в игре способна закрепляться как необходимая, так и сопутствующая информация;
- деятельный, энергичный характер игрового процесса дает возможность приобретения знаний и закрепления навыков опытным, а значит – наиболее надежным путем;
- в процессе игры активизируется сознание, раскрепощается подсознание, стимулируются способности, что выводит игроков в экспериментальное творческое поле и держит их в постоянном эмоциональном напряжении.

Таким образом, основными характеристиками игрового действия можно считать повышенную энергетическую заряженность, легкость, доступность, метафоричность, креативность и обязательное удовольствие, которое получает ребенок во время игры.

Сложность определения понятия игры откладывает отпечаток на все производные аспекты этой темы. Например, до сих пор нет единой классификации игр, хотя они объединяются по множеству общих признаков.

Точное раскрытие определения игры невозможно, так как каждый автор придерживается собственной научной теории игр, раскрытой в процессе исследований. Условно можно игру разделить на следующие принципы.

Игровые принципы: игра, конкурс, аттракцион, аукцион, викторина, лотерея, потеха, забава, розыгрыш, прикол, затея, состязание, фант, хороводные игры, игры в кругу, игра – танцы, танцевальные игры, песня, игра – песня, комикс-игра (*игровое представление*), занятие. [5]

Для проведения игровой театрализованной программы необходимо знать технологию проведения самой игры и общие требования к проведению игры.

Технология игры включает в себя:

- отбор участников и формирование команд;
- изложение правил (завязка), команд игры;
- побуждение, стимул к игре (основное действие);
- управление игровым действием;
- достижение игровой цели (кульминацию);
- организация игрового финала;
- судейство игр;
- финал – чествование победителей игры.

Требования к проведению игры:

- игра не должна быть опасной, но не следует избегать и трудных элементов, связанных с проявлением смелости, решительности;
- игра не должна содержать продукты питания и воду, так как это может быть опасно для здоровья;
- игровой инвентарь, различные атрибуты и реквизит должен быть безопасен, удобен, гигиеничен;
- вовлечение играющих участников в игру;
- в командных играх необходимо следить за тем, чтобы команды были равны по силам;
- судья обязан строго следить за точностью выполнения правил игры, чтобы не снизить воспитательного эффекта.

Задача учебно-образовательного процесса – не просто вооружить студентов определенными знаниями, но и научить их действовать «со знанием дела», - научить применять знания в познавательной, практической, теоретической, профессиональной деятельности.

ГЛАВА II. ТЕХНОЛОГИЯ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОЙ ТЕАТРАЛИЗОВАННОЙ ПРОГРАММЫ

Рассмотрим более подробно технологию подготовки зрелищно - игровой программы на примере создания театрализованной игровой программы «Новый год на Волшебной планете» (см. приложение 1)

Создание игровой театрализованной или зрелищно-игровой программы – это сложный процесс, требующий активного вовлечения всех, кто над ней работает.

В учебном процессе, работая над игровыми программами, студент развивается в трех направлениях:

- студент-сценарист,
- студент-режиссер,
- студент- ведущий исполнитель.

2.1 Студент- сценарист игровой программы

Первый этап в создании игровой театрализованной программы – написание сценария, где студенты пробуют себя в роли сценаристов.

Перед студентами поставлена цель – провести новогоднюю программу для школьников начальных классов. Из поставленной задачи ясно, что надо делать и на какую аудиторию ориентироваться.

В первую очередь, необходимо определить форму мероприятия. Младшие школьники – это очень активная аудитория, и для того, чтобы её увлечь, необходимо знать интересы и потребности. Основываясь на психологические особенности данной возрастной группы, было решено провести для них игровую театрализованную программу. После того как была определена форма, перешли к содержанию, т.е. к разработке и написанию сценария.

Разработка сценария игровой театрализованной программы – начинается с идейно-тематического замысла, который определяется тем кругом явлений и вопросов, которые актуальны в настоящее время.

Автор игровой программы должен всегда помнить, продумывая сценарий программы, что праздник начинается сразу, как только человек переступил порог места проведения мероприятия.

Пример из сценария новогодней игровой программы «Новый год на волшебной планете».

Главные герои встречали зрителя уже в фойе и знакомились с теми, кто пришёл чуть раньше, а когда все гости собрались, они перешли к приглашению на праздник. Главной неожиданностью стало появление деда Мороза в самом начале праздника.

Началом разработки сценария является сценарный план.

Сценарный план – перечень эпизодов и игровых блоков, в которых подробно расписано, что и в какой момент происходит на сценической площадке или в зале; краткое содержание, чем будет наполнена программа (конференс, конкурсы, игровые моменты, концертные номера); направление игровой программы; вид и т.д.

В основу любой театрализации ложится сюжет. Игровая театрализованная программа - не исключение.

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 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 программы;
- предоставление участникам возможности самостоятельного принятия решения в ходе общих правил игры.

Игровая программа делится на игровые части (блоки):

Вводная часть – дает настрой, знакомит участников с условиями, сюжетом и т.д.

Основная часть – раскрывает содержание, дает возможность для реализации поставленных задач, проживание в данной ситуации и т.д.

Итоговая часть – дает возможность подвести итоги, наградить победителей и участников, если необходимо – проанализировать программу.

В театрализованной игровой программе все игровые блоки выстраиваются по законам композиционного построения. Есть ход, прием и образное решение.

Игровые программы могут строиться: на основе только командных игр, или игр с мультимедиа, или это будут полностью игро-танцы, игро-песни или другие виды игр.

Но при подборе игрового материала следует соблюдать методику подготовки и проведения игровых программ:

- учёт возрастной категории аудитории;
- размеры площадки;
- подчинение всех игр теме программы и их логическое построение;
- построение игр от простых к сложным. Количество игр, подобранных для программы, не должно действовать на участников утомительно.

Таким образом, студенты решили, что в игровой программе у каждого персонажа будет своя игра и игры должны быть подобраны не только в соответствии с персонажем, но и отвечать запросам аудитории.

Форма найдена, содержание продумано. Важно точно сформулировать название программы.

Название - визитная карточка, манок. В наше время, когда все площадки борются за зрителя, хорошее название - половина успеха.

Ошибочно сопоставлять название с формой, а форму с содержанием. Стоит запомнить, что формы игровых программ уже все давно известны, содержание можно придумать новое, плюс завлекательное название. Количество форм всегда меньше, чем вариантов содержания, а вариантов содержания гораздо меньше, чем вариантов названия.

*При отборе игр в сценарий сюжетно-игровой программы студенту необходимо учитывать следующие **принципы**:*

- этической направленности игр;
- соответствия содержания игры общему замыслу программы;
- свободного вхождения в игру и выхода из нее;
- одинаковости правил игры для всех ее участников;
- сочетания игр с художественно-выразительными средствами (декорации, костюмы, грим, бутафория, световое, шумовое и музыкальное оформление).

Основные критерии эффективности программы:

- актуальность – значимость программы, ее соответствие потребностям, интересам детей, направленность на решение современных проблем;
- гуманность – проведение программы с ориентацией на гуманистические идеи: свобода выбора ребенка, добровольность участия в игре, отношения сотворчества, создание условий ожидания радости и успешности, забота о других, проявление эмпатии;
- полнота – наличие всех необходимых структурных элементов программы, достаточная степень проработанности, насыщенности и выраженности каждого компонента;
- целостность – единство и взаимосвязь всех структурных элементов программы и их упорядоченность, соразмерность, взаимосвязанность и взаимовлияние;

- целесообразность – соответствие компонентов педагогической и игровой задач, игровых форм – проживаемому отношению и состоянию ребенка; наличие перспективного результата, заложенного механизмом воспитательного воздействия;
- новаторство – наличие креативных (инновационных) подходов, нестандартных идей и режиссерского решения, авторских приемов;
- эстетичность – гармоничность использования художественных средств, наличие воздействия художественно-музыкального, образного решения программы на чувства участников, эмоциональный фон программы;
- эффективность – качество игрового общения и деятельности, создания эмоционально-игровой атмосферы, степень включенности детей в игровые действия, степень достижения поставленных целей и задач.

Успех сюжетно-игровой программы заключается в умелом создании в сюжете определенной игровой конфликтной ситуации и ее разрешении. Суть игрового конфликта заключается также в противостоянии сил, умений, сноровки, эрудиции. Благодаря напряженному конфликту и интересному сюжету многие игры, приобретая драматургию, представляют собой своеобразные жанровые миниатюры, насыщенные юмором и познавательной ценностью. На какой бы конкретной основе не строилась игра, сюжет ее должен включать набор ситуаций, дающих возможность участникам проявить свои литературные, музыкальные, хореографические способности, блеснуть остроумием, показать эрудицию, отличиться в ловкости и сноровке.

2.2 Студент- режиссер игровой программы

Второй этап – умение найти образное постановочное решение сценарного материала.

Согласно режиссерской задумке, производится поиск и отбор игрового материала, эпизоды и блоки разрабатываются с учётом режиссерского хода.

Дальше студент занимается подбором костюмов и реквизита, подготовкой мультимедийной презентации, музыкально-звукового оформления программы.

Выбор и подготовка «помощников» – участников сюжета во второстепенных и эпизодических ролях, оказывающих помощь в организации игр, награждении их участников и/или победителей.

Назначаются репетиции, во время которых происходит корректировка материала.

Подготовка сувениров и призов для участников и/или победителей игр. Режиссер обязательно должен отрепетировать момент вручения подарков. *Например, если дети из одного класса и подарки у всех одинаковые, то Дед Мороз может сам раздать подарки, а если публика разная, то тут необходимо эту церемонию устроить таким образом, чтобы не упустить из виду ни одного ребенка (Дед Мороз просит своих помощников раздать подарки детям).*

При оформлении зала необходимо учесть соответствие тематике программы. Из возможных вариантов целесообразно использовать декорирование воздушными шарами, снежинками, различными тканями, световыми занавесами и т.д. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности, организатор-постановщик должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

2.3 Студент-исполнитель

Третий этап – умение студента работать над созданием яркого образа ведущего или героя.

Ни для кого не секрет, что 90% успеха любой игровой программы – это хороший ведущий. Что требуется студенту – ведущему игровой программы?

При работе с игрой студент должен уметь чётко и грамотно объяснять правила игры. Успех программы в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, ведущий должен ясно представлять себе весь ход программы. Объяснять правила лучше тогда, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Рассказ должен быть кратким. Длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии. (Исключение составляют игры с малышами, которые необходимо объяснять в сказочной форме). Рассказ должен быть логичным и последовательным. *Объяснение правил игры можно строить по следующему плану:*

- игровая задача;
- роли и расположение на площадке;
- ход;
- правила, ограничения.

Если встречаются затруднения в четком, ясном изложении правил, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге и выучить его. Необходимо четко оглашать условия игры.

Использование приемов активизации: заманивание, провоцирование, сотворчество, «подсказка».

Нельзя ставить играющих в неловкое положение. Предусмотреть помощников, музыкальное и художественное оформление. Сложность, с которой могут столкнуться начинающие ведущие - деление на команды, распределение ролей. Сложно потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, находиться в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес. Если кто-то не хочет участвовать, предложить ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: меньше зрителей, больше участников.

Существует множество способов деления на команды: игра манок, жетоны, карточки, через капитанов, самостоятельно, если приходит два класса, то можно разделить на классы и т.д.

Пример из новогодней программы. Две главные героини Мира и Рула, в самом начале программы раздали всем пригласительные билеты, это пригласительные билеты были двух цветов. Когда пришла пора делиться на команды, девочки разделили их по цветам и получилось команда Меры зеленого цвета, команда Рулы – красного.

Ведущий должен заинтересовать участников игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому быть участником, увлекая своим примером, поведением, особенно, когда игровая программа со сказочными героями, то ведущий – персонаж проводит игры, не выходя из своего образа. Для создания своего образа, необходимо обратиться к профессиограмме ведущего.

Профессиограмма ведущего

Свойства личности: такт, чувство юмора, вкус, доброжелательность, находчивость, владение собой и самокритичность.

Способности: организаторские, ораторские, актерские, режиссерские, импровизаторские, музыкальные, творческое воображение, память.

Умения: общаться с различными категориями людей, танцевать, петь, дирижировать, подбирать музыкальное оформление и несложный реквизит, правильно выбирать площадку и место, творчески использовать разговорные эстрадные жанры.

Очень важно закончить программу своевременно, по принципу: получили удовольствие, но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным ("последнее задание" и т.п.). Желательно чтобы конец программы был результативным - победа, поражение, и т. п. Он должен быть ярким, эмоциональным. Там, где вкраплен сюжет, рекомендуется финал, соответствующий сюжету программы: *добро победило зло и праздник Новый год состоится.*

В игре нельзя допускать эмоционального перенапряжения играющих и болельщиков, ибо игровые эмоции настолько возбуждают играющих, увлекают их, что они иногда не могут правильно оценить свои возможности и действия.

Пример. В конце игры от Тиморы герои предлагали поймать вредную Тимору, и дети настолько увлеклись этим заданием, что чуть не порвали костюм у героини. Пришлось быстро останавливать игру и успокаивать возбужденных детей. Но останавливали герои, не выходя из своего образа. Тиморе пришлось отдать часть снежинки, и уже не говорить тот текст, который был изначально прописан. Этот пример показывает, что надо контролировать весь игровой процесс и уметь импровизировать без вреда для программы.

Рекомендуемое время проведения программы:

Младший школьный возраст - 35-45 мин. (подвижные до 1ч.)

Средний школьный возраст - 60 - 70 мин. (подвижные до 1,5ч.)

Старший школьный возраст - 80 - 100 мин. (подвижные до 2ч.)

После проведения мероприятия необходимо сделать подробный анализ и внесение изменений (при необходимости). Объективный разбор приучает к правильной самооценке. При анализе отмечаются наиболее удачные моменты мероприятия и ошибки, которые надо исправить в дальнейшем. Рекомендуется ответить на вопросы: что помогало, мешало достижению хорошего результата, и т.п.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игры людей – естественное состояние, а участие в игровой деятельности зачастую способствует наиболее полной самореализации. В игре формируется стратегическое поведение людей в сложном мире человеческого общения и деятельности. Особая привлекательность игры состоит в том, что она позволяет действовать в ситуации риска, неопределенности, свободы выбора. В игре человек как бы ставит все на карту и сам, не советуясь ни с кем, принимает решение. Такого рода условия отсутствуют, как правило, в повседневном труде и быту, где человек окутан множеством обязательств, ограничений, не позволяющих ему свободно принимать решение.

По окончании изучения дисциплины «Игровые технологии» студент выходит на защиту сценарной разработки театрализованной игровой программы. На протяжении всего курса обучения студент является не только организатором игровой программы, участником ее постановки, но и выступает в качестве ведущего игрового действия в образе.

Представленный материал поможет студентам осмыслить ключевые понятия, теоретико-методические основы создания игровых досуговых программ и способы определения их результативности, приобрести новый опыт в поиске методов и разработке нестандартных идей.

Любая методика социально-культурной деятельности должна строиться на принципах сотворчества, взаимного обогащения, дополнения, на что и идет упор в данной работе.

Приложение 1

Сценарий театрализованной игровой программы «НОВЫЙ ГОД НА ВОЛШЕБНОЙ ПЛАНЕТЕ»

23-28 декабря 2019г.

Фойе Колледжа культуры и искусства

Роли:

Дед Мороз

Мира – добрая и веселая девочка, подруга Руллы

Рула – очень активная и заводная девочка, подруга Мирры

Терра – хозяйка волшебной и загадочной планеты Эллизии

Томтена – жительница планеты Эллизия, добрая и мудрая

Юльтома – Звездочёт, немного трусливый, но очень добрый житель Эллизии, чистит звезды.

Агнес – злая волшебница

Склиз – помощник Агнес

Тимора – помощник Агнес

Свита Агнес – трое существ, вредных, хитрых.

Кометы и Цветы – жители планеты Эллизия

Зрители собираются в холле. Звучит музыка выходят Мира и Рула.

Мира: Привет, ребята!

Рула: Привет!

Мира: Мы две подружки с планеты Эллизия. Вы слышали про такую?

Ребята отвечают.

Рула: Это планета Деда Мороза! Да, да, да! Вы не ослышались. У Деда Мороза есть своя планета.

Мира: Самая фантастическая планета, жители нашей планеты живут весело и дружно. И только один раз в канун Нового года, мы отправляемся на Землю, чтоб пригласить к себе в гости самых крутых, ребят – энерджайзеров.

Рула: Кого? Это нам батарейки, что ли надо собрать?

Мира: Сама ты батарейка. Ребят мы к себе в гости приглашаем, веселых, активных, энергичных!

Рула: Вот всегда ты Мира непонятно говоришь. Придумаешь себе заумные и странные фразы, а потом попробуй догадаться, что ты хотела сказать.

Мира: Да успокойся ты, давай лучше с ребятами познакомимся. А то мы с тобой даже не представились и как ребят зовут не спросили.

Рула: не хорошо получилось, но мы сейчас это исправим. Позвольте представить моя лучшая подружка Мира!

Мира: А это моя лучшая подружка Рула! А как вас зовут? *(Мира идет знакомиться с ребятами)*

Рула: Подожди, я ничего не понимаю, с каждым знакомиться это долго и скучно. Предлагаю познакомиться сразу всем вместе.

Мира: Вот тебе всегда всё быстро надо. А главное не быстро, а качественно!!!

Рула: Будет тебе и быстро, и качественно.

ИГРА «РАЗ, ДВА, ТРИ И РАЗ, ДВА, ТРИ»

После игры с улицы заходит Дед Мороз.

Дед Мороз: Здравствуйте, ребята! Здравствуйте Мира и Рула. Рад вас всех видеть. *(обращаясь к героиням)* Надеюсь вы уже рассказали ребятам, что мы их пригласили встретить Новый год на волшебной планете Эллизия?

Мира и Рула: Да!

Дед Мороз: Тогда не будем тратить время даром, а отправимся в волшебное путешествие. *(берет рацию и говорит)* Приготовить борт для гостей праздника.

Выходят две Кометы и выносят ткань.

Дед Мороз: К запуску космической ракеты приготовится?

Мира и Рула: Есть приготовится!

Дед Мороз: Включить контакты:

Мира и Рула: Есть включить контакты!

Дед Мороз: Завести моторы! *(обращаясь к зрителям)* Считаем вместе.

Пять, четыре, три, два, один. Пуск!

Мира и Рула: Пуск!

Дед Мороз стучает посохом и под волшебную музыку открываются двери в зал.

Мира, Рула и две кометы поднимают ткань под ней, за дедом Морозом идут ребята

Там их встречают эллизийские цветы и выстраивают ребят в полукруг.

Дед Мороз: Добро пожаловать на планету Эллизия!

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ НОМЕР

«ИСТОРИЯ ВОЛШЕБНОЙ ПЛАНЕТЫ»

В конце танца вокруг ребят и главных героев крутится свита Агнес, они крадут снежинку с посоха Деда Мороза и убегают. Цветы – жители планеты увядают.

Дед Мороз: Что за непорядок?

Мира и Рула: Не знаем.

Мира: Когда улетали за ребятами, на планете все готовились к празднику и встрече главных гостей.

Дед Мороз: Сейчас я своим посохом волшебным разгоню всю злую силу, начинает колдовать, но у него не получается.

Дед Мороз: Что такое? Не пойму,

Посох вроде был в порядке,

Ох, сломался он ребятки.

Батарейки что ли сели,

Не фурычет в самом деле.

Вот беда, беда.

Мира и Рула: Что случилось?

Дед Мороз: Я снежинку с посоха потерял, а без нее мой посох волшебной силы не имеет.

Мирра и Рулла начинают с ребятами искать снежинку. К ним подбегают цветы и начинают говорить на инопланетном языке.

Дед Мороз: *(переводит)* Мой помощники цветочки, говорят, что снежинку похитили какие-то странные существа. Надо их найти и вернуть посоху силу волшебную.

Рула: Тогда отправляемся по следам этих странных существ. Найдем их и заберём обратно снежинку. Ребята нам помогут. Правда, ребята?

Дед Мороз: Не спеши Рула, нам к Терре надо, она хозяйка этой планеты и должна знать, что тут происходит.

Мира: Тогда отправляемся к Терре.

ИГРА ПУТЕШЕСТВИЕ

«Вперед 4 шага, назад 4 шага»

Рула: Терра! *(никто не отзывается)* Тут никого нет. Но зато есть волшебный пульт. Сейчас я нажму на кнопку.

Мира: Нельзя без разрешения!

Рула: Подумаешь *(нажимает)* на кнопку пульта и начинает светиться экран.

Световой экран.

ИСТОРИЯ *(теневого театр)*

На планету прилетает Агнес со своей свитой

Агнес: Какая красивая и чистая планета. Не люблю всё чистое и красивое. Вокруг меня должно быть всё черное, как черная космическая дыра. Я завладею этой планетой и буду править на ней. А все жители будут мне поклоняться.

Терра: Не будет этого! Я узнала тебя Агнес, ты злая и коварная. Но эта особенная планета и никогда ты не будешь на ней править.

Агнес: Это мы ещё посмотрим!

К Терре подкрадывается свита, заколдовывает и уводит её.

Агнес: Как всё просто. И никто теперь не сможет ей помочь.

Появляется свита со снежинкой.

Агнес: Молодцы, вы еще и снежинку украли. Теперь я здесь главная!

Свита начинает спорить, кто отдаст эту снежинку Агнес, но они ломают ее, она разлетается в разные стороны.

Агнес: Какие же вы бесполезные. Срочно найти снежинку и принести ее мне!

Экран гаснет.

Дед Мороз: Что же нам делать? Надо и снежинку искать и Терру расколдовывать.

Мира: Предлагаю разделиться, мы с Рулой и ребятами пойдем снежинку искать. А ты Дед Мороз отправляйся на летающей тарелке на Землю за волшебной книгой с заклинаниями.

Дед Мороз: Тогда я оставляю вам посох. Он поможет в поисках снежинки. Как только часть снежинки будет рядом, он начнет светиться.

Кометы выносят летающую тарелку, Дед Мороз улетает.

Рула: Что же нам делать?

Мира: Милые цветочки вы всё знаете, подскажите, как нам быть?

Цветы грустные они не могут говорить из-за того, что злые силы забрали у них всю радость.

Рула: Я предлагаю наши цветочки развеселить зажигательным танцем. Готовы ребята?

ТАНЦЕВАЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

Цветы говорят на своем языке.

Мира: Они говорят, что надо лететь к Томтене она самая мудрая и точно подскажет, как найти снежинку.

Кометы и цветы раскинули полотно – это млечный путь, который будет указывать дорогу.

Рула: Этот млечный путь приведет нас прямо к Томтене.

Мира: Но, чтоб нам было веселей идти, мы с вами будем танцевать. Как только музыка остановиться все прячемся под млечный путь. Готовы повторять за нами?

ИГРА ТАНЕЦ «МЛЕЧНЫЙ ПУТЬ»

Как только млечный путь убирают, все видят Склиза

Склиз: Ой, ой, ой.

Рула: Здравствуйте, что с вами?

Склиз: Меня обидели!

Мира: А вы кто?

Склиз: Я Склиз, прибыл на праздник на вашу планету, а меня обидели.

Рула: Кто вас обидел? Может вам помощь нужна?

Мира: Что-то вы мне не нравитесь. А кто вас пригласил?

Мирра подходит к Склизу ближе и посох начинает светиться.

Рула: (ничего не замечает) Мирра, да что ты со своими вопросами прицепилась. Видишь тут помочь надо.

Мира: *(начинает его подозревать, видит светящийся посох, подговаривает ребят не говорить о том, что посох светиться, сама придумывает, как узнать у Склиза где снежинка)* После того, что произошло на нашей планете не доверяла разным пришельцам!

Склиз: Я хороший, правда. Хотите докажу?

Мира: Да.

ТАНЦЕВАЛЬНАЯ ИГРА НА УСКОРЕНИЕ

«ПУТАНИЦА»

Склиз: Ха, ха, ха – вот я вас запутал и задержал, как меня Агнес просила.

Когда Склиз прыгает и у него падает снежинка

Мира: Агнес?!

Рула: Снежинка! Смотрите посох светиться!

Мира: Я же говорила, что нельзя верить всяким незнакомым Склизам
Склиз исчезает.

Девочки отправляются дальше. Заходят под млечный путь и танцуют

Попадают к маленькому гному, который весь связанный сидит.

Юльтома: Ах, бедная я несчастная Юльтома. Никто мне не поможет.

Рула: Надо помочь.

Мира: Стой, а ты знаешь кто это? Может это Агнес его послала, чтоб нас с пути сбить.

Рула: Здравствуйте, а вы кто?

Юльтома: Я Юльтома, живу на этой планете уже 150 лет.

Мира: И почему мы вас не видели?

Юльтома: Потому что я в кратере живу, и выхожу только тогда, когда надо почистить звезды от космической пыли. Поэтому меня никто не видит. Но зато я главный помощник Терры.

Рула: А кто тебя так связал?

Юльтома: Не знаю. Сидела я в своем кратере и никого не трогала, а тут «бац» на голову, что-то как упадёт, а потом кто-то меня схватил и связал. Весь кратер перевернули, искали, искали, ничего не нашли и убежали. А меня так и оставили.

Мира и Рула распутывают Юльтома

Мира: А что блестящее к тебе упало?

Юльтома: Я думала звезда отвалилась, а это снежинка. Она в мою сеть запуталась (берет сеть и видит, что она порвалась, а на ней снежинка)

Юльтома: Вот ваша снежинка, забирайте и уходите. А мне надо сеть чинить.

Рула: Спасибо тебе, Юльтома. Давай и мы тебе поможем. Восстановим твою сеть.

Юльтома: Вы правда мне помочь хотите? Тогда я вас научу. Вот вам нитки волшебные. Катайте их по полу от одного человека к другому, так, чтоб паутинка получилась. Как только всё скатаете, сеть над головой поднимите, и если на ней звездочки удержаться, то сеть хорошая.

ИГРА «СВЯЖИ СЕТЬ»

(реквизит ленты, шарики)

Юльтома: Спасибо вам ребята, сеть хорошая получилась.

Мира: Ты Юльтома больше не прячься от нас.

Рула: Да, и в гости к нам заходи.

Юльтома уходит, а ребята и девочки отправляются дальше.

Млечный путь

Прилетают к Томтене, но попадают к Тиморе.

Тимора: Здравствуйте мои дорогие! Милости просим к нам в гости.

Мира: А вы кто? И где Томтена?

Тимора: Томтена ушла. А я её сестра. Я в гости приехала и пока тут за хозяйку. А вы зачем пожаловали? Что вам дома не сидится?

Рула: У нас беда, на планету напали злые силы Терру заколдовали и...

Мира: Хватит Рула, ты посмотри посох светиться.

Рула: Ура! Мы нашли её она у вас?

Тимора: Что у меня? У меня нет снежинки, с чего вы взяли.

Мира: А откуда вы знаете про снежинку? Отвечайте, кто вы такая на самом деле?

Рула: Отдавайте нашу снежинку.

Тимора: Еще чего. Просто так не отдам, вы её у меня попробуйте выиграть. Спорим, вы не встанете в один большой хоровод? *Девочки выстраивают в хоровод ребят.* Спорим, со мной никто не сможет потанцевать?

Мира: У нас ребята отлично танцуют, и тебя не бояться.

Тимора: Это мы сейчас проверим. Я подойду к мальчику или девочке топну перед вами. Вы выходите из круга, беретесь за руку и идете за мной.

Приглашаю столько детей, сколько захочу. Когда я соберу у себя ребят, мы начнем танцевать. Но как только музыка остановится — все ребята побегут на свои места. А я буду ловить вас, пока не успели встать на место. Поймаю — потребую от него выполнения задания.

Мира: Не поймаешь — никто не виноват. Выполняешь наше желание.

ИГРА ОТ ТИМОРЫ

Появляется Томтена

Томтена: Что тут происходит?

Мира и Рула: Томтена, твоя сестра не хочет отдавать нам снежинку с посоха Деда Мороза.

Томтена: Это не моя сестра. Это самозванка.

Тимора пытается уйти.

Мира и Рула: Ребята не выпускайте её из круга.

Ребята берутся за руки, Тимора пытается проскользнуть, но у нее ничего не получается.

Томтена: Тебя Агнес послала?

Тимора: Я с вами говорить не буду.

Томтена: А с нами и не надо говорить, зови сюда свою хозяйку или она боится нас?

Тимора: Ничего она не боится. Вот я её сейчас позову и вы сами увидите, какая она могущественная волшебница. Агнееес!!!

ТАНЕЦ СВИТЫ АГНЕС

Появляется Агнес со своей свитой и Склизом. Склиз ведёт заколдованную Терру.

Агнес: Как посмели вы поймать Тимору?

Томтена: Агнес, мы просим тебя покинуть нашу планету.

Агнес: Нет. Теперь это моя планета. И теперь тут всё будет так, как я хочу. И сейчас я хочу станцевать победный танец.

Мира и Рула: Посмотрим кто кого?! Мы так просто не сдадимся и в честном бою отвоюем свою планету. Вызываю вас на танцевальный бой

Агнес: Ха-ха-ха! Вам меня не победить. Я сильная и могущественная и у меня есть волшебная снежинка, в которой заключена вся сила посоха Деда Мороза!

Мира и Рула: А вот и проверим, кто сильнее. Мы вызываем тебя на бой! Танцевальный бой! Кто кого перетанцует, тот и будет управлять планетой Эллизией!

Агнес выстраивает свою свиту на танец. Девочки - ребят.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ БАТЛ

Агнес: Ладно, вы меня перетанцевали, но это не спасет вашу дорогую Терру. Потому что заклинание, которое на неё наложено, нет ни в одной волшебной книге.

Склиз и остальные: О, великая Агнес! Я забыл это заклинание, вы мне его не напомните?

Агнес: Вы ничего не помните, что за свита дураков у меня *(свита и Агнес отворачиваются)*.

Томтена: *(заговорицки обращается к зрителям)*

Должны мы все объединиться

Чтоб с Агнес и ее свитой нам сразиться.

У нас есть сила, которой нет у Агнес – это дружба, смелость и отвага.

Рула: Но как мы узнаем это заклинание?

Томтена: Придётся пойти на хитрость, хоть я это очень не люблю. Мы подкрадёмся к свите Агнес и подслушаем их разговор. А чтобы нас не заметили мы с вами разделимся на две команды и замаскируемся под елочки. Пока музыка звучит елочки тихонько бегут к Агнес и внимательно слушают слова, которые они говорят. Но как только музыка остановиться, вы сразу приседаете и прячетесь за елку, чтоб ни она никто из её свиты не заметил вас. Как только вы услышали слово, бежите к своей команде. Как только каждый побудет елочкой и услышит слово из заклинания, пробует составить его. Какая команда быстрее соберет все слова, та и сможет расколдовать Терру.

ИГРА ЁЛОЧКИ – ЗАКЛИНАНИЕ

Чья команда быстрее соберет заклинание, тем и расколдовывают Терру. Дети кричат заклинание. Звучит волшебная музыка

Агнес: Что? Как вы узнали?

Терра: Берегись злая Агнес! За то, что ты меня заколдовала и испортила нам праздник, я повелеваю тебя выгнать с нашей планеты на веки вечные!

БОЙ АГНЕС И ТЕРРЫ – ТАНЕЦ ПОСТАНОВКА

Выбегают Юльтома с сетью, которую делали ребята. Вместе с ребятами ловит Агнес и её свиту.

Терра: Вот мы и победили зло. Теперь надо собрать снежинку и стукнуть посохом, чтоб прогнать их с нашей планеты.

СОБИРАЮТ СНЕЖИНКУ

Мира и Рула: Ура! У нас получилось!

ЗИМНИЙ ТАНЕЦ

ПОЯВЛЕНИЕ ДЕДА МОРОЗА

Дед Мороз: Я нашел книгу, сейчас я вам помогу.

Терра: Не надо, нам ребята помогли, они посох твой починили и с меня заклятие сняли. Ты теперь лучше посохом стукни, чтоб их на летающей тарелке отправить далеко во вселенную.

Склиз: Мы не хотим во вселенную.

Тимора: Это почему Агнес такая злая, это потому что она дружить не умеет, и жила с черной дырой, а там только зло одно обитает.

Склиз: За всю жизнь никто ей слова доброго не сказал, вот и стало её сердце черным камнем.

Томтена: Тогда...

Чтоб добро в них победило,

А зло, коварство отступило.

Мы подарим дружбу им

И на праздник пригласим.

Дед Мороз: Вот это верно. Ты Агнес, брось на всех злиться, ведь, когда ты к людям со злом, то и они к тебе так же. А ты попробуй поменяться. Может и жить будет легче.

Агнес: Сомневаюсь.

Дед Мороз: Оставайся у нас на празднике, если понравится тебе, и ты веселая станешь, то разрешим тебе жить на этой планете, но с условием, что больше воевать не будешь.

Свита Агнес: Мы согласны.

Дед Мороз: Дорогие мои друзья, самое время праздник начинать и с Дедом морозом танцевать

ТАНЦЕВАЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ ОТ ДЕДА МОРОЗА

ХОРОВОД С ДЕДОМ МОРОЗОМ

ЗАЖИГАНИЕ ОГНЕЙ НА ЁЛОЧКЁ

Терра: Хорошо ты Дед Мороз с ребятами хороводы водишь, но вот подарков под елкой не хватает. Надо бы это исправить. Предлагаю вам ребята побывать в роли Деда Мороза и у елочки положить подарки, которые я специально для такой забавы приготовила. Для этого будет у нас две команды – одна Рулы, другая Миры. Во-первых, каждая команда соберет пирамиду из подарков. Готовы? *(собирают пирамиду из подарков)*. Теперь на вытянутых руках каждая команда бежит к нам с дедушкой, оббегают нас и отдают подарки следующему участнику, и встают в конец. Когда очередь дойдет до последнего игрока, он бежит к елке, кладет подарки и быстро возвращается обратно в команду. Кто первый подарки принесет, тот подарок от Деда Мороза получит.

ИГРА ОТ ТЕРРЫ

ПОДАРКИ

Дед Мороз: Молодцы, надо вас наградить, сейчас я свой мешок достану и выдам вам то, что в нем есть. Ой, а тут снег, как же это я забыл подарки вам взять. А, вот что я придумал. Мы с вами сейчас этими снежками играть будем, заодно и проигравшая команда сможет отыгаться.

Терра: Берите ребята по снежку и как только мы скомандуем, вы забрасывайте команду напротив снежками.

Дед Мороз: Как только музыка остановиться, у кого на поляне будет больше снежков тот и проиграл. На старт! Внимание! Марш!

ИГРА СНЕЖКИ

Терра: Ну, что Агнес, тебе весело?

Агнес: Да, очень. Мне никогда не было так хорошо.

Дед Мороз: Значит, снова под Новый год случилось чудо.

ФИНАЛЬНАЯ ПЕСНЯ С ФИНАЛЬНЫМТАНЕЦЕМ ОТ ХОРЕОГРАФОВ И ВСЕХ ГЕРОЕВ

Терра: Пусть Новый год добро несет!

Пусть будет счастье целый год!

Дед Мороз: Наступили минуты прощанья

Чем могли, постарались развлечь.

До свиданья, друзья,

До свиданья!

Вместе: До свиданья, до новых встреч!

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Даль В.И. Толковый словарь: В 4-х тт. Т.2.-М.:Русский язык, 1989, 779 с.
2. Бибарцева Т.С. Учебно-игровой тренинг специалистов социокультурной сферы. СПбГУК, 1999
3. Марков, О.И. Сценарно-режиссерские основы художественно-педагогической деятельности клуба./ О.И. Марков – М.;Просвещение,1988.
4. Сикорский А.И. Воспитание в возрасте первого детства. СПб.: А.Суворина, 1884
5. Панфилов, В. Режиссеру праздника об игре/ В. Панфилов. - М.; ВЦХТ,2004. -176 С.
6. Покровский Е.А. Детские игры преимущественно русские.-СПб.: Историческое наследие, 1994
7. Шашина В.П. СПО Учебное пособие. Методика игрового общения/ В.П. Шашина. - «Феникс», Ростов на Дону, 2005.
8. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры/ С.А. Шмаков - М.; Новая школа, 1994. 238С.

Список рекомендуемой литературы

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Л.: Лениздат, 1992
2. Ворошилов. В. Феномен игры. – М.: Изд-во «Советская Россия»,1982.
3. Газман. О.С. Каникулы: игра, воспитание. – М., Изд-во «Просвещение», 1988
4. Газман. О.С. Роль игры в формировании личности школьника// Сов.педагогика, 1982, №9.
5. Шмаков. С.А. Игра и дети. - М., Изд-во «Новая школа», 1970.
6. Шмаков СА. Секреты твоего мастерства. Гл. 4: Книга вожатого. М., 1972.

7. Эпштейн М. Игра в жизни и в искусстве// Современная драматургия.
1982. № 2.