

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ
ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«РЕЖИССУРА ФИЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ И
СПОРТИВНО-МАССОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ»**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Физическая культура и спорт»

Ставрополь, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
-----------------------	----------

РАЗДЕЛ 1

Массовые художественно-спортивные представления, как жанр зрелищного искусства.....	9
--	---

РАЗДЕЛ 2

Игра, ее сущность и основные функции.....	30
---	----

ВВЕДЕНИЕ

Методические указания содержат материал практических занятий дисциплины «Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий», разработанного в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Физическая культура и спорт».

В издании раскрывается порядок, логика и специфика изучения тем учебной дисциплины «Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий», проведения практических занятий, мероприятия с целью распространения наиболее эффективных, рациональных вариантов, образцов действий по составлению и реализации сценарных замыслов режиссера спортивных праздников.

Дисциплина «Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий» относится к дисциплинам по выбору части Б1.В.ДВ.04.02. Его содержание реализуется на 2-м курсе в 3 семестре по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Физическая культура и спорт».

Цель - научить будущих магистров использовать методики и технологии по созданию художественно-спортивных представлений в своей профессиональной деятельности. Сформировать способности самостоятельно создать сценарий художественно-спортивного праздника и осуществить его постановку. А так же оказание помощи в освоении материала дисциплины «Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий», предоставление возможности разобраться и найти правильный ориентир во всем многообразии игровой деятельности, видах, формах и жанрах игрового творчества, которые могут быть использованы в условиях досуга.

Задачи дисциплины:

- Овладение системой знаний о режиссерской деятельности в досуговой сфере, необходимых в профессиональной деятельности.
- Сформировать профессиональные навыки и умения применять полученные теоретические знания на практике.
- Развить навыки творческого подхода в планировании, составлении и проведении различных культурно-досуговых программ, сценариев спортивных праздников и развлечений с использованием игровых технологий.
- Сформировать навыки подготовки и проведения конкретных научных и педагогических исследований в области спортивно-оздоровительного туризма.
- Обеспечить условия для применения усвоенных знаний и приобретенных умений в практической деятельности.

Актуальность и значимость курса. Важнейшей социальной функцией культурно-досуговой деятельности можно назвать *рекреационную*. Цель ее - восстановление жизненной энергии, утраченных сил человека. С этой функцией тесно переплетается *развлекательная*, или гедонистическая (наслаждение, удовольствие), обеспечивающая условия для снятия излишнего напряжения, поднятия настроения, получения удовольствия от свободы, веселья и др. В сфере досуга люди не только отдыхают, восстанавливают силы, развлекаются, но и совершенствуют себя в культурном и физическом отношении. Поэтому немаловажной функцией здесь является *развивающая*. Досуговое время человека должно быть посвящено духовному росту, развитию эмоциональной и художественно-эстетической сферы личности, поэтому назначение культурно-досуговой деятельности - активное привлечение человека к культуре на основе творчества, оказывающего прямое воздействие на его жизнедеятельность.

Подчиняясь общей концепции развития общества, нацеленной на технологизацию, культурно-досуговая деятельность также переходит на технологические рельсы. Это означает построение деятельности по схеме

технологического процесса: *цели - задачи - формы - методы - средства - результат*. Развиваясь, культурно-досуговые технологии требуют инноваций.

Творческая организация элементов спортивного праздника, тех, которые создают художественный образ, оставляют впечатление, активизируют деятельность участников, - профессиональная задача режиссера. Поэтому специалисту в области рекреации и спортивно-оздоровительного туризма, необходимо знать основы сценарного и режиссерского искусства, чтобы владеть методикой достижения технологического результата профессиональной деятельности.

Игровая деятельность используемая в ходе изучения курса приучает занимающихся к самостоятельному мышлению, вырабатывает алгоритмы двигательных действий близких по своей структуре к спортивной или производственной деятельности. Несомненно, овладение специалистами по рекреации и спортивно-оздоровительному туризму данными умениями и навыками и внедрение их в практику позволит решать многие как частные, так и общие проблемы в области физического воспитания и спортивно-оздоровительного туризма.

Данный курс направлен на возможность применения знаний, умений и практических навыков, полученных в ходе его изучения в дальнейшей профессиональной деятельности, а так же позволяет занимающимся, развивать не только коммуникативные, но и физические качества, совершенствовать отдельные умения и навыки.

Освоение курса осуществляется в виде лекционных и практических занятий, а также за счет самостоятельной работы, которая способна расширить диапазон профессионально значимых умений, позволит выбирать оптимальные средства достижения поставленных целей, активизировать творческую деятельность студентов.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения

дисциплины

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие компетенции:

Наименование компетенции:

Индекс	Формулировка:
ПК-1	Способен организовывать деятельность обучающихся по освоению основных образовательных программ бакалавриата и дополнительных профессиональных программ в сфере физической культуры
ПК-4	Способен разрабатывать программно-методическое обеспечение, осуществлять организацию и руководство проведением спортивно-массовых мероприятий, организуемых в рамках досуговой деятельности обучающихся

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

ПК-1

ИД-1ПК-1 знает оптимальные средства и методы организации деятельности обучающихся по освоению дополнительных профессиональных программ в сфере физической культуры

ИД-2ПК-1 умеет на основе положений дидактики организовывать деятельность обучающихся по освоению основных образовательных программ бакалавриата; применяя положения дидактики организовывать деятельность обучающихся по освоению дополнительных профессиональных программ в сфере физической культуры

ИД-3ПК-1 владеет навыками организации эффективной деятельности обучающихся по освоению основных образовательных программ бакалавриата; навыками организации эффективной деятельности обучающихся по освоению дополнительных профессиональных программ в сфере физической культуры

ПК-4

ИД-1ПК-4 знает содержание и структуру программно-методического обеспечения спортивно массовых мероприятий, основы организации и

руководства проведением спортивно-массовых мероприятий, организуемых в рамках досуговой деятельности обучающихся

ИД-2ПК-4 умеет разрабатывать программно-методическое обеспечение спортивно-массовых мероприятий в сфере физической культуры и спорта; организовывать и руководить проведением спортивно-массовых мероприятий в рамках досуговой деятельности обучающихся

ИД-3ПК-4 владеет навыками разработки программно-методического обеспечения спортивно массовых мероприятий в сфере физической культуры и спорта; навыками организовывать и руководить проведением спортивно-массовых мероприятий в рамках досуговой деятельности обучающихся

ПЛАНЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Практическое занятие

Тема: Особенности режиссуры массового праздника и физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий.

Цель: Формирование у студентов творческих способностей при составлении сценариев спортивных праздников и проведении игр.

При рассмотрении данной темы следует обратить внимание на классификацию спортивных мероприятий, а также дифференцированный подход к организации спортивных анимационных мероприятий по возрастному и другим признакам.

Актуальность темы практического занятия заключается, прежде всего, в освоении методики проведения игр с детьми и при составлении сценариев спортивных праздников и физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий. Умение проводить развивающие игры, обучающие игры, подвижные игры.

Теоретическая часть.

1. Специфика работы спортивного режиссера

Постановка сценического произведения - зрелища - это конкретный акт личного творчества, за итоги которого несет полную ответственность создатель. Мастерство людей творческих профессий в большей степени зависит от величины креативности в их мышлении, а масштаб творчества - объективно пропорционален этой величине. Развитие креативных способностей достаточно актуально для режиссеров шоу-бизнеса, чья деятельность связана с нестандартным, в большей мере, творческим подходом к решению профессиональных задач, поиску всевозможных альтернатив, генерирования идей, формирования гипотез и созидания нового. Режиссеров массовых спортивно-художественных постановок и мероприятий относят к специалистам творческих профессий. Им в своей деятельности приходится решать профессиональные задачи, большинство из которых требуют творческого подхода, как в постановочном, так и в организационном плане с

использованием всех основных характерологических параметров творчества.

Постановка массовых спортивно-художественных представлений требует от ее режиссера наличия не только огромного творческого таланта, но и выдающихся организаторских способностей. Организацией спортивных соревнований и спортивных праздников сегодня занимаются люди самых разных профессий - спортсмены, режиссеры, актеры, представители административного аппарата, менеджеры, что приводит к многочисленным подходам при решении вопросов организации и проведения данных мероприятий. Отсутствие четко сформулированных, логически завершённых организационных структур снижает эффективность работы при создании спортивно-художественного представления. Проведение такого представления требует высококвалифицированной работы специалиста - спортивного режиссера.

2. Одним из важных направлений аниматорской деятельности является анимация для детей.

Действуют специальные детские клубы: «мини» - для детей 3-12 лет, и «юниор» - для молодежи 12-15 лет. Здесь родители могут оставить своих детей на целый день под присмотром опытных аниматоров (как правило, с педагогическим образованием), чтобы поездить в свое удовольствие интересным уголком, или спокойно полежать неподалеку на пляже.

О наличии мини-клуба в гостинице уведомляет большой красочный стенд, установленный в холле гостиницы, у входа в главный ресторан или на пляж, на котором расписан график работы и предстоящие мероприятия для детей, чтобы уже при въезде в гостиницу гости могли быстро сориентироваться и определить туда своего ребенка. Название мини-клуба - сугубо индивидуально, но оно определяет дальнейшую политику и девиз данного отдела («Розовый бегемотик»).

План работы, как и общий план анимационной деятельности в гостинице, составляется заранее и, возможно, корректируется в ходе проведения занятий, в зависимости от присутствующего контингента детей и

других условий. В этом плане должны удачно совмещаться и иметь оптимальное количество спортивных и культурных мероприятий, необходимых для развития ребенка.

Работа в мини-клубе аниматором - большой труд, так, этот человек должен учитывать целый ряд физиологических и психологических особенностей детей разного возраста, создать такие условия, чтобы любому ребенку было в нем интересно и он смог проявить и реализовать себя как личность.

Для организации эффективной работы с детьми необходимо иметь соответствующие помещения пребывания детей в летние месяцы и в непогоду, оснащенные различным инвентарем для рисования, лепки, подвижных и развивающих игр и т.д.

Каждый день неизменно начинается со знакомства (дети встают в круг, называют свое имя, повторяют и запоминают имена других) и имеет свою тему, которая раскрывается в ходе спортивных и познавательных занятий и состязаний, совместно поставленных маленьких спектаклей, концертов и праздников.

Вечером все собираются на представление, где переодетые и раскрашенные с помощью аниматоров, играют на сцене заранее выученные роли. Итак, работа мини-клуба в отеле - творческий и кропотливый процесс и задачей детского аниматора является не просто организация досуга детей, развитие их познавательной, физической и психологической сферы, но и такой организации, при которой каждый день, проведенный ребенком в мини-клубе, превращался бы в целое событие, праздник, который останется ярким впечатлением его отдыха.

Вопросы и задания:

Особенности режиссуры массового праздника на открытом воздухе.

Жанры и формы представлений и праздников на открытом воздухе.

1. Влияние особенностей «игровых» площадок на жанровое решение праздника и планировку действия на улице, в парке, на площади.

2. Выразительные средства и организация действия зрителей в празднике на открытом воздухе.
3. Особенности пространственной композиции представлений и праздников на открытом воздухе.

Практическое занятие

Тема: Сценарии зрелищно-игровых и конкурсных программ. Цели и задачи игровых программ. Планирование вечера отдыха. Проведение олимпиады.

Цель. Дать студентам целостное представление об анимационной деятельности.

Актуальность темы практического занятия связана, прежде всего, с освоением методов организации зрелищно-игровых и конкурсных программ для туристов.

Теоретическая часть. Под технологией создания анимационных программ понимается комплекс приемов труда аниматора, организация этого труда, использование специальных технических средств (объектов, сооружений, инструментов и приспособлений). Это сложный и многоплановый процесс, поскольку решает следующие задачи: создание анимационных программ, экономический просчет стоимости каждой программы, их реализацию и, наконец, творческое воплощение запрограммированных анимационных мероприятий с последующим анализом. Данный технологический процесс представляет собой целостную систему, в которой взаимодействуют все компоненты.

Технология создания и реализации анимационных программ, как система состоит из нескольких взаимосвязанных подсистем. Рассмотрим каждую из них:

1. Организационная – организация совместной деятельности анимационной команды, экономического, технического, рекламного отделов;

2. Инструкторско-методическая – создание и разработка сценариев мероприятий, текстов экскурсий, подбор спортивных игр и соревнований, составление маршрутов походов с последующей разработкой методических рекомендаций на основе обобщения опыта;

3. Режиссерская – распределение ролей, составление планов репетиций, постановка спектакля, шоу;

4. Техническая – подготовка технических средств (объектов, сооружений, инструментов и т.д.), площадки (сцены) для анимационных мероприятий, реквизита, декораций, освещения, музыкального сопровождения и пр.

Технологический процесс создания анимационных программ

включает следующие элементы:

- объект деятельности - обслуживаемые туристы, население (группы и отдельные личности);

- субъект деятельности – руководитель, специалист анимационной службы;

- собственно анимационная деятельность со всеми ее компонентами – процесс взаимодействия субъекта на объект.

Все элементы функционирования технологического процесса находятся в единстве взаимодействий и образуют единую систему. Главный элемент этой системы – объект деятельности, люди (туристы, гости, отдыхающие). Все предназначено для удовлетворения их духовных и физических потребностей. Поэтому специалистам-аниматорам надо знать эти потребности, изучать аудиторию, настроения, интересы и запросы молодежи. Без знания людей трудно рассчитывать на достижение желаемого результата и на повышение эффективности интеллектуального и эмоционального воздействия на аудиторию.

Этапы подготовки культурно-досуговой программы являются общими пунктами её содержания.

Первый этап подготовки программы условно можно назвать этапом обоснования выбора программы. Данный этап включает в себя несколько организационно-проектировочных разделов.

Вопросы и задания:

1. Анимация как комплекс по разработке и предоставлению специальных программ проведения свободного времени.
2. дать общую характеристику видам, формам и основным направлениям анимационной деятельности;
3. охарактеризовать анимационные мероприятия;
4. рассмотреть профессиограмму специалиста-аниматора.
5. Виды и формы, основные направления анимационной деятельности.
6. Профессиограмма специалиста - аниматора, основные функции, специализация.
7. Планирование вечера отдыха.
8. Провести олимпиаду.

Практическое занятие

Тема: Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности. Советы и рекомендации по написанию сценарного плана.

Цель. Дать студентам целостное представление о сценарно-режиссерских основах игровой деятельности. Рассмотреть цели и задачи спортивных анимационных мероприятий; дать характеристику алгоритму организации спортивной анимационной программы; рассмотреть разнообразие спортивных анимационных мероприятий.

Актуальность темы практического занятия связана, прежде всего, с освоением алгоритма организации спортивной анимационной программы в контексте разнообразия анимационных мероприятий.

Теоретическая часть. Массовые спортивные мероприятия: понятие, типы и виды. Планирование массового спортивного мероприятия. Правовые аспекты организации и проведения массовых спортивных мероприятий. Обеспечение безопасности жизнедеятельности при проведении массовых мероприятий. Учёт особенностей целевой аудитории при проведении массовых спортивных мероприятий (возрастных, социальных, гендерных и других характерных черт).

Драматургия и режиссура массового спортивного мероприятия: история и современность. Выбор темы, понятие режиссёрского замысла, доклады к будущим исполнителям, видение главного события мероприятия, определение жанра, атмосферы, мизансцены.

Выбор материала для массового спортивного мероприятия в соответствии с особыми качествами аниматоров, актёров, музыкантов и его других участников. Актёрское мастерство (метод физических действий и ощущений, логика действия, метод действенного анализа Кнебель, словесное действие, воздействие на партнёра, восприятие партнёра, логика ролей и номеров).

Режиссура (вопросы композиции массового мероприятия, взаимодействие с художником, композитором, хореографом, изучение эпохи и быта, знакомство с организационно-производственной работой над массовым мероприятием).

Характерность персонажа и общая композиция массового мероприятия. Актёрское мастерство (проблема актёрского перевоплощения, овладение характерностью, пластической выразительностью, вокалом и сценической речью). График репетиций массового мероприятия.

Специфика массовых мероприятий в индустрии гостеприимства и развлечений. Особенности анимационных программ, используемых в массовых мероприятиях.

Концерт как вид зрелищного искусства. Синтетичность и многоструктурность концертных программ. Речевой, инструментальный,

вокальный, хореографический, спортивно-цирковой роды концерта. Жанровое разнообразие концертных номеров. Типы концертных программ. Сольный и отчетный концерты. Моноспектакль. Сборный, тематический, эстрадный, гала-концерт и шоу. Концерт на стадионе. Театрализованный концерт. Драматургия концертного номера. Сценическая культура исполнителя. Вспомогательные выразительные средства (костюм, грим, пластика). Видовое и жанровое разнообразие концертных программ. Тематическое сочетание. Чёткость перехода от одного номера к другому. Особое значение начальных и финальных номеров. Учёт технического оснащения выступлений (инструменты, станки и подставки, цирковые и спортивные снаряды). Монтаж – основной способ организации концертного действия. Временные и пространственные виды монтажа. Основные смысловые пары (художественный образ номера – художественный образ номера; исполнитель – художественный образ номера; фон – художественный образ номера). Кино- и видеосюжеты (работа с экранами и мониторами). Хореографические и пластические фоновые группы. Световые и лазерные эффекты. Музыкальные паузы. Реальные герои в концертной программе (исполнение Гимна, поднятие или внос знамён и т.д.). Церемонии награждения. Сюжетный ход, ролевая персонификация, сценография, кино - видеосюжеты, костюмирование – основные способы театрализации. Художественно-смысловые блоки. Театрализованные блоки и финал. Просмотр и отбор номеров. Режиссура номера. Объединение номеров в художественно-смысловые блоки. Организация непрерывного концертного действия. Выходы и уходы массовых коллективов. Особенности репетиционной работы. Эмблемы и символы, логотипы и лейблы. Текст как элемент оформления. Экраны и мониторы, сценическая мебель, музыкальные инструменты, хоровые станки и подставки. Декоративные элементы. Работа режиссёра с художником. Функции постановочной группы (перестановки, вывод коллективов, обслуживание церемоний) Озвучивание сцены (микрофоны на стойках, мобильные радиомикрофоны, подвесные

микрофоны). Постановка света. Режиссёрские выписки для технических служб (звукооператоры, светотехники, операторы проекционной аппаратуры).

«Тематический вечер». Виды вечеров. Тематический вечер. Литературно-музыкальная композиция. Вечер танцев, вечер-банкет. Обряд. Развлекательная программа. КВН. Церемония. Представление. Спектакль. Экспресс-театр. Документ – особенность представления. Виды документального материала. Реальный факт. Реальный герой. Письменное свидетельство, Фото, видео, кино, аудио – документы. Синтетический характер – одна из главных особенностей представления. Театр. Музыка. Кино. Сценография. Выбор темы. Режиссёрский «ход». Способы разворачивания темы. Отправные точки замысла.

Театрализованное представление. Сюжет. Персонификация персонажей. Театр эстрадной публицистики («Экспресс-театр»). Спектакль. Светозвукоспектакль. Современный театрализованный ритуал. Развлекательная программа – это комплексная форма театрализованного представления. Блоки «встреча» и «прощание». Активизация зрителей. Сюрпризы программы. Отбор концертных номеров. Виды театрализованных тематических конкурсов. Элементы театрализации. Подготовка домашних заданий. Условия конкурса. Работа жюри. Конкурсы профессионального мастерства, «А, ну-ка...». КВН – как особый вид конкурса-игры.

Праздник. Виды праздников: трудовые, гражданские, обрядовые. Формы и методика организации и проведения. Виды фестивалей. Историография. Содержание и тематическая направленность.

Праздник под открытым небом. Народное гуляние, театрализованный спектакль под открытым небом. Представление на стадионе. Работа режиссёра с художником. Зрительный образ представления и создание «окружающей среды». Костюмы и реквизит. Куклы и маски. Музыка и шумы. Проекции. Промышленная и сельскохозяйственная техника. Животные. Силы природы. Законы уличного театра. Народное гуляние. Масштабность праздника. Организация различных площадок. Тематика площадок. Карнавал. Шествие-

манифестация. Работа с исполнителями. Постановка массовых сцен. Организация репетиций. Проведение сводных репетиций, прогонов, генеральной репетиции и представления.

Вопросы и задания:

Ключевые вопросы:

1. Цели и задачи спортивных игровых программ.
2. Этапы организации анимационной деятельности. Алгоритм организации спортивного анимационного мероприятия.
3. Подготовка и проведение спортивных анимационных мероприятий. Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности. Организационные мероприятия. Советы и рекомендации.
4. Разнообразие анимационных мероприятий, специфика некоторых из них:
 - Прочтение и подробный анализ готовых сценариев.
 - Идейно-тематическая основа, композиционная структура
 - Наличие сценарной эклектики.
 - Присутствие фольклорной основы.
 - Адресность сценарного действия.

Практическое занятие

Тема: Деловая игра, ее психолого-педагогические принципы. Разновидности деловых игр и методы их использования в сценарии спортивного праздника.

Цель. Дать представление студентам в процессе профессиональной подготовки о проведении деловых игр и методах их использования в сценарии спортивного праздника.

Актуальность темы практического занятия связана, прежде всего, с освоением методики проведения деловых игр и способах их использования. сценариях использования в сценарии спортивного праздника.

Теоретическая часть.

Организация отдыха как общегосударственная задача. Свободное время как сфера духовного, психологического, интеллектуального и физического развития человека. Понятия «анимация», «отдых», «досуг», «рекреация», «развлечение». Сущность спортивной анимации. Виды отдыха: пассивный, активный, физический, умственный. Досуг: уровни развития. Отдых и движение, развлечение, просвещение, созерцание, праздник, активное участие в анимационных программах. Анимационные программы: физическая, психологическая, интеллектуальная и эмоциональная потребность. Компенсаторная роль отдыха. Организация отдыха и развлечений как педагогическая проблема. Понятие «субъект анимационной деятельности». Программирование общения в процессе организации и проведения анимационных мероприятий, направленных на отдых и развлечение туристов.

Психолого-педагогические принципы организации деловой игры:

принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства. Моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов интерактивного обучения;

принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа является необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;

принцип совместной деятельности. В деловой игре этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует от разработчика выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия «должностных» лиц;

принцип диалогического общения. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия

с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности.

принцип двуплановости; Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двоякого рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развёртывания в игровой деятельности. (Вербицкий А. А., 1991)

Цели использования:

формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;

воспитание системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;

передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;

обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;

воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;

- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

Структура деловой игры

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым, центральным элементом является имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать цепочку решений. В качестве модели может выступать

организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и тому подобное. В сочетании со средой (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами в ДИ являются участники, организуемые в команды, и выполняющие индивидуальные или командные роли. При этом и модель, и действующие лица находятся в игровой среде, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от её состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого правилами.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Вся игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с дидактической моделью игры, включающей такие элементы, как игровую модель деятельности, систему оценивания, действия игротехника и все то, что служит обеспечением достижения учебных целей игры.

Вопросы и задания:

1. Использование возможностей участников в подаче вставных номеров.
2. Разработка массовых упражнений. Составление двигательных композиций.
3. Приемы изменений зрительского восприятия при неизменности массовых упражнений.
4. Использование возможностей участников в подаче вставных номеров.
5. Задание – группа студентов (4-5 человек) разрабатывают один из видов деловой игры и проводят его для своих 9 однокурсников. Организаторы мероприятия должны провести все предварительные этапы подготовки, провести и проанализировать свою разработку и сдать ее в письменном виде.

Практическое занятие

Тема: Игра, ее сущность и основные функции. Определение и структура игры. Основные функции игры. Игра как фактор развития и воспитания творческой личности.

Цель. Дать студентам целостное представление об игровой деятельности как основе спортивной анимации. Дать понятие об игровой деятельности;

- дать общую характеристику истории происхождения игр;
- рассмотреть игру, как эффективную форму сценарного замысла режиссера спортивного праздника.

Актуальность темы практического занятия связана, прежде всего, с освоением типов и видов психологических игр и методики их проведения.

Теоретическая часть. Игровая деятельность – ключевое звено анимационной деятельности. 2. История происхождения игр. 3. Игра, как эффективная форма анимационной деятельности в туризме.

Игра как социальное поведение. Теория игры, признаки игры, функции игры. Игровое пространство. Стороны в игре. Зрители как участники игры.

Спорт и спортивные игры: общая характеристика. Национальные виды спорта. Понятие спортивная игра. Мотивационные варианты индивидуального выбора спортивных игр. Краткая психофизическая характеристика основных групп видов спорта и спортивных игр. Возможности использования спортивных игр в анимационных программах.

Игры в пешеходном туризме. Место игр в пешеходном туризме. Тренировочные игры и упражнения. Подвижные игры. Спортивно-туристские игры. Игры с компасом и картой. Ориентирование на местности. Особенности игр в пешеходном туризме.

Детские игровые программы. Особенности детских игровых программ. Игровые программы для детей младше 10 лет. Игровые программы для подростков. Военно-патриотические игры. Происхождение военно-

патриотических игр. Основные правила военно-патриотических игр в Советском Союзе. Особенности проведения военно-патриотических игр в настоящее время.

Ролевые игры: общая характеристика. Понятие «ролевая игра». Виды ролевых игр. Основные принципы ролевых игр. Функции мастерской группы в ролевой игре. Пространство и время в ролевой игре. Особенности игрового взаимодействия в ролевой игре. Использование ролевых игр в анимационных программах.

Профилактика травматизма и оказание первой помощи. Обеспечение безопасности занятий физическими упражнениями. Травматизм на занятиях спортивными подвижными играми. Причины травматизма. Внешние и внутренние факторы травматизма. Страховка при занятии спортивными подвижными играми. Самостраховка при занятии спортивными подвижными играми. Первая помощь при травмах на спортивно-игровых занятиях. Первая помощь при травмах опорно-двигательного аппарата. Первая помощь при сотрясениях головного мозга. Остановка кровотечения и виды перевязок. Врачебный контроль и самоконтроль в процессе занятий спортивными играми. Субъективные и объективные показатели состояния организма.

Разработка правил для новой игры. Новая игра: понятие и определение. Этапы разработки правил новой игры. Подготовительный этап. Определение целевой аудитории. Методики проведения исследований интересов и возможностей целевой аудитории. Этап разработки правил. Требования, предъявляемые к правилам игры. Внутренняя непротиворечивость правил новой игры. Безопасность игры. Техническое обеспечение новой игры. Этап апробации новой игры.

Вопросы и задания:

1. Игровая деятельность – ключевое звено спортивной анимационной деятельности. Понятие игровой деятельности. Теории происхождения игр.
2. История происхождения игр.
3. Классификация игр. Формы и виды игр.

4. Задание – группа студентов (4-5 человек) разрабатывают один из видов психологической игры и проводят его для своих 9 однокурсников. Организаторы мероприятия должны провести все предварительные этапы подготовки, провести и проанализировать свою разработку и сдать ее в письменном виде.

Практическое занятие

Тема: Игра как эффективная форма анимационной деятельности в режиссуре спортивного праздника. Классификация игр. Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр.

Цель. Дать студентам целостное представление о народных играх входящих в спортивные праздники.

- дать понятие о народных играх и рассмотреть их классификацию; - рассмотреть роль народных игр в сценарном замысле спортивного праздника.

Актуальность темы практического занятия связана, прежде всего, с освоением типов и видов народных игр и игр на развитие логического мышления и методики их проведения.

Теоретическая часть. Культура и формы передачи анимационных обрядов новым поколениям. Специфика анимационного обряда и его отличие от обычая. Знак как символ в анимационном обряде. Игра в обряде. Эстетическая сторона обряда. Действующие лица в обряде входящего в спортивный праздник. Методика работы над реализацией обряда. Традиции и новаторство в драматургии и режиссуре обряда. Использование народных традиций и фольклора в спортивном празднике. Классификация обрядов на современном этапе. Проигрывание программы в сценарии спортивного праздника. Зрители на спортивном празднике. Костюмы. Ведущий праздника. Вовлечение зрителей в действие.

Вопросы и задания:

1. Народные игры – ритуальные, обрядовые, социально-бытовые. Понятия «обычай», «традиция», «народная игра», «фольклор». Классификация народных игр.

2. Календарные игры и праздники.

3. Роль народных игр в проведении спортивного праздника.

4. Задание – группа студентов (4-5 человек) разрабатывает один из видов народной игры, и проводят его для своих 9 однокурсников. Организаторы мероприятия должны провести все предварительные этапы подготовки, провести и проанализировать свою разработку и сдать ее в письменном виде.

Практическое занятие

Тема: Занятия в игровых формах. Принципы проектирования обучающих игр. Классификация ролевых игр.

Цель. Дать студентам представление о проведении занятий в игровых формах, принципах проектирования обучающих игр, а так же классификации ролевых игр входящих в структуру спортивного праздника.

Актуальность темы практического занятия связана, прежде всего, с освоением методики проведения занятий в игровых формах, принципах проектирования обучающих игр, а так же классификации ролевых игр входящих в структуру спортивного праздника.

Теоретическая часть. Ролевая игра — игра обучающего или развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры.

Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего персонажа.

Действие ролевой игры происходит в мире игры. Мир игры может выглядеть как угодно, но именно он определяет ход игры. Сюжет, предлагаемый мастером игры, и описываемый им мир составляет основу ролевой игры. Мир может быть полностью придуманным, основываться на каком-нибудь художественном произведении (книге, фильме или пьесе).

Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, а в некоторых ролевых играх её вообще нет. Главной задачей может выступать развитие персонажа, правильный отыгрыш или исследование мира.

В ролевом сообществе распространяются некоммерческие издания, посвящённые играм и вопросам исторической реконструкции, авторские сборники, в том числе и музыкальные.

Необходимо отметить, что с 70-х годов XX века ролевая игра стала использоваться в обучении иностранным языкам, и примерно в то же время — в практике психологии и психиатрии.

В ролевом сообществе развились свои термины, для обозначений реалий игры. Классификация ролевых игр, ролей и действий в игре: По поставленным целям (жаргон) Боёвка игра, процесс, боевая роль подразумевает прежде всего игровое оружейное взаимодействие, с практически обязательной соревновательной компонентой поведения и игроков, и персонажей.

- **Театралка** (театральный отыгрыш) подразумевает больший упор на определенность и заданность сюжета, соответствие ролям (например, если игра историческая, то отсутствие сослагательных вероятностей: Если Родриго Борджиа стал Папой Римским в реальности, то и в игровой деятельности тоже, а не как пойдет). С достижением соответствующей атмосферы.

- **Экстремалка** (игра на выживание) означает, что в процессе игры игрок заведомо оказывается в экстремальных для него ситуациях, возможно психологических, возможно — физических.
- **Мистерия** (мистериальная игра) предполагает глубокое психологическое погружение игрока в сущность своего персонажа, а при коллективной игре ещё и максимально адекватное для всех участников действия
- **Моделирование** (реконструкция) — особое внимание уделяется точности моделирования. Наиболее распространено в стратегических ролевых играх и компьютерных.
- **Деловые** ролевые игры применяются в профессиональном образовании методом моделирования каких-либо жизненных ситуаций, например, работы в трудовом коллективе. В этом случае участники принимают роли различных должностей и профессий.

По способу взаимодействия игроков и условиям моделирования

- В **настольных** ролевых играх и в **словесках** всё действие происходит в воображении участников, и развитием событий в большинстве случаев управляет так называемый *мастер* в соответствии с заранее заданными правилами, или без них. Отличие настольных игр от словесок заключается в наличии или отсутствии игровой системы.
- В ролевых играх **живого действия** игроки физически участвуют в событиях игры. При этом также есть правила и *мастера*. В данном случае мастера отвечают не за весь мир, а только за немоделированную его часть. Иногда мастера так или иначе контролируют игровой мир целиком посредством введения мастерских персонажей либо при помощи мастерского произвола. Правила также описывают только те действия, которые заменены моделью.
- В **компьютерных** ролевых играх вся окружающая игроков обстановка управляется компьютерной программой. Нередко такие игры рассчитаны на одного игрока и имеют предписанный сюжет (развитие которого, в определённой степени, зависит от решений игрока). В последние годы

широкое распространение получили многопользовательские ролевые онлайн игры в которых тысячи игроков взаимодействуют друг с другом через интернет.

- Ролевые игры по электронной почте — игры с небольшим количеством игроков и одним *мастером*, проводимые посредством электронной почты (например, Мафия), а также родственные им форумные ролевые игры и браузерные ролевые игры.

По типу отыгрываемых персонажей

- Большинство игр подразумевают под ролью одно существо, одну личность, одно «я», отыгрываемое одним игроком. Возможны более сложные структурно построения. Далее приведены некоторые из них.
- **Стратегические ролевые игры** — отыгрыш одним человеком страны. То есть — роль = (территория + народ + государственный аппарат + ...).
- Командно-штабные игры (не вполне относятся к ролевым, практически без изменений позаимствованы у военных). В принципе игрок считается командиром, штабом и связистом сразу. По многим параметрам очень близки к классическим настольным играм.
- Корабли (устоявшегося термина нет) — отыгрывается роль именно корабля с командой и капитаном, как единого целого.
- **Свойства целого** — (не дописано, устоявшегося термина в ролевой среде нет). Пример — «Экспедиция» — игроками отыгрывается высадка на неизвестную планету с неизвестными им свойствами, причём другая часть игроков отыгрывает именно различные свойства планеты. Мастер игры при этом лишь координирует действия игроков.

Вопросы и задания:

Задание – группа студентов (4-5 человек) разрабатывает один из видов ролевой игры входящих в структуру спортивного праздника и проводят его для своих 9 однокурсников. Организаторы мероприятия должны провести все предварительные этапы подготовки, провести и проанализировать свою

разработку и сдать ее в письменном виде.

Список литературы

Практическое занятие

Тема: Занятия в игровых формах. Разработка и проведение ролевой игры составляющей часть спортивного праздника. Методика и правила проведения различных игр, конкурсов и викторин для детей и взрослых.

Цель. Дать студентам представление о методике и правилах проведения игр и конкурсов для детей и взрослых.

Актуальность темы практического занятия связана, прежде всего, с освоением методики и правил проведения игр и конкурсов для детей и взрослых.

Теоретическая часть. Игровая деятельность выступает не только как метод обучения, но и как свободная самостоятельная деятельность детей. Значение организации такого игрового часа состоит в том, что свободная игровая деятельность детей требует от каждого ребенка импровизации и творчества, что способствует развитию творческих качеств личности, способности решать инициативно любую задачу.

1.творческие игры:

- сюжетно - ролевые (с элементами труда, с элементами художественно-творческой деятельности);
- театрализованная деятельность (режиссерские, игры – драматизации);
- конструкторские.

2.дидактические игры:

- игры с предметами;
- настольно - печатные;
- словесные.

3.развивающие игры.

4.подвижные игры.

Творческие игры, которые составляют наиболее насыщенную типовую группу игр для дошкольников. Творческие игры имеют важнейшее значение для всестороннего развития ребенка. Через игровые действия мои дети стремятся удовлетворить активный интерес к окружающей жизни, перевоплощаются во взрослых героев художественных произведений. Создавая, таким образом, игровую жизнь, дети верят в её правду, искренне радуются, огорчаются, переживают.

Виды сюжетно – ролевых творческих игр самые разнообразные: бытовые сюжеты, транспорт, ряжение, семья, доктор, магазин, детский сад, моряки, почта, семья, школа, ателье, кафе, парикмахерская, зоопарк, библиотека, космонавты.

Не менее важное значение имеют театрализованные игры. Театрализованные игры:

- 1) режиссерская - ребёнок не действующее лицо, берет роль действующего персонажа (например: под запись сказки).
- 2) музыкальная драматизация (может быть сочетание видов театра).
- 3) импровизация - разыгрывание темы без предварительной подготовки.

Режиссёрская игра - это индивидуальная игра, в которой дети чувствуют себя свободно. Этот вид игры типичен для детей, ограниченных в контактах со сверстниками. Если ребёнок не имеет опыта действия с игрушкой - игра разваливается.

В режиссёрской игре ребёнок как режиссёр. Он организывает театрально – игровое поле, актёрами и исполнителями в котором являются куклы. В другом случае актёрами, сценаристами и режиссерами являются сами дети, которые во время игры договариваются о том, кто какую роль исполняет, что делает.

Игры - драматизации мы создаём по готовому сюжету из литературного произведения или театрального представления. План игры и последовательность действий определяется предварительно. Такая игра более сложна для детей, чем наследование того, что они видят в жизни, потому что нужно хорошо понимать и чувствовать образы героев, их поведение, помнить

текст произведения (последовательность развертывания действий, реплик персонажей). Игры – драматизации помогают детям больше понимать идею произведения, чувствовать его художественную ценность, положительно влияют на развитие выразительности речи и движений. Это и является особенным значением таких игр. Чтобы дети могли передать соответствующий образ я учу их ставить себя на место героев произведения, проникаться их чувствами, переживаниями, развиваю их воображение. В процессе работы у детей формируются речь, интонация, мимика, двигательные навыки (жесты, походка, поза, движения). Дети учатся сочетать в роли движение и слово, развивают чувство партнёрства и творческие способности.

Ещё один вид – конструкторские игры. Эти творческие игры направляют внимание ребёнка на разные виды строительства, содействуют приобретению конструкторских навыков организации, привлечению их к трудовой деятельности.

В конструкторских играх ярко проявляется интерес детей к свойствам предмета, и желанием учиться с ним работать. Материалом для этих игр могут быть конструкторы разных видов и размеров, природный материал (песок, глина, шишки и так далее), из которого дети создают различные вещи, по собственному замыслу или по заданию воспитателя. Я помогаю воспитанникам совершить переход от бесцельного нагромождения материала к созданию продуманных построек.

В процессе конструкторских игр ребёнок активно и постоянно создаёт что-то новое. И видит результаты своего труда. У малышей должно быть достаточно строительного материала, различных конструкций и размеров. Материал для конструкторских игр:

- Природный материал (листья, шишки, снег, глина, песок)
- Искусственный материал (мозаика, бумага, модульные блоки, конструкторы различных видов и размеров)

Игры со строительным материалом развивают воображение ребенка, его конструктивные способности, мышление, приучают к сосредоточенной упорной деятельности. Они способствуют культуре движений, ориентировке в пространстве. Строительный материал знакомит с геометрическими формами, величиной, развивает чувство равновесия. Работу необходимо начинать с простых построек, постепенно усложняя их. Детей не активных в работе, объединять с теми, кто любит строить, и у кого получаются неплохие постройки. Необходимо устанавливать связи между строительными и сюжетно – ролевыми играми, для поддержания игровой установки, развития творческой мысли. Чтобы игры стали более увлекательными можно устраивать соревнования на скорость выполнения задания. В них могут участвовать и взрослые. В разное время года детей учат работать с природным материалом, показывая приёмы работы с ним и развивая их замысел и воображение.

В игре – занятии ведущая роль принадлежит проводящему.

Для повышения у детей интереса:

- Используют разнообразные игровые приёмы, создающие игровую ситуацию;
- Создают игровую ситуацию;
- Используют разнообразные компоненты игровой деятельности;
- Передают воспитанникам определенные знания;
- Формируют представления детей о построении игрового сюжета, разнообразных игровых действий с предметами, учу их играть;
- Создают условия для переноса полученных знаний и представлений в самостоятельные творческие игры.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использование приобретенных ранее знаний в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя их характерные признаки; отгадывают по описанию;

находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др.

С помощью словесных игр у детей я воспитываю желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребёнок преодолевает легко, не замечая, что его учат. Игра не только выявляет индивидуальные способности, личностные качества ребёнка, но и формирует определённые свойства личности. Игровой метод даёт наибольший эффект при умелом сочетании игры и учения.

При организации **подвижных игр** учитывается общий уровень физического и умственного развития, уровень развития двигательных умений: состояние здоровья каждого ребёнка; время года, особенности режима дня, место проведения игры и интересы детей.

Из подвижных игр большим потенциалом обладают народные игры. Это игры, пришедшие к нам из очень давних времён и построенные с учетом этнических особенностей. Они – неотъемлемая часть жизни ребенка в современном обществе, дающая возможность усвоить общечеловеческие ценности. Развивающий потенциал этих игр обеспечивается не только наличием соответствующих игрушек, но и особой творческой аурой, которую должен создать взрослый. Подвижные игры усложняются, варьируются с учетом возрастающей сознательности детей накопления ими двигательного опыта. В зависимости от содержания игры, очередности выполнения игровых заданий она может быть проведена или со всеми детьми одновременно или с небольшой группой. Практически всегда имеется возможность варьировать способы организации игры. Игры-соревнования - сильное испытание для импульсивного, нетерпеливого ребенка. В играх-соревнованиях правила отличаются четкостью, понятностью, открытостью: выполняет ребенок правила игры или нарушает – это сразу же замечают другие игроки, что создает лучшие условия для самостоятельного контроля над собственным поведением. Чтобы воспитание детей в игре проходило успешно необходимо

создать условия: отвести играм достаточное время, организовать удобную спокойную обстановку, подобрать игрушки.

Руководство детской игрой будет правильным лишь тогда, когда позволяет сохранить всю прелесть её творческого характера. Без увлекательной игры не может быть страны детства. Чем разнообразнее, интереснее игры детей, тем богаче и шире для них окружающий мир, светлее и радостнее их жизнь.

Как правильно организовать игру? Прежде всего, нужно спланировать тот вид игр, который будет предложен детям. Естественно, это проходит в доброжелательной и ненавязчивой форме: «А не поиграть ли нам всем вместе?», «Не хотите поиграть в ...?», «Давайте обсудим, во что мы сегодня будем играть!» и т.п. Это прямой способ предложения детям игровой деятельности. Целесообразно пользоваться и косвенными методами ее организации: прочитать литературное произведение, которое станет основой будущей игры, внести в группу новые игрушки, вызывающие непреодолимый интерес детей и определяющие игры и т.д. При планировании игровых моментов я предусматриваю следующее: не только наблюдаю за игровой деятельностью детей, но и анализирую ее: определяю этап развития, отображаю приемы, которые обеспечат дальнейшее развитие игры, оцениваю уровень интереса детей к ней и целесообразность продолжения этой игровой деятельности.

Игровой момент может быть ограничен по-разному. Например, одновременно в разные игры могут играть несколько групп. Можно создать эти игровые сообщества: одним предлагаю игрушки для ролевой игры, другая группа занимается настольно-печатными играми, а третья группа готовится к театрализованному представлению. Очень важно учитывать индивидуальный интерес каждого ребенка к конкретному виду игр и на этой основе организовать играющие коллективы. На следующий игровой день игра может проходить по-другому: она начинается с общей сюжетно-ролевой игры на тему, предложенную педагогом или самими детьми.

Таким образом, чтобы эффективно использовать игру для развития детей и подготовке их к школе, необходима заинтересованность педагога, его желание и умение педагогически целесообразно организовать игровую деятельность детей в этот час, т.к. игра в жизни ребенка является ведущим видом деятельности. Она пронизывает всю его жизнь, способствует физическому и духовному здоровью, является источником обширной информации, методом обучения и воспитания детей.

Ещё одной существенной причиной является неумение педагогов играть вместе с ребенком. И, наконец, последнее – снижение интереса к творческой игре детей объясняется, отчасти, стремлением педагогов детских садов выполнить «социальный заказ» родителей.

В результате больше времени уделяется обучению, а не самостоятельной творческой игре, которая проецирует дальнейшую успешность ребенка. Вопросы организации игровой деятельности дошкольников и подготовки воспитателей к педагогическому руководству игрой всегда занимали ведущее место в работе любого дошкольного учреждения.

Необходимо поддерживать принцип организации игры: играть вместе с детьми, играть с детьми на протяжении всего дошкольного возраста. В детском саду опытные педагоги используют в работе с воспитанниками игры, помогающие скорректировать поведение детей, а не применять наказания, запреты, нравоучения. Усваивая в общении со взрослыми технику различных игр, ребенок затем обобщает игровые способы и переносит на другие ситуации. Так игра приобретает самодвижение, становится формой собственного творчества ребенка, а это развивает её эффективность. Для этого педагог должен влиять на содержание игры, учить детей способам взаимодействия, помогать согласовывать замыслы, распределять роли, договариваться о правилах, совместно решать, что потребуется для игры и т.д.

Вопросы и задания для контроля знаний:

1. Формирование у детей творческих способностей при проведении игр входящих в сценарий спортивного праздника.

2. Методика проведения игр с детьми при проведении спортивного праздника.

3. Проведение развивающих игр, обучающие игры, подвижные игры.

4. Задание – группа студентов (4-5 человек) разрабатывают театрализованные праздник, викторину, концерт, телеигру и др. и проводят его для своих 9 однокурсников. Организаторы мероприятия должны провести все предварительные этапы подготовки, провести и проанализировать свою разработку и сдать ее в письменном виде.

Список литературы

Основная литература:

1. Куксов, А. Н. Драматургия и режиссура массовых театрализованных представлений: учебно-методическое пособие / А.Н. Куксов. - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2018. - 148 с. - <http://biblioclub.ru/>. - ISBN 978-5-4475-9699-6, экземпляров неограничено

2. Фрумкин, Г. М. Телевизионная режиссура. Введение в профессию : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - Телевизионная режиссура. Введение в профессию, 2022-02-01. - Электрон. дан. (1 файл). - Москва : Академический проект, 2020. - 137 с. - электронный. - Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. - ISBN 978-5-8291-2652-0, экземпляров неограничено
3. Черняк, Е. Ф. Рекламно-презентационная деятельность в праздничных формах культуры : курс лекций для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «режиссура театрализованных представлений и праздников», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Е. Ф. Черняк. - Рекламно-презентационная деятельность в праздничных формах культуры, Весь срок охраны авторского права. - Электрон. дан. (1 файл). - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2019. - 160 с. - электронный. - Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. - ISBN 978-5-8154-0489-2, экземпляров неограничено

Дополнительная литература:

4. Алеников, В. М.; Свой почерк в режиссуре / В.М. Алеников. - Москва: Издательство «Рипол-Классик», 2015. - 475 с.: ил. - (Открытые мастер-классы). - <http://biblioclub.ru/>. - ISBN 978-5-386-08413-4, экземпляров неограничено
5. Борисов, С. К. Театрализованное действо: основы драматургии учебное пособие / С.К. Борисов; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Челябинская государственная академия культуры и искусств»; Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников. - Челябинск: ЧГИК, 2016. - 208 с.: ил. - <http://biblioclub.ru/>. - Библиогр.: с. 201-202. - ISBN 978-5-94839-538-8, экземпляров неограничено.
6. Егорова, С. А. Организация оздоровительной работы с различными слоями населения Электронный ресурс / Егорова С. А., Петрякова В. Г. : учебное пособие. направление подготовки 49.04.01 – физическая культура. профиль подготовки «физкультурно-оздоровительные технологии». магистратура. - Ставрополь: СКФУ, 2015. - 92 с., экземпляров неограничено
7. Пестова, Т. Г. (СКФУ). Режиссура спортивных праздников: учебное пособие: Направление 49.03.01 Физическая культура / Т. Г. Пестова ; Сев.-Кав. федер. ун-т. - Ставрополь: СКФУ, 2015. - 58 с., экземпляров неограничено
8. Смолин, Ю. В. Организация и проведение соревнований и подвижных игр: учебно-методическое пособие / Ю.В. Смолин. - Челябинск: ЧГИК, 2016. - 56 с. : ил. - <http://biblioclub.ru/>. - Библиогр.: с. 42. - ISBN 978-5-94839-567-8, экземпляров неограниченно
9. Мостовая, Т.Н. Физическая культура. Подвижные игры в системе физического воспитания в ВУЗе Электронный ресурс: учебно-методическое пособие / Т.Н. Мостовая. - Орел: Межрегиональная Академия безопасности и выживания (МАБИБ), 2016. - 72 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено

10. Черняева, Е.Н. История костюма Электронный ресурс: учебно-методическое пособие / Е.Н. Черняева. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 54 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено
11. Черняк, Е. Ф. Спортивно-художественные праздники: Учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 071400.62 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль подготовки «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника – «бакалавр» / Черняк Е. Ф. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 52 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено

Методическая литература:

1. Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине " Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий ": Направление подготовки Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Физическая культура и спорт»; квалификация выпускника - бакалавр; Форма обучения - очная; Учебный план 2023 г. / сост. Т.Г. Пестова. - Ставрополь, 2023. - 52 с., экземпляров неограничено

2. Методические рекомендации для бакалавров по организации самостоятельной работы по дисциплине " Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий ": Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Физическая культура и спорт»; квалификация выпускника - бакалавр; Форма обучения - очная; Учебный план 2023 г. / сост. Т.Г. Пестова. - Ставрополь, 2023.- 37 с., экземпляров неограничено

Интернет-ресурсы:

1. Научная электронная библиотека [Электронный ресурс].- Электрон. дан.- М., 2000-.- Режим доступа: <http://elibrary.ru/>.- Загл. с экрана.
2. Электронная библиотека образовательных и просветительских изданий [Электронный ресурс]: интернет-б-ка электрон. учеб., справ. и учеб. пособий, общеобразоват. и науч. изданий/ Интегратор авторского права (ООО ИАП)..- Электрон. дан.- М., 2007-.- Режим доступа: <http://www.iqlib.ru/>.- Загл. с экрана.
3. East View [Электронный ресурс]: универс. базы данных электрон. период. изд./ компания «Ист Вью».- Электрон. дан.- М.,2009-.- Режим доступа: <http://www.ebiblioteka.ru/>.- Загл. с экрана.
4. МАРС [Электронный ресурс]: межрегион. аналит. роспись статей / Ассое. регион. библиотеч. консорциумов.- Электрон. дан.- М., 1999 -.- Режим доступа: <http://www.mars.udsu.ru/>.- Загл. с экрана.
5. <http://lib.sportedu.ru/> Центральная отраслевая библиотека по физической культуре и спорту.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО
ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«РЕЖИССУРА ФИЗКУЛЬТУРНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ И
СПОРТИВНО-МАССОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ»**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Физическая культура и спорт»
Год начала обучения 2025

Ставрополь 2026

ВВЕДЕНИЕ

Методические рекомендации для магистров по организации самостоятельной работы «Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий», разработанного в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Физическая культура и спорт».

Цель - предложенные методические рекомендации призваны способствовать созданию профессионального представления о творческом, технологически верном подходе в проведении различных культурно-досуговых программ, спортивных праздников а так же физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий в общеобразовательных учреждениях всех типов.

А так же оказание помощи в освоении материала по дисциплине «Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий», предоставление возможности разобраться и найти правильный ориентир во всем многообразии игровой деятельности, видах, формах и жанрах игрового творчества, которые могут быть использованы в условиях досуга.

Задачи курса:

- Овладение системой знаний о деятельности в досуговой сфере, необходимых в профессиональной деятельности.
- Сформировать профессиональные навыки и умения применять полученные теоретические знания на практике.
- Развить навыки творческого подхода в планировании, составлении и проведении различных культурно-досуговых программ, сценариев спортивных праздников и развлечений с использованием игровых технологий.
- Сформировать навыки подготовки и проведения конкретных научных и педагогических исследований в области физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий.
- Обеспечить условия для применения усвоенных знаний и приобретенных умений в практической деятельности.

Место и роль курса в профессиональной подготовке магистра.

Важнейшей социальной функцией культурно-досуговой деятельности можно назвать рекреационную. Цель ее - восстановление жизненной энергии, утраченных сил человека. С этой функцией тесно переплетается развлекательная, или гедонистическая (наслаждение, удовольствие), обеспечивающая условия для снятия излишнего напряжения, поднятия настроения, получения удовольствия от свободы, веселья и др. В сфере досуга люди не только отдыхают, восстанавливают силы, развлекаются, но и совершенствуют себя в культурном и физическом отношении. Поэтому немаловажной функцией здесь является развивающая. Досуговое время человека должно быть посвящено духовному росту, развитию эмоциональной

и художественно-эстетической сферы личности, поэтому назначение культурно-досуговой деятельности - активное привлечение человека к культуре на основе творчества, оказывающего прямое воздействие на его жизнедеятельность.

Общество в своем развитии возлагает большие надежды на туристскую сферу как на ресурс, обладающий мощным культурно-досуговым потенциалом, поэтому внедрение инновационных технологий в деятельность туристского индустриального комплекса - настоятельное требование времени.

Подчиняясь общей концепции развития общества, нацеленной на технологизацию, культурно-досуговая деятельность также переходит на технологические рельсы. Это означает построение деятельности по схеме технологического процесса: цели - задачи - формы - методы - средства - результат. Развиваясь, культурно-досуговые технологии требуют инноваций. Одна из повсеместно внедряемых новых технологий сегодня - анимация. Эта новация непосредственно связана с культурно-досуговой деятельностью и является ее особой составляющей. Сущность анимационной деятельности в досуговой сфере - вовлечение представителей социума в активные формы культурного досуга.

Игровая деятельность используемая в ходе изучения курса приучает занимающихся к самостоятельному мышлению, вырабатывает алгоритмы двигательных действий близких по своей структуре к спортивной или производственной деятельности. Несомненно, овладение специалистами по профессиональному образованию в сфере физической культуры и спорта, данными умениями и навыками и внедрение их в практику позволит решать многие как частные, так и общие проблемы в области физического воспитания и спортивно-оздоровительного туризма.

Данный курс направлен на возможность применения знаний, умений и практических навыков, полученных в ходе его изучения в дальнейшей профессиональной деятельности, а так же позволяет занимающимся, развивать не только коммуникативные, но и физические качества, совершенствовать отдельные умения и навыки.

Освоение курса осуществляется в виде лекционных и практических занятий, а также за счет самостоятельной работы, которая способна расширить диапазон профессионально значимых умений, позволит выбирать оптимальные средства достижения поставленных целей, активизировать творческую деятельность студентов.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИЗУЧЕНИЮ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА

Для успешного освоения дисциплины «Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий», необходимо самостоятельно детально изучить представленные темы по рекомендуемым источникам информации представленном в списке литературы.

Дисциплина предусматривает освоение следующих тем:

Тема 1. Драматургия физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий и культурно-досуговых анимационных программ

Тема 2. Анимационная работа с детьми и подростками. Формирование у детей творческих способностей при проведении игр. Методика проведения игр с детьми. Проведение развивающих игр, обучающие игры, подвижные игры.

Тема 3 -4. Игра как эффективная форма анимационной деятельности в физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятиях. Классификация игр. Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр. Народные игры. Их использование в проведении праздников. Игры на развитие логического мышления

Тема 5. Методика и правила проведения различных игр, конкурсов и викторин для детей и взрослых.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

«Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий»

Тема 1. Драматургия анимационных и культурно-досуговых программ.

1. Специфика драматургии анимационных и культурно-досуговых программ.
2. Сценарный замысел.
3. Литературный сценарий.
4. Работа над инсценировкой.
5. Работа над текстом речи.
6. Оформление сценария.

Цель: знать структуру построения комплекса культурно-просветительских программ, сценариев анимационных и культурно-досуговых программ;

- основы технологии организации культурно-досуговой и анимационной деятельности;

Примерные методические разработки для самостоятельной работы по выполнению творческого проекта:

«ДЕНЬ ЗДОРОВЬЯ»

Спортивный праздник для учащихся 5–8-х классов

Спортивный праздник способствует популяризации здорового образа жизни, укреплению здоровья детей, развитию подвижности, сноровки, ловкости, глазомера, координации движений.

Программа:

Игры-эстафеты на внимание, быстроту, находчивость.

Игры – эстафеты, аттракционы для болельщиков, викторина.

Подведение итогов. Награждение.

Организация.

Построение, открытие праздника, объявление условий соревнований.

Проведение эстафет.

В играх – эстафетах участвует равное количество мальчиков и девочек.

Начинают игры – эстафеты девочки. Игрок, закончивший свой этап эстафеты, встает в конец колонны команды.

За каждой командой закреплен помощник ведущего, который следит за правильным выполнением всех конкурсов – этапов.

За каждый конкурс отвечают судьи – помощники, которые помогают ведущему в проведении праздника (оценивают участие команды, расставляют спортивный инвентарь и оборудование, убирают его и т.д.)

Спортивный зал красочно оформлен. Во время игр – эстафет играет музыка, звучат веселые песни.

Под звуки марша команды входят в спортивный зал (ведущий представляет участников праздника, знакомит с судьями, жюри) и занимают отведенные места.

Перед началом каждой эстафеты ведущий объявляет правила и ход эстафеты, если надо, показывает сам или его помощники.

После каждой эстафеты жюри объявляет счет.

Ведущий: Добрый день, уважаемые наши гости, участники праздника, учителя и учащиеся школы! Приглашаю вас на наш спортивный праздник “День здоровья”, где каждый может посоревноваться в ловкости, быстроте, меткости, силе и находчивости.

Спорт, ребята очень нужен
Мы со спортом крепко дружим.
Спорт–помощник! Спорт–здоровье! Спорт–игра Физкульт – ура!
Эстафета 1 “Пока горит свеча”.

Команды становятся на линии старта. Первому дается свеча. По сигналу ведущего первые участники бегут к финишу и обратно, следя за тем, чтобы свеча не погасла, и передают свечу следующему игроку. И так вся команда. Побеждает команда, закончившая первой..

Эстафета 2 “Челнок”

У указателей – ориентиров напротив команд лежат по два набивных мяча. По сигналу первые номера бегут к указателю – ориентиру, берут один мяч и переносят его к другому указателю (расстояние между указателями четыре метра). Затем быстро возвращаются за вторым мячом и переносят его к указателю. Оставив второй мяч у указателя – ориентира, возвращаются к команде и передают эстафету (рукой) второму участнику. Второй игрок переносит мячи по одному в обратном направлении и т. д.

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Ведущий: А теперь я приглашаю вас, наши дорогие гости, принять участие в викторине.

Вопросы.

Что символизируют пять переплетенных колец? (Объединение в олимпийское движение пяти континентов.)

Какие звания присваивают спортсмену пожизненно: чемпиона Европы, чемпиона мира, олимпийского чемпиона, чемпиона России? (Олимпийского чемпиона).

Олимпийский девиз? (Быстрее, выше, сильнее)

Основатель современного олимпийского движения? (Пьер де Кубертен).

Награждение за каждый ответ.

Ведущий:

Пять колец олимпиады

На арене мировой,

Пять колец олимпиады

Символ всех грядущих встреч,

Пять колец олимпиады

Надо юности беречь!

Конкурс 3 “Знатоки”.

От каждой команды играют два знатока (мальчик и девочка).

Напротив каждой команды у указателя – ориентира лежат по пять колец (желтое, зеленое, голубое, черное и красное). По сигналу знатоки бегут к кольцам и правильно раскладывают олимпийский символ за одну минуту.

Примечания. Если знатоки не справляются с заданием, можно попросить помощь: сначала у команды, если ответа нет – у болельщиков команды. Все надо сделать в течение одной минуты. (три кольца в верхнем ряду – голубое, черное, красное; два в нижнем ряду – желтое, зеленое).

Эстафета 4 “Переход болота”

У первых участников по 2 листка бумаги.. Задача – пройти через “болото” переступая по “кочкам” - листам бумаги. Нужно положить “кочку” на пол, встать на нее двумя ногами, а другую “кочку” положить впереди себя.

Побеждает та команда, которая первая прошла “болото”

(расстояние 5-6м)

Ведущий: А сейчас пока отдыхают участники, объявляется игра для болельщиков.

“Рыбак”

Инвентарь: скакалка с мешком, набитым песком, на конце.

“Рыбак “ с “удочкой” выходит на середину площадки. Остальные участники игры (до 10-12 чел.) встают по кругу. “Рыбак”, присев, вращает “удочку” вокруг себя (с перехватом), а остальные участники игры перепрыгивают “удочку” каждый раз, когда она проходит у них под ногами. Участник, осаленный мешочком по ступне, выходит из игры. Игра продолжается в течение двух минут. В конце игры отмечают (награждают) самых выносливых и внимательных игроков.

Ведущий: Учись дорожить мгновением, Ведь жизнь ускоряет бег. И доли секунд – решения... В этом залог побед!

Эстафета 5 “ Туннель”.

Напротив каждой команды судьи-помощники держат матерчатый рукав с двух сторон. По сигналу первые номера, стоящие в начале каждой колонны, бегут до указателя – ориентира, оббегают его, подбегают к “туннелю” и проползают через него. Встают, бегут к своей команде и передают эстафету (рукой) следующему участнику. Побеждает команда, первой закончившая игру – эстафету.

Эстафета 6 “Переправа с обручами”

В руках у направляющих по 5 гимнастических обручей. По сигналу они кладут на пол один обруч и становятся в него, затем на расстоянии вытянутой руки кладут второй и перепрыгивают в него и так, раскладывая обручи и перепрыгивая из одного в другой, достигают указателя – ориентира, обозначающего противоположный берег. Вслед за направляющими, перепрыгивая из обруча в обруч, переправляются с берега на берег все участники. Последний игрок собирает за собой обручи, и вся команда быстро возвращается на место старта.

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету (место определяется по последнему финиширующему игроку).

Примечания. Последним (замыкающим) в команде этой эстафеты можно поставить мальчика. В руках у направляющих может быть от 4-6 обручей (в зависимости от возраста играющих).

Ведущий: Праздник ловкости и воли Торжествует в нашей школе.

Сейчас, игра для болельщиков, посмотрим, как они играют в футбол.

“Ловкий футболист”.

Инвентарь: 4 маски, один футбольный мяч. Играют четыре человека.

Надеть маски, положить футбольный мяч на пол. Играющие по сигналу должны найти мяч и ударить его ногой. Кто первый это сделает, тот выигрывает и награждается. (повторить 2-3 раза).

Ведущий: Мы сейчас поиграем в эстафету “Биатлонисты”. Но в начале задам вам вопрос: от каких слов произошло название “биатлон”? (От двух слов: латинского “би” - “два” и греческого “атлон”- “борьба”. Иначе говоря – двоеборье). Награждение за правильный ответ.

Эстафета 7 “Биатлонисты”

Организация. На высоте 2,5 м висит сетка, на которой укреплены мишени (цветок ромашка, малый обруч или изображение волка и т.д.).

В четырех метрах от мишеней ставятся указатели-ориентиры и ящички, в которых находятся по два хоккейных мяча или пластмассовые мячи (из игры в кегли). А в двух метрах от первого ориентира ставятся специальный указатель-ориентир – штрафной круг.

Проведение. По сигналу направляющие бегут к первому указателю ориентира и берут из ящичка мяч и “стреляют” в свою мишень. Если попали в мишень с первого “выстрела”, то убегают к своей команде и передают эстафету (рукой) следующему участнику. Если же участнику игры не удалось меткий “выстрел”, он берет второй мяч и вновь “стреляют” в цель.

Если же опять не удалось поразить мишень, участник эстафеты бежит штрафной круг и убегает к своей команде для передачи эстафеты следующему участнику.

Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Ведущий: Судьи были к вам справедливы и строги, Но в конце концов, поверьте, Скажут нам, что вы – молодцы!

Подведение итогов.

Жюри объявляет итоги праздника, подчеркивая старания детей и болельщиков. Проводится награждение.

Ведущий: Вот и закончился наш спортивный праздник. И пусть мир движений подарит вам бодрость, здоровья, счастье повседневного общения с физической культурой и спортом.

Затем участники праздника (согласно занятым местам) под марш и аплодисменты болельщиков делают круг почета и покидают спортивный зал.

Примерный сценарий спортивного праздника

«Веселые старты»

Цель: - пропаганда здорового образа жизни;

- привлечение их к систематическим занятиям подвижными играми;

- пропаганда спорта, как альтернативы негативным привычкам.

Задачи:

-формировать позитивное отношение к занятию физической культуры;

-обеспечить участникам эмоциональное самовыражение, самораскрытие, самопознание.

Оформление: плакаты: “Приветствуем участников соревнования “Весёлые старты!”; “Все́м желаем победить и здоровье укрепить!”.

На центральной стене – рисунок соревнующихся детей с надписью: “Весёлые старты”.

Участники: дети начальных классов.

Состав команды: 10 человек из класса, необходимое условие- в каждой команде должно быть минимум 4 девочки.

Задание команде:

1. Выбрать капитана.
2. Выбрать название команде.
3. Выбрать девиз.

Порядок представления

1. Командир: Наша команда-
Все (хором): (говорят название).

Командир: Наш девиз-
Все (хором): (гоят девиз).

После представления, названия и девиза второй команды:

2. Командир: Команде (говорит название команды противника) и т.д.

Все: Физкульт привет!!!

Музыка «Моя Россия»

Ведущие-дети(мальчик):

На спортивную площадку

Приглашаем дети вас!

Праздник спорта и здоровья

Начинается сейчас!

ГИМН

Ведущие-дети(девочка):

Помериться силой,

Побегать, попрыгать

Зовём на площадку друзей.

Весёлые старты вас ждут

На площадке,

Спешите сюда поскорей.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые гости! Нам очень приятно видеть всех Вас сегодня на нашем стадионе! Мы начинаем самую весёлую из всех спортивных и самую спортивную из всех весёлых игр – “Весёлые старты”! Участники соревнований будут состязаться в силе, ловкости, смекалке, быстроте! Встречайте команды!!!

Музыка «Герои спорта»

(выход команд)

Приветствие гостей

Ведущий(мальчик):Пусть жюри весь ход сраженья

Без промашки проследит.

Кто окажется дружнее,

Тот в бою и победит.

Представление судей

Ведущие-дети(девочка):На любимом стадионе

Все рекорды мы побьем

И на смену чемпионам

Очень скоро мы придем!

Ведущие-дети(мальчик):Стать чемпионом, все мы знаем,

Задача сложная для всех!

Соревноваться начинаем -

И твердо верим в наш успех!

Ведущие-дети(девочка):Словно море трибуны шумят

Нынче будет нелегким сражение

Поболеем за смелых ребят

За спортивный задор и уменье!

Ведущий:Мы начинаем соревнования. В каждой эстафете определяется конкретный победитель. За победу команда получает – 1 место, за поражение – 2 место. Победитель соревнований определяется по наименьшему количеству набранных очков. В случае равенства очков победитель определяется по дополнительному конкурсу «Перетягивание каната».

Эстафеты:

1 Эстафета «Я, ты, мы»

Команды выстраиваются в шеренги. Первые члены команды бегут, обогнав свою шеренгу. Когда участник обегает команду, за него цепляется следующий, они бегут вдвоем и т. д. Побеждает та команда, которая раньше заканчивает эстафету.

Ведущий:Чтобы прыгать научиться

Нам скакалка пригодится

Будем прыгать высоко

Как кузнечики – легко.

2 Эстафета с мячом

Участники встают друг за другом. Капитанам вручаются мячи. По сигналу ведущего капитаны передают мяч через голову второму игроку, второй — третьему, и так до последнего. Последний, получив мяч, должен обогнать свою команду, встать во главе ее и прокатить мяч по земле между ног членов команды. Последний игрок, приняв мяч, бежит вперед и снова передает мяч через голову.

3 эстафета «Самый быстрый»

Бег до скакалки - прыжки на скакалке 3 раза – бег обратно – передача эстафеты

4 эстафета “На одной ноге”

Прыжки до ориентира на одной ноге, после сменяем ногу – на другой ноге бегут до команды, передают эстафету.

5 эстафета «Кенгуру»

Зажав между ногами (выше колен) мяч, двигаться прыжками вперёд до ориентира и обратно. Вернувшись, передать эстафету следующему игроку. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

Для занятий, как известно,

Обруч нам необходим.

И красиво, и полезно

Упражнение делать с ним.

6 эстафета

4 обруча разложены один за другим. Дети бегут к обручам, берут его двумя руками, поднимают над головой и пролезают через него. Обруч кладут на место и бегут к следующему обручу. Обратно возвращаются бегом по прямой.

Ведущий: Если хочешь стать умелым,

Сильным, ловким, смелым,

Научись любить скакалки,

Обручи и палки.

Никогда не унывай,

В цель мячами попадай.

7 эстафета “Самый меткий”

Капитаны команд стоят на расстоянии от своих команд, лицом к ним, в руках у каждого обруч. Игроки по очереди пытаются попасть в обруч мячом.

8 эстафета «Двойной цепной паровозик»

В эстафете принимают участие все участники команды, начиная с первого, который бежит до ориентира и обратно, цепляет второго, бегут до ориентира и обратно оставляя первого и цепляя третьего и т.д.

Ведущий:

Чтоб проворным стать атлетом

Вам, напоследок – эстафета!!!

Будем бегать быстро, дружно

Победить вам очень нужно!

9 эстафета «Эстафетная палочка»

Каждый участник бежит до ориентира и обратно, передавая эстафетную палочку.

Подведение итогов соревнований

Награждение

Музыка «Мы чемпионы»

Ведущий: Вот и закончился наш праздник. Все участники команд показали свою ловкость, силу, быстроту. А главное – получили заряд бодрости и массу положительных эмоций! Дорогие ребята, вы сегодня отлично соревновались, а ваши болельщики прекрасно за вас болели и это, несомненно, предавало вам сил.

Ведущие-дети(мальчик):

Всем спасибо за внимание

За задор и громкий смех,

За огонь соревнования,

Обеспечивший успех!

Ведущий: Занимайтесь спортом, укрепляйте своё здоровье, развивайте силу и выносливость! До новых встреч!

Сценарий спортивного праздника

«Богатырские забавы».

Не секрет, что современные учащиеся, используя новые компьютерные технологии в обучении, забывают русские сказки и былины. Этим спортивным праздником хотелось бы пробудить интерес учащихся 5-8 классов к занятиям физической культурой. Привлечение знаний исторического материала способствует воспитанию патриотизма и гордости за наших предков. Командные соревнования способствуют развитию коллективизма, ответственности, сплочённости школьников.

Учебный предмет: физическая культура.

Уровень образования школьников: 5-8 класс.

Форма учебной работы: внеклассная работа.

«Богатырские забавы»

Цель:

1. Популяризация физической культуры у ребят.
2. Формирование устойчивого интереса к занятиям физической культурой и спортом.
3. Воспитание чувства патриотизма.
4. Развитие чувства коллективизма, ответственности, сплоченности;

Роль учителя: учитель играет роль организатора и координатора.

Участники: три ведущих в стилизованных русских нарядах, две команды по 8 человек, группы поддержки.

Место проведения: спортивный зал.

Определение победителей: команда победителей определяется по максимально набранному очкам.

Награждение: команда победителей награждается почетной грамотой и сладким призом.

Звучит песня А.Н. Пахмутовой «Богатырская наша сила». Затем музыка несколько приглушается. Объявляется общее построение спортсменов.

1. Ведущий: Ай во славном граде Абакане,
Да во школе-то одиннадцать,
Правил там делами физкультурными
Молодой князь со боярами.
2. Ведущий: Порешили те бояре разузнать –
Кто де будет разудал богатырь?
Понесли гонцы тот указ во все концы:
3. Ведущий: (в наряде гонца): А и гой еси,
Разудалы, добры молодцы!
Собирайте вы дружины славные,
Да попробуйте вы силу богатырскую!
А во каждой во дружине да по 8 человек,
Да поддержки группу собирайте,
Принесут они очки дружинам вашим.
1. Ведущий: И собрался народ честной
Посмотреть на силу богатырскую
Да на удаль молодецкую,
Поддержать дружины да во трудный час.
2. Ведущий: Поприветствуем дружины наши славные,
Да послушаем, откуда прибыли:
(Представление команд в стиле русских былин).
3. Ведущий: Рассудить бои ратные
Мы попросим князей русских...
(Представление судей в стиле: князь Иванов Александр свет Владимирович).
1. Ведущий: Слово молвит Светлейший князь...
(Главный судья говорит приветственную речь).

2. Ведущий: Светлейший князь повелевает:

Коль доверили мне рассудить бои,
Повелеваю, перед началом,
Клятву произнести...

3. Ведущий и капитаны команд произносят слова клятвы:

От имени дружины ратной
Заверяю, что бороться будем
В бою честном
И земли родной не посраим!

1. Ведущий: Традиционно на Руси битвы начинались с боя богатырей – поединщиков, победа богатыря усиливала моральный дух дружины. Так и мы начнем состязания наши.
2. Ведущий: На поединок приглашаются два самых ловких и сильных богатыря от каждой дружины.

Описание конкурса: участвуют по два человека от каждой команды. Один играет роль всадника, другой – роль богатырской лошади. Всадник, сидя верхом на коне, при помощи захватов и толчков старается вывести из равновесия и «выбить из седла» другого всадника. Побеждает тот, кому удаётся «удержаться в седле».

3. Ведущий: Начинаем состязанья богатырские, Да посмотрим как наши богатыри Будут «булавой» махать...

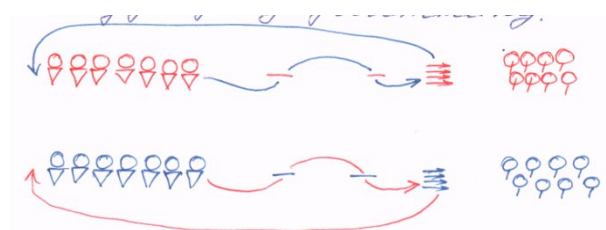
Описание конкурса: соперники, стоящие на гимнастической скамейке друг напротив друга, имея в руке «булаву» (набитый мешок), различными



ударами должны сбить соперника со скамьи.

1. Ведущий: Поглядим, чем порадует нас поддержка (имя богатыря)
(Группа поддержки одной из команд показывает своё выступление)
2. Ведущий: Позабавьте-ка вы нас, добры молодцы, Глазом зорким, рукой твёрдою!

Описание конкурса: преодолевая препятствия, участники должны добежать до «огневого» рубежа, бросив дротик (копье - дартс), поразить им



цель (воздушный шар) и передать эстафету следующему участнику.

3. Ведущий: А вот и поддержка дружины (имя 2 богатыря)
(Группа поддержки показывает своё выступление)

1. Ведущий: Пока готовятся дружины к сече, Поиграем с их болельщиками
И каждый правильный ответ Дружинам баллы принесёт!

В проведении викторины для болельщиков участвуют первый и второй ведущие, поочерёдно задавая вопросы.

Вопросы для викторины:

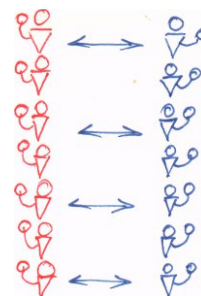
1. Каких русских богатырей вы знаете. (Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алёша Попович, Василий Буслаев.)
2. У одного из русских богатырей была дочка, которая тоже выросла смелой да удалой. Недаром смогла она собственного мужа спасти от гнева князя Владимира. Как её звали, и каким образом она смогла перехитрить князя? (Василиса Микулишна, дочь Микулы Селяниновича. Спасла своего мужа Ставра Годиновича, нарядившись в платье мужское, татарское и представившись послом из Золотой Орды.)
3. С кем пришлось сражаться Илье Муромцу. (С Соловьём – разбойником возле речки Смородинки, с Идолищем поганым, с Калиным – царём.)
4. Как назывался головной убор богатыря? (Шлем.)
5. При создании какого военного головного убора XX века за основу был взят богатырский шлем? (Будёновка.)
6. Как назывался тяжёлый панцирь, сплетённый из металлических колец. (Кольчуга.)
7. Чтобы орудовать этим рубящим холодным оружием, надо иметь немалую силу. Оно состоит из клинка и рукоятки. Часто, в древности, в рукоятку воины засыпали горсть родной земли или клали мощи святых, отсюда пошёл обычай целовать оружие перед боем – считалось, что прикосновение к нему даёт особый оберег его владельцу. (Меч.)
8. Это колющее оружие на длинном древке. Из-за длинной рукоятки обычно поединок воинов «один на один» начинается с использования именно этого оружия. (Копьё, пика.)
9. Это оружие оборонительного назначения. При сражении воин прикрывает им своё тело. (Щит.)

10. Оружие для удара непосредственно по противнику. Оно состояло из рукоятки и тяжёлой круглой ударной части. (Булава.)

Во время проведения викторины со зрителями, команды готовятся к следующему конкурсу «стенка на стенку».

1. Ведущий: Следующее испытание: «стенка на стенку».

Описание конкурса: соперники должны различными действиями уничтожить воздушные шары, привязанные к поясу соперника.



2. Ведущий: Порадуют нас русские девицы хороводом.

(Девочки танцуют спортивный танец.)

3. Ведущий: Говаривали в старину: «Один в поле не воин».

Поглядим, как сойдутся в сражение дружины...

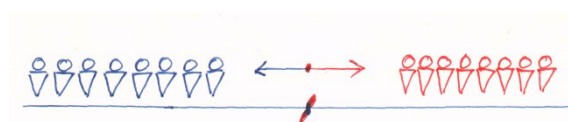
Описание конкурса: команда должна забросить воздушный шар в



кольцо своего капитана (капитан держит обруч).

1. Ведущий: В последнем бою силой богатырскою

Помериться выйдут дружины наши ратные...



Описание конкурса: перетягивание каната командой в полном составе.

2. Ведущий: Пока готовит речь свою светлейший князь,

Полюбоемся красою русскою.

(Демонстрация моделей спортивной одежды.)

3. Ведущий: Слово молвит светлейший князь...

(Слово предоставляется главному судье, он оглашает результаты)

состязаний в русском народном стиле и вручает награды.)

1. Ведущий: Мы вспомнили сегодня русских богатырей, от которых по преданию, и пошла сила русских воинов, героев, которые защищали землю русскую.

2. Ведущий: Спасибо, дорогие гости, за то, что вы пришли на нашу встречу!

Завершается праздник, звучит песня А.Н. Пахмутовой «Богатырская наша сила».

Примерный сценарий-положение спортивных соревнований по легкой атлетике

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении открытого зимнего Первенства университета по легкой атлетике

1. Цели и задачи.

Традиционное зимнее Первенство университета по легкой атлетике проводится с целью:

- реализации плана спортивно-массовой работы на ФФК;
- выявления лучших команд курсов и сильнейших легкоатлетов на ФФК;
- формирования сборной команды ФФК для дальнейшего ее участия в легкоатлетических соревнованиях различного уровня;
- приобретения студентами старших курсов опыта в организации и судействе соревнований по легкой атлетике.

2. Характер, время и место проведения.

Лично-командные соревнования проводятся в игровом зале СГУ 10 января 2015 г. Начало соревнований в 14.30.

3. Руководство соревнованиями.

Общее руководство подготовкой, организацией и проведением соревнований осуществляется организационным комитетом кафедры легкой атлетики и спортивным клубом СГУ. Непосредственное проведение соревнований возлагается на главную судейскую коллегию.

4. Участники соревнований.

В соревнованиях принимают участие сборные команды курсов ФФК, специальностей «ФКиС», «БЖ». Состав команды: 10 человек независимо от пола. К соревнованиям допускаются участники, прошедшие углубленный медицинский осмотр в КВФД «Здоровье» и предоставившие медицинскую справку.

5. Программа, расписание и условия соревнований.

В программу соревнований включены следующие виды легкой атлетики:

- бег 25м;
- тройной прыжок с места;
- командный прыжок в длину с места – 6 человек;
- прыжок в высоту;
- метание набивного мяча (3кг – Ю; 1,5кг – Д);
- эстафета 4х1кругу (юноши и девушки)

В каждом виде программы обязаны принять участие не менее 2-х человек от каждого курса. Каждый участник имеет право выступать не более чем в двух видах программы, не считая эстафеты. Команда, не явившаяся на торжественное открытие соревнований, к месту старта вида программы, в установленное расписанием время, не допускается к соревнованиям, а результаты, показанные в предыдущих видах программы, аннулируются.

Расписание соревнований.

- 15.00 – открытие соревнований;
- 15.10 – бег 25м (Ю; Д);
- 15.30 – тройной прыжок с места;
- 15.30 – прыжки в высоту;
- 16.20 – командный прыжок в длину с места (6 человек);
- 16.20 – метание набивного мяча;
- 16.50 – эстафеты;
- 17.00 – награждение, парад закрытия соревнований.

6. Порядок и условия определения личного и командного первенства (система зачета).

В личном первенстве победитель определяется по лучшему результату. В зачет командного первенства входят по два лучших результата, показанные в каждом виде программы. Показанные результаты оцениваются по следующей системе:

- 1-е место-1 очко;**
- 2-е место- 2 очка;**
- 3-е место-3 очка;**
- 4-е место-4 очка и т.д.**

Командное первенство определяется по наименьшей сумме набранных очков. В случае равенства результатов двух и более команд применяется

правило точного определения мест (большее кол-во занятых 1-х мест; 2-х мест и т.д.). Если этот показатель не позволяет выявить победителя, преимущество получает команда, занявшая 1-е место в эстафете.

7. Награждение.

Команда – победительница награждается переходящим кубком. Призами награждаются победители соревнований, призеры – грамотами.

8. Сроки и условия представления заявок.

Заявки на участие в соревнованиях подаются в судейскую коллегию (кафедра легкой атлетики) до 31 декабря 2006г.

9. Регламент соревнований.

1. Участникам соревнований прибыть к месту проведения соревнований за 30 мин. до их начала.
2. За 5 мин. до начала вида участникам прибыть к месту старта для регистрации.
3. В прыжках в высоту планка поднимается через 5 см. Начальная высота: Д – 120см, Ю – 150см.
4. В прыжках и метаниях каждому участнику предоставляется право выполнить по 2 попытки. В метаниях – 2 подряд, в прыжках – поочередно, согласно записи в протоколе.
5. Все члены команды обязаны участвовать в открытии, закрытии соревнований и церемонии награждения.
6. Главная судейская коллегия утверждена в следующем составе:

Главный судья – Пестова Т.Г.

Главный секретарь – Язвинская Л.И.

Стартер – Поддубный Е.Н.

Секундометристы и судьи на финише – Смышнов К.М., Зубенко В.И., Власов В.Н., Забельский С.Ю.

Тройной прыжок в длину с места – Зубенко В.И.

Командный прыжок в длину с места – Смышнов К.М., Поддубный Е.Н.

Прыжки в высоту – Пестова Т.Г., Забельский С.Ю.

Метание мяча – Зубенко В.И., Забельский С.Ю.

Обслуживают соревнования студенты ДС: СПС 5 курса ФФК.

Гл. судья соревнований

Пестова Т.Г.

Тема 2.

Сценарно-режиссерские основы игровой деятельности. Советы и

рекомендации Формирование у детей творческих способностей при проведении игр. Методика проведения игр с детьми. Проведение развивающих игр, обучающие игры, подвижные игры

Цель: уметь разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы, подбирать средства и методы, адекватные поставленным задачам при подготовке и проведении физкультурно-спортивных праздников, спортивных соревнований, анимационных мероприятий;

- организовывать и проводить физкультурно-спортивные праздники, спортивные соревнования, анимационные мероприятия.

Теоретический практикум:

1. Игры с залом (кричалки, речевки).

Кричалки – особый вид игры. Их можно и нужно придумывать ситуативно. Есть соревновательные игры-кричалки, скажем игра «Ежики». Главное не жалеите «глотки», а детям ничего не жалко!

Кричалку разбивают на несколько частей. Вожатый – «солист», а дети – «хор», повторяющий все интонации солиста.

Речевки. Куда бы Вы не пошли отрядом, речевка может помочь вам. Ребята с удовольствием произносят рифмованные тексты вместе с вожатым, это организует настроение и просто поднимает настроение.

2. Подвижные игры на воздухе.

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают лучше познакомиться ребятам между собой, адаптироваться в лагере, в отряде. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность таких игр – их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.

Организация игр:

приготовьте заранее инвентарь для игры, продумайте место проведения игры, это должно быть удобное безопасное место,

продумайте разбивку на команду, лучше в запасе иметь несколько вариантов,

нарисовать перед играющими яркую картинку предстоящего действия,

не ограничиваться дежурной фразой: «А сейчас мы будем играть...»,

будьте участником игры,

четко объясните правила игры, одновременно показывайте действия,

повторите важные моменты вместе с играющими,

приостановите игру, если правила не выполняются, сделайте веселый комментарий и покажите в чем ошибка,

подбадривайте играющих, если пропал интерес к игре, усложните правила,

не упустите момент, когда игру лучше всего завершить.

3. КТД (викторины, конкурсы).

Самое главное в организации викторины – правила и вопросы. В зависимости, какие правила вы выберете, определится и количество команд, и состав участников, и даже расстановка мебели в комнате игры.

Придумывать правила (иными словами «сюжет» или «форму игры») самому очень рискованно. Если вы не учтете какую-нибудь мелочь, которая приведет к конфликту, то вместо веселого время проведения вы получите испорченное настроение, вместо сплоченного отряда – разобщенность и затаенную на вас обиду. Так что лучше воспользоваться уже проверенными и испытанными заготовками.

При составлении вопросов нужно руководствоваться следующими правилами:

- нельзя, чтобы вопросы превращались в задание, требующее развернутого ответа (дайте характеристику круговороту воды в природе);
- нельзя, чтобы вопрос требовал узкоспецифических углубленных знаний, (Кто был комендантом Полтавской крепости во времена знаменитой битвы 1709 года?);
- нельзя, чтобы вопрос требовал ответа – перечисления (Какие команды были чемпионами мира по футболу?);
- нельзя, чтобы вопрос состоял из трех вопросов (Кто, когда и зачем изобрел порох?);
- нельзя. Чтобы вопрос был примитивно – глупым (не амперметром ли измеряется сила тока?).

Другие условия успешности дела:

- должны быть компетентные судьи,
- красивое оформление,
- ритуалы начало и окончания игры,

- награды победителям и утешительные призы должен быть быстро ориентирующийся ведущий в ситуации и легкий на язык,
- продумайте, что будет говорить ведущий при представлении участников, при комментировании вопросов, при возможных подсказках из зала,
- вспомните, какими приемами можно нагнетать напряженность, поддерживать игровую интригу: таинственный шепот, взрывное ликование, завораживающая пауза,
- познавательная игра не должна длиться больше часа,
- лучше разбейте ее на несколько туров или серий, чтобы не утомить тех, кто играет и тех кто смотрит.

Конкурс – соревнование в каком-либо виде деятельности двух и более участников, участниками могут быть группы. За победу в конкурсе полагается вознаграждение морального или материального характера.

Нет такой деятельности, которую нельзя было бы организовать как конкурс. Если включить механизм сравнения – конкуренции и заготовить в обилии похвалы и подарки, то конкурсом можно сделать абсолютно все: от утренней чистки зубов до вечерней помывки ног, от принятия пищи в столовой до посещения туалета. Нужно только посмотреть, насколько это целесообразно.

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

Прилагательное «творческий» понимается как «нестандартный», «оригинальный», «не имеющий аналогов».

Творческий конкурс – это состязание в творческом выполнении какой-то работы. Поскольку не всякую работу можно и нужно выполнять творчески, то и количество творческих конкурсов несколько меньше, чем просто конкурсов.

При организации творческого конкурса всегда необходимо помнить о десяти главных компонентах успеха: 1. Интересные задания. 2. Красивое оформление. 3. Материальное обеспечение. 4. Музыкальное сопровождение. 5. Находчивый ведущий. 6. Компетентное жюри. 7. Эмоциональные зрители. 8. Исполнительные помощники. 9. Подготовленные команды. 10. Призы для победителей.

Помните, успех в любом деле зависит от мелочей!

Игры в помещении (со словами, за столом).

Ролевые игры (сюжетные, деловые).

В этих играх заранее не определяют никаких ролей. Каждый желающий играть сам обозначает свою роль и уже тем самым влияет на развертывание сюжета.

Такие игры занимают ограниченное время, но роль взрослого очень велика. очень важно вовремя повернуть сюжет, если игра затормозилась, и в то же время не подавлять играющих своей инициативой.

Если желающих очень много, взрослому следует или ввести очередность «играющих» и «зрителей», или ввести «роли» декораций: кто изображает лес, кто горы и т.д., естественно тоже по очереди.

Такие игры могут иметь и продолжительный характер. Длительность увеличивается, прежде всего, за счет подготовительного периода. Степень импровизации может быть различной.

Такие игры должны отвечать следующим требованиям:

1. Игра должна содействовать сплочению коллектива.
2. Иметь познавательное значение.
3. Активизировать общественную деятельность подростков.
4. Обеспечивать мысленную активность участников игры.
5. Создавать условия для детского творчества.
6. Соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

Игры на преодоление этапов (эстафеты).

Суть игр на преодоление этапов такова. Определяются этапы. На каждом этапе выполняется определенная задача трудового, познавательного, спортивного и т.п. характера.

Вариант таких игр под общим названием «Будь готов!» часто применялся в пионерской организации. Определяется количество этапов, на которых дети должны, например, разгадать ребус, собрать определенную модель из элементов конструктора, пришить пуговицу, сделать салат из приготовленных овощей и т.д., в зависимости от тематики и задач игры. Игра предусматривает ряд игровых ролей организаторов: «судьи», «контролеры», «ассистенты». Эти игры чаще всего проводятся в виде соревнований между командами.

Такие игры могут проходить по различным учебным предметам. Игра может посвящаться и одному предмету, например, литературе или истории.

Игра на преодоление этапов может иметь четкую трудовую цель,

но достижение цели должно оставаться игровым.

Организация эстафет.

Чтобы ничего не забыть есть несколько заповедей на этот случай:

- разбить игроков на команды с равным количеством и равными по возможностям,
- подготовить площадку и инвентарь,
- найти надежных помощников, объяснить им что они должны делать,
- назначить судей, договориться о критериях оценок и штрафных очков,
- изготовить табло, пригласить счетную комиссию,
- подготовить болельщиков, посоветовать выучить лозунги и написать транспаранты,
- заранее приготовить награды и проигравшим, и победителям,
- продумать музыкальное сопровождение.

ТЕМА 3 -4.

Игра как эффективная форма анимационной деятельности. Классификация игр. Психолого-педагогические возможности игры. Виды психологических игр. Народные игры. Их использование в проведении праздников. Игры на развитие логического мышления

Цель: дать представление о различных видах игровой деятельности и включить детей в творческий процесс.

Задачи: научить детей новым играм, показать новую форму работы с коллективом.

ИГРОГРАД

Цель: переходя от площадки к площадке, команда демонстрирует свои навыки в играх. За каждую пройденную площадку с правильно выполненным заданием, она получает определенную сумму денег - «орбитов».

Задача: показать игры соответствующие названию площадки, заработать максимальное количество денег, повысить свой личный рейтинг и отряда.

Игра рассчитана на любой возраст, продолжительность игры 3 часа, игра проходит поэтапно: 1 – работа спецкурса «игротехника», 2 – регистрация команд, получение маршрутного листа, знакомство с правилами пребывания в «Игрограде», 3 – работа «Игрограда», регистрация наиболее предприимчивых, 4 – подведение итогов работы «Игрограда», 5 – сбор на главной площади, награждение победителей.

Каждый отряд делится на 2 команды, в которых капитанами должны быть дети, прошедшие спецкурс «игротехника».

Время на каждую площадку дается 30 минут, за это время на каждом этапе дети со спецкурса должны показать умения и навыки, которые они приобрели на спецкурсе «игротехника». Каждая команда ходит по маршрутному листу с картой «Игрограда», где владельцы площадок, каждый напротив названия своей площадки, отмечают сумму «орбитов» за которую они приобрели товар, предложенный командой.

Работа в «Игрограде» проходит коллективно, зарегистрировавшись предварительно в штабе города (дать название своей команде).

Выплата денег за «товар» - игры, производится непосредственно на площадках «Игрограда».

Размер выплат зависит от «покупателя» - владельца площадки (вожатого или члена штаба города).

Критерии к размерам выплат:

1. умение рассказать, объяснить условия игры, преподнести игру;
2. умение работать с аудиторией во время игры;
3. количество предлагаемых игр;
4. разнообразность по форме и содержанию;
5. работа лидера в команде, его наличие;
6. отдельно оценивается незнакомая игра для владельца площадки;
7. артистизм, собранность, коллективность и т.п. оценивается дополнительными вознаграждениями.

Площадки «Игрограда»

1. Игры с залом (кричалки, речевки).
2. Подвижные игры на воздухе.
3. КТД (конкурсы, викторины).
4. Игры в помещении (со словами, за столом, тренинги).
5. Ролевые игры (сюжетные, деловые).
6. Игры на преодоление этапов (эстафеты)
- 7.

Копилка игр

Игры с залом (кричалки, речевки).

Кричалки – особый вид игры.

Макдональдс:

Э пицце хат (обрисовываем руками круг)

Э пицце хат Кентуки франчиккен (согнув руки в локте машем руками

как цыпленок) Энд э пицце хат (обрисовываем руками круг) После этого кричим «Макдональдс» и сложив пальцы рук щепоткой ставим их на темечко.

Эта игра проводится обыкновенно, пискляво (с уменьшенными движениями), громко (с большими движениями)

О-о-о-о-о!

Калабамба лао! Осики-ризосики-ризосики-ризамба!

О я бананы ем! (Можно придумать: И баклажаны ем! И т.д.)

1 Там за широкой – Толклый зелюк – Пырялся в мове – А Бармаглот – Шипил и стремал – Как коленный вал – Грымко хрюкотал – Чухно грасевал – Как-то бормотал – И еще сивал – Что же мы орем? – Словно тундрыки – Просто мы теперь – Глюки и глюки.

2 На берегу – большой реки – Пчела ужалила – Медведя прямо в нос – Ой-ёй-ёй-ёй – Вскричал медведь – Сел на пчелу – И начал петь

3 (вообще тут идет песня «Землю обмотали...», но мы продолжим кричалку) – Куся-бусюся – Каша малаша – Хей-я – Хей-он – Хей-мы! – Трах!

Речевки

Утренняя:

Раз, два!

Три, четыре!

Раз, два!

Солнце только что проснулось

И ребятам улыбнулось!

Поскорей, дружок, вставай.

На зарядку выбегай.

Солнце светит

Ярко – ярко!

Нам от солнца

Жарко – жарко!

Солнышко, сильнее грей.

Воду в речке нам согрей!

Солнце, воздух и вода

Наши лучшие друзья!

Раз, два

Три, четыре!

Эй, ребята, шире шаг!

Нет, наверно, в целом мире веселей, дружнее ребят!

Не грустят в семействе нашем,

Мы поем, танцуем, пляшем!

Все занятия хороши –
Веселимся от души
Все сумеем сделать сами
И письмо напишем маме.
Эй, дружок, не унывай.
Нашу песню запевай!

Тетя Мотя:

У тети Моти четыре сына, четыре сына у тети Моти, они не ели, они не пили, а только пели один куплет

(с начала ритмично двигают одной рукой, потом другой и так постепенно доходим до всего тела, включая язык). При этом постоянно повторяем текст игры.

«Красная шапочка»

Зрелищная игра. Ведущий, он же режиссер, по очереди вызывает всех участников спектакля на роли. Роли: елочка, березка, пенек, белочка, полянка с цветочками, птичка, зайчик, волк, охотники и красная шапочка, все остальные в зале – ветер.

После вызова очередного участника на роль ведущий показывает и проигрывает с ним его роль от начала сказки. Текст сказки можно изменять. Вот один из вариантов:

Ветер дует, деревья качаются, дуб заскрипел, зашелестела березка с елочкой, зайчик запрыгал, птички летают и поют, белочка колет орешки, пошла красная шапочка, напевая песню: «Ля-ля-ля», за ней крадется волк, охотники по следу, шапочка цветочки нюхает, волк шапочку обнюхивает, открывает пасть «а-а-а», охотники хватают волка. Всем огромное спасибо!

«Театр»

Игра 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 говорит... Кто говорит? (Быстро выбирает в зале). Говорит: «А не организовать ли нам Банду?». Кто-то повторяет. Сначала. Второй говорит: Кто? «А кто у нас будет атаманом?». Сначала. Третий говорит: «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.

«Апчихи»

Это скорее не игра, а забава. Забавляться можно в группе от трех человек. Все быстро делятся на три равные группы (если ребят много, то можно разделить примерно). Мы говорим, что по взмаху руки или какому-либо голосовому сигналу одна группа кричит:

«Ящики!», другая – «Хрящики!», треть – «Спички!». Сразу можно обговорить, что крикнуть нужно очень резко и коротко.

«Веретена точены...»

Всех находящихся в зале ведущий разбивает на три команды. Одна команда «Веретена точены», вторая – «Веники замочены», третья - «Барыня, барыня, сударыня барыня». Ведущий указывает рукой на одну из команд, и та кричит свое название. С течением времени темп игры увеличивается.

«Регулировщик»

Среди играющих выбирается ведущий - «регулировщик». Все поют песню, а он поднимает руку вверх и совершает ею движения по часовой стрелке вниз. Три правила:

- рука вверх - поют песню громко;
- рука в горизонтальном положении - песня стихает;
- рука внизу - поют песню « про себя».

Затем «регулировщик» медленно поднимает руку и т.д. продолжается игра.

«Ипподром»

Все сидят в кругу. Вожатый сидит так, чтобы его было всем хорошо видно, его стул как бы отделен от остальных. Можно посадить ребят полукругом. Вожатый говорит:» Есть ли у нас ладони?(Ребята показывают) А колени? (Кто-то неизбежно хлопнет ладошкой по коленке) Отлично! Именно так выходят кони на поле ипподрома. Все вместе, - медленное поочередное похлопывание по коленям. - Кони вышли на старт, - одной рукой бьем по колену, как бы взрывая землю Старт! Побежали! - быстрое похлопывание. - Бежим! Бежим! По мостовой! - удары кулаками в грудь поочередно (Кинг-Конг) – По песочку, - быстро тереть ладонями друг о друга. – По болоту - быстро захватить пятернями колени и вертикально поднять руки с громким чмоканьем. - Барьер! - руки зависли чуть дальше на уровне груди». И так далее. Можно придумать свои варианты «пересечения

местности». Все это быстро чередуется в любой последовательности. Финал: Скоро финал! - быстро хлопаем - приближаются трибуны! Трибуна девочек. Девочки, кричим. А вот трибуна мальчиков! Ребята давай! - Возгласы. - Вот финиш. Ура! Мы победили.

«Охота на льва»

Хлопая себя руками по коленям, играющие говорят хором слова:

«Мы охотимся за львом,

Не	боимся	мы	его,
У	нас	хорошее	ружье
И каленый меч».			

Далее слова сопровождаются соответствующими жестами. Все: «Ой! Что это?». Ведущий: «Это –озеро (болото, луг, в конце - лев). Все: «Его не обойдешь. Над ним не пролетишь. Под ним не проползешь. Дорога напрямик» Буль-буль-буль (или чав-чав, шур-шур, а-а-а). После слова – «лев», все повторяют движения и звуки в обратном порядке.

«Египетский осел»

Один желающий выводится из зала или просто отводится подальше от месторасположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся. Вожатый говорит: «Значит так. Сейчас мы его подколем. Он сейчас вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: «Кто здесь самая дикая обезьяна?» Все кричат: «Я! Я!» С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая это та, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Вот. Он будет спрашивать, а мы орать. После двух попыток он на кого-то укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот, на кого он показал как на самую дикую обезьяну, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать, первый раз мы закричим, а второй - наберем воздуха для крика и ... промолчим. А тот, кто водил в первый раз закричит. Тут все станет ясно. Вопросы есть?

Игра протекает, согласно данной инструкции. Хорошо в начале удалить не одного, а трех-четыре человек.

«Попробуй, не ошибись»

Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы? – спрашивает ребят ведущий. Никто конечно в этом не сомневается.

«Сегодня идет дождь», - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту фразу.

«А завтра, думаете, будет хорошая погода», - говорит он. Ошибки снова нет.

«Вот вы и ошиблись», - радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении :»Почему?»

Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись» - это была моя третья фраза. Никто не повторил.

Подвижные игры на воздухе.

«Моргалки»

Играющие делятся на пары и встают в круг, причем один из пары стоит за другим на расстоянии вытянутых рук и смотрит строго в затылок впереди стоящему. Необходимо нечетное количество игроков, чтобы один остался без пары. В ходе игры «одиноким» подмигивает кому-то из ребят, стоящих в парах впереди, и последний должен быстро перебежать к лишнему и встать у него за спиной. Стоящий в паре сзади должен среагировать и не дать впереди стоящему убежать. Если тот все же убежал, оставшийся один моргает кому-то из другой пары. Главное условие: задние должны смотреть в затылок первым. И нельзя подмигивать соседней паре. Игра должна проходить динамично. Только смотреть, ведь можно и одежду порвать!

Лавота:

Дружно танцуем мы тра, та, та, тра, та, та

Танец веселый наш, танец Лавота, хей!

Все участники игры проговаривают слова и движутся по кругу в одну сторону, а потом повторяя их идут в другую сторону. Первый раз все держатся за руки потом за локти, колени, щиколотку, уши, нос, волосы и так далее.

«Я иду в поход»

Все стоят в кругу. Вожатый держит в руках мячик и говорит, что сейчас надо будет передавать мячик по кругу и говорить: «Я иду в поход и беру с собой(какой-то предмет)». А вожатый будет говорить, идет этот человек в поход или нет. Нужно определить критерий, по которому берут в поход.

Вожатый первый говорит эту фразу и со словами: «Пожалуйста!» передает мячик соседу. Критерий состоит в том, чтобы говорить слово «пожалуйста». А брать можно все что угодно. Вожатый помогает в разгадке, переходя и вставая в разные места по кругу.

«Третий лишний»

Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к

одной из пар, тогда стоящий впереди должен убежать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

«Голова – хвост»

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватываются за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает Голову, последний хвост. В игре Голова стремится поймать хвост. Все участники, стоящие между Головой и хвостом, делятся пополам. Та половина, которая ближе к Голове, помогает Голове, а та, что ближе к хвосту, помогает хвосту. Игра продолжается, пока Голова поймает хвост. Потом можно сменить Голову и хвост.

«Золотые ворота»

Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через «ворота», образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки, расцепить которые нельзя! Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами. Первая команда в течение игры говорит:

Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый – разрешается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

На последнем слове команда резко опускает руки. Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центре круга. Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается.

Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки. Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями.

«Коршун и наседка»

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные - «цыплят». Один из играющих «коршун».

Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, наседка же всячески мешает этому, преграждает «коршуну» путь разведенными руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна».

«Кошки – мышки»

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки – «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все ворота. Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

«Билетики»

Центр круга - контролер (мальчик), внутренний круг - пассажиры (мальчики), внешний круг - билетики (девочки), ведущий садится в стороне. Мальчики и девочки разбиваются на пары становятся в круги, каждый мальчик запоминает свою девочку. Играющие начинают ходить по кругу: мальчики в одну сторону, девочки в другую. Ведущий говорит слова: едут, едут, едут,... контролер! Пассажиры берут свои билетики за руки, контролер может схватить любой билетик. Чей билетик схватил контролер, тот пассажир становится на его место. Потом пассажир должен обнять свой билетик, потом - поцеловать, а потом взять на руки.

«Арам – шим – шим»

В центре круга стоит водящий с закрытыми глазами и вытянутой рукой. Остальные начинают водить вокруг него хоровод, громко говоря (водящий крутится на одном месте в обратную сторону): «Арам- шим- шим, Арам -шим -шим, Арамия - Зульфия, посмотри-ка на меня!» Круг и водящий по окончании слов сразу останавливаются. Тот, на кого указывает рука водящего, выходит из круга. Это должно быть лицо противоположного пола. (Если вдруг рука остановилась на человеке того же пола, то нужно смотреть по часовой стрелки до первого подходящего). Водящий и выбранный становятся спиной вплотную друг к другу. Круг начинает считать: «И - раз, и - два, и - три!» При счете «Три» оба резко поворачивают голову в выбранную им сторону. Если в результате этого лица водящего и выбранного обращены в одну сторону, то они целуются. Если лица обращены в разные стороны (например, оба повернули голову налево), то водящий и выбранный обмениваются рукопожатием. Водящий встает в хоровод, выбранный становится водящим, игра начинается сначала.

«Ручеек»

Все играющие разбиваются по парам и берутся за руки. Пары выстраиваются в колонну по два. Каждая пара поднимает соединенные руки вверх. Первая пара, стоящая в голове колонны, разъединяет руки, и оба партнера один за другим движутся внутри колонны под руками играющих. Каждый из разъединенных партнеров выбирает себе в пару другого партнера или партнершу, берет его или ее за руку и продолжает движение внутри колонны до ее конца и тут становятся замыкающей парой. Те, кто остался без пары, берут в голову колонны и начинают двигаться от ее головы до хвоста, выбирая себе нового партнера. Играйте, но не устаньте!

- **КТД (конкурсы, викторины).**

Веришь, – не веришь

Представляет собой более упрощенный вариант стандартного вопроса (содержит подсказку и ответ). Дается некоторое утверждение, с которым надо либо согласиться, либо не согласиться.

1. В конце тридцатых годов Альберт Эйнштейн получил патент на фотокамеру с автоматической установкой экспозиции. Ответ: Да.
2. Самый низкий расположенный аэропорт в мире – это аэропорт Бен Гурион в Тель-Авиве. Ответ: Нет.
3. Привила маркиза Кунсберри действовали в свое время в плавании. Ответ: Нет.

4. Гулливер, по книге Сфита, путешествовал в Японию. Ответ: Да.
5. В ржаном хлебе больше витаминов С, чем в пшеничном. Ответ: Нет, ни в том, ни в другом его нет вообще.
6. Автродийская морская оса – самая ядовитая медуза в мире. Ответ: Да.
7. Прусский военный теоретик Карл фон Клаузевиц продолжением политики другими средствами считал войну. Ответ: Да.
8. Академия кухни существует в Италии. Ответ: Нет, во Франции.
9. Юлий Цезарь ненавидел кошек. Ответ: Да.
10. Среди греческих мер югер больше мины. Ответ: Нет.

Конкурс – соревнование в каком-либо виде деятельности двух и более участников, участниками могут быть группы. За победу в конкурсе полагается вознаграждение морального или материального характера.

Творческий конкурс – это состязание в творческом выполнении какой-то работы. Поскольку не всякую работу можно и нужно выполнять творчески, то и количество творческих конкурсов несколько меньше, чем просто конкурсов.

При организации творческого конкурса всегда необходимо помнить о десяти главных компонентах успеха:

11. Интересные задания.
12. Красивое оформление.
13. Материальное обеспечение.
14. Музыкальное сопровождение.
15. Находчивый ведущий.
16. Компетентное жюри.
17. Эмоциональные зрители.
18. Исполнительные помощники.
19. Подготовленные команды.
20. Призы для победителей.

Помните, успех в любом деле зависит от мелочей!

Задания для соревнований со спичками:

1. Выложить из спичек фразу "Спички детям не игрушка!".
2. Пронести спичечный коробок, положив его на макушку головы.
3. Пронести два коробка, положив их на плечи, как погоны.
4. Пронести коробок, поставив его торцом на сжатый кулак.
5. Кто быстрее соберет рассыпанные спички. Для каждой команды в определенном месте рассыпают по 5 коробков спичек.
6. Пронести коробок, положив его на спину в районе поясницы.
7. Пронести коробок, положив его на ногу в районе подъема стопы.
8. Чья команда выше построит "колодец" из спичек за две минуты?

9. Пронести коробок, прижав его подбородком к шее. В подбородок и шею коробок должен упираться торцами.

10. Пронести внешнюю часть короба, нацепив ее на нос. Передать эстафету без помощи рук, следующий участник должен снять коробок носом.

11. Пронести коробок, зажав его на мочке уха.

12. Построить на полу из спичек паровозик с двумя вагонами.

13. Положить пустой коробок на пол и дуть на него, чтобы он двигался сам. Двигать коробок таким образом в одну сторону, обратно бегом.

14. Выложить из спичек слово "Поздравляем!".

Пожарные

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

Сказочная

Требуется:

1. Не менее 5-10 человек
2. Детская книжка со сказкой. (чем проще - тем лучше.. идеально подходят - "Курочка Ряба", "Колобок", "Репка", "Теремок"... и т.д. любые упрощенные и адаптированные для детей рассказы).
3. Желание сделать что-нибудь этакое не обычное.

Структура момента:

1. Выбирается ведущий (он будет чтецом)
2. Из книжки на отдельные листочки выписываются ВСЕ (!) герои сказки, включая, если позволяет количество человек, даже деревья, пенки, реки, ведра и т.д..
3. Методом строгого научного тыка все тянут свои роли....
4. Чтец начинает читать сказку, и все герои "оживают"

«Буриме»

Название это французское и означает - «Рифмованные концы». Игра заключается в том, что бы на заранее заданные рифмы написать стихи. Проводится в виде конкурса. Например: дело, класс, смело, раз.

Наш Петруша знает дело,
Хоть смотрите целый класс.
Бутербродов двадцать смело
За один съедает раз.

«Шарады»

Играющие делятся на две команды. Первая команда загадывает какое-то слово или фразу (по договоренности). Потом выбирают кого-то из команды соперников и говорят ему загаданное слово на ухо. Этот человек должен изобразить без помощи слов это слово, а его команда старается отгадать. На отгадку дается время. Потом команды меняются ролями. Можно вести счет игре. Иногда придумывают систему знаков для облегчения отгадывания.

«Сказка»

Всем участникам предлагается сочинить сказку, но только не сначала, а с конца. Каждый игрок может говорить по одной фразе, которую все записывают. За тем эти фразы зачитываются, но уже сначала, т.е. от последней фразы к первой.

«Сколько знаешь ты имен?»

Играющий должен сделать быстро 10-15 шагов, называя на каждом мужское или женское имя. Имена должны быть только мужские или женские, дважды одно упоминать нельзя. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

«Сиамские» близнецы»

Две – три пары ребят (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары «наоборот» должны сплясать «барыню», станцевать танго или вальс, пробежать десять метров туда и обратно как «сиамские» близнецы.

Сказочник

Гостям напоминаются сюжеты известных русских сказок и предлагается составить и рассказать новые версии - в жанре детектива, любовного романа, трагедии и т.д. Победителя определяют гости с помощью аплодисментов.

Советы родителям

О том, как воспитывать детей, написаны сотни книг. Но, увы, многие родители не любят читать эти книги: они слишком толстые и язык в них очень скучный. Большинство родителей предпочитает пользоваться "советами", которые специально для них печатают в газетах. Эти советы, во-первых, невелики по объему — их можно прочесть за две-три минуты. А во-вторых, эти советы очень практичны: прочел, — применил в действии — получил результат. В "советах для родителей" обычно рассматриваются наиболее распространенные проблемы воспитания: "что делать, если ребенок плохо ест", "как поступить, если ребенок врет", "что предпринять, если ребенок слишком много смотрит телевизор". Но в деле воспитания, кроме

типичных проблем, бывают еще и нестандартные ситуации. И, к сожалению, о том, что делать родителям в нетипичной, уникальной ситуации, советов не печатают. Попробуйте сами сочинить 10 советов, которые можно было бы порекомендовать родителям, у которых...

ребенок боится в одиночку ходить в туалет;

ребенок больше всего любит читать книгу Гегеля "Феменология духа";

ребенок во сне разговаривает на китайском языке;

ребенок предпочитает, есть из одной миски с кошкой;

ребенок каждый день приносит домой тысячу долларов.

Смех

Человеческий смех порой называют "многоликим". Это означает, что смех может иметь много оттенков, может выражать очень разные эмоциональные состояния человека. Диапазон смеха невероятно широк: от детского "гуканья" до старческого "кхеканья", от заливистого девчоночьего до мужского сдержанного, от смеха, а ля Фантомас до смеха, а ля комиссар Жюв.... Попробуйте засмеяться так, чтобы ваш смех все могли назвать...

— надменным;

— простодушным;

— заискивающим;

— восторженным;

— зловещим.

Новость одной строкой

Каждый день телевидение, радио и печать обрушивают на человека море информации. Информация может быть подробной, может быть не очень подробной и может быть очень короткой, состоящей буквально из одного предложения. Про такую информацию так и говорят: "Новость одной строкой". Попробуйте составить однострочное сообщение о событии, произошедшем где-то в мире. При этом обязательно употребите в тексте сообщения 5 слов. А слова должны быть такие:

— Азербайджан, небоскреб, ограбление, навигация, озон;

— Чили, айсберг, оппозиция, митинг, шахматы;

— Малайзия, стадион, космос, эмиграция, урожай;

— Лихтенштейн, оазис, фильм, паника, обвинение;

— Тунис, павильон, наводнение, болезнь, юбилей. Все предложенные существительные можно превращать в глаголы или прилагательные, можно добавлять к предложенным словам сколько угодно других слов; главное — чтобы сообщение имело хоть какой-нибудь смысл.

Немое кино

Звук появился в кино в начале 30-х годов 20 века. До этого кино было

"немым". Это значит, что актеры, снимавшиеся в фильмах тех лет, не произносили слов: для передачи чувств, мыслей, желаний они использовали яркие, выразительные жесты. Попробуйте, подражая актерам той эпохи, создать немой фильм по мотивам басен И.А.Крылова:

- ~ "Ворона и лиса";
- ~ "Стрекоза и муравей";
- ~ "Квартет";
- ~ "Волк и ягненок";
- ~ "Демьянова уха".

Новые дорожные знаки

Трудно представить современный город без дорожных знаков: предупреждающих, предписывающих, запрещающих и т. д. Дорожные знаки помогают регулировать движение, информируют о состоянии дороги, предупреждают о возможной опасности. И, хотя дорожных знаков много, все же есть такие ситуации, такие опасности, которые не отражены в "азбуке дорог". Помогите работникам ГАИ и нарисуйте новый дорожный знак, который, возможно, скоро появится на отдельных участках дороги. Эти знаки относятся к категории "предупреждающие" и называются так:

- "Осторожно: глухие старушки";
- "Осторожно: низко летящие кометы";
- "Осторожно: жидкий асфальт";
- "Осторожно: злые террористы";
- "Осторожно: неприятные запахи".

Старая сказка в новой лексике

Когда люди одной профессии разговаривают друг с другом, они всегда используют в своей речи слова, непонятные или малопонятные другим людям. Эти слова чаще всего являются какими-то специфическими терминами. Совокупность этих терминов называют "профессиональной лексикой". Конечно, профессиональную лексику необходимо использовать только в рамках профессиональной деятельности, но иногда люди забывают об этом и говорят на своем особом языке даже тогда, когда это совсем не нужно. Например, они могут, используя свой профессиональный язык, рассказывать сказки маленьким детям. Попробуйте показать, как это у них получается. Вспомните некоторые сказки Г.Х.Андерсена ("Огниво", "Гадкий утенок", "Новое платье короля", "Стойкий оловянный солдатик", "Дюймовочка") и перескажите их так, чтобы в повествовании максимально использовалась лексика...

- военная;
- медицинская;

- юридическая;
- политическая;
- педагогическая.

Танцы «Спина к спине»

Танцы бывают одиночные, парные и групповые. Парные танцы исполняют, стоя лицом к лицу и поддерживая друг друга за руки, плечи или талию. Также при этом мужчина и женщина глядят друг другу в глаза. А что будет, если появится мода исполнять парные танцы, стоя спиной к спине? Попробуйте проверить, что из этого получится. Станцуйте "затылок в затылок" такие известные танцы, как...

- вальс;
- кадриль;
- фокстрот;
- самбо;
- твист.

• **Игры в помещении (со словами, за столом).**

Найди место

В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

«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 самолете». 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.

«Тутти-фрутти»

Все садятся в круг на стулья и рассчитываются на первый-третий. Первые номера будут, например, яблоки, вторые – бананы, третьи апельсины. В центре находится водящий, который начинает рассказ о себе и как только в своем рассказе упоминает одно из названных фруктов, то эти игроки

должны быстро поменяться местами. Если водящий говорит: «Тутти-фрутти» – то местами меняются все играющие.

Снежный ком:

Первый человек называет свое имя, второй повторяет имя первого и называет свое, третий повторяет имя первого, второго и говорит свое. Можно провести игру и в таком порядке: имя + прилагательное на ту же букву; имя + существительное; имя + глагол; имя + движение.

«Кто быстрее»

Отряд делится на 2 команды. Между командами помощники держат ширму (например, покрывало). По одному человеку от команды подходят к ширме и приседают, они не должны видеть друг друга. По команде ведущего ширма опускается и игроки, сидящие около нее, должны назвать имена друг друга. Побеждает тот, кто называет быстрее. Проигравший переходит в команду соперников. И т.д.

«Перебежчики»

Участники сидят в кругу на стульях (лишних стульев не должно быть). Водящий находится в центре круга и называет предметы, которые есть у участников, например: у кого светлая обувь. Те участники, у кого светлая обувь, меняются между собой местами. Задача водящего - занять свободное место. Кто из перебежчиков не успел занять место, становится водящим.

«Зоопарк»

Участники сидят в кругу. Каждый называет себя любым животным (названия животных не повторяются). Самое главное - запомнить, какие животные есть в зоопарке. Один водящий выходит в круг. Один стул остается пустым. Тот участник, который сидит по левую сторону от пустого стула, ударяет правой рукой по стулу и называет любого животного. Тот участник, который выбрал себя этого животного, садится на этот стул. Освобождается другой стул. Все повторяется. Задача ведущего - пока не «забито» место и не названо животное, сесть на пустой стул. Если стул «забит» и животное названо, ведущий не имеет право садиться на этот стул.

«Зоопарк-2»

Ребята встают в круг, каждый из играющих берет себе какое-нибудь животное и придумывает один жест, который подходил бы этому животному, например:

Птица - разведенные в сторону руки

Цапля - поднятая одна нога

Кошка-поглаживание себя по щеке

Суслик - руки, прижатые к груди, с опущенными кистями и т. д.

Потом один играющий показывает свой жест и жест другого, второй

должен увидеть это и показать свой жест и жест другого игрока и т. д. Тот, кто замялся или задумался - выходит из игры, игра продолжается дальше.

«Не собьюсь!»

Руководитель, обращаясь к ребятам, спрашивает: «Кто умеет считать до 30? Оказывается все. Тогда пусть кто-нибудь подойдет ко мне», - говорит он. Желающему предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить «не собьюсь». Счет, следовательно, ведется так: один, два, «не собьюсь», семь, восемь, «не собьюсь» и т.д. редко кому удастся таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ НА УЛИЦЕ ДОЖДЬ?

Дождь – это враг № 1. Но дождь – внешний противник, и он сможет победить вас, лишь если вы позволите ему объединиться с внутренним врагом – растерянностью.

Во время дождя можно многому научиться. Ни один другой отрезок лагерной смены не сравнится с дождевым по плотности дел и занятий, а значит и по яркости и разнообразию впечатлений. Нужно только уметь чередовать нагрузку, вовремя менять помещения и постоянно заботиться о материальном обеспечении.

- * Концерт КВЧГ ("Кто во что горазд!")
- * Конкурс на личную рекламу дождя.
- * Занятия в "Художественной мастерской"(изготовление поделок из глины и др. природных материалов - каштанов, шишек, желудей).
- * Создание коллективной аппликации из цветной бумаги "Солнышко смеется".
- * Час пришивания пуговиц, глажения и стирки вещей.
- * Игра "Я садовником родился" с последующим превращением ее в игру в фанты.
- * Ритуал приветствия дождя.
- * Вечер "Русские посиделки "с байками, шутками и розыгрышами.
- * Конкурс моды разных времен.
- * Игра "Музей восковых фигур".
- * Вечер инсценированных сказок.
- * Игра "Мафия".
- * Игра "Съемки фильма".
- * Час придумывания нового применения старым, никому не нужным

вещам.

- * Конкурс на самое грустное письмо "А у нас идет дождь".
- * Час разучивания новых песен.
- * Конкурс собирателей дождя.
- * Вечер страшилок.
- * Неформальная беседа об увлечении коллекционированием.
- * Час отгадывания загадок.
- * Встреча гостей из соседнего отряда.
- * Неформальная беседа о любимых фильмах.
- * Час чтения книги вслух с захватывающим сюжетом.
- * Изготовление отрядной стенной газеты "Мокрая правда".
- * Игра "Прятки" (ведущий прячет предмет, все ищут).
- * Конкурс иллюзионистов с предварительным разучиванием фокусов.
- * Занятия по бумагопластике.
- * Час отгадывания кроссворда.
- * Генеральная уборка.
- * Организация выигрышной лотереи, в которой билеты покупаются за

вежливые слова.

- * Вечер легенд и мифов.
- * Игра "Футбол" с песенными вопросами и песенными ответами.
- * Написание зашифрованных писем и организация переписки между

палатами.

- * Встреча - разговор с очень интересным человеком.
- * Час головоломок.
- * Конкурс фантазеров.
- * Конкурс писателей рассказов (составить рассказ, используя 12 имен существительных; слова не связанные, взятые произвольно).
- * Вечер - беседа о разгаданных и неразгаданных тайнах в науке и человеческой истории.
- * Час тихого чтения.
- * Кольцовка песен.

«Что возьмем с собой в поход»

Участники делятся на 2 команды и быстро по очереди называют то, что возьмем с собой в поход. Повторять названные вещи нельзя.

Аналогично проводятся игры «Что лежит у бабушки в сундуке?», «Во что одет наш вожатый?» и т.д.

«Отыщи свою обувь»

Играющие становятся в круг. Снимают с ноги (левой или правой) ботинок, тапочек, туфель. Затем надевают на глаза повязки (колпаки), несколько раз поворачиваются вокруг «оси». В это время обувь перемешивается в общей куче. По команде ведущего игроки делают шаг к куче с обувью, ищут свою, становятся на место, одевают обувь и только тогда снимают повязку с глаз. Побеждает тот, кто все это сделал быстро и правильно.

«Боб – Доб»

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола - водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский руки на стол!». Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

«Телеграмма»

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. Увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил» и сам отправляет телеграмму кому-то.

Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

«Самый рассеянный»

Организатор показывает участникам игры какой-либо предмет, например, карандаш, и просит всех выйти на минутку из комнаты.

Оставшись один, организатор кладет карандаш в такое место, где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз и т.п.

Когда участники игры по зову ведущего возвратятся в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий сейчас же садится, заранее тихо на ухо сообщив организатору о находке.

Самый рассеянный – последний, может выполнить какое-либо шуточное поручение.

«Себе – соседу»

Играющие стоят в кругу, их руки вытянуты. В центре водящий. Одна рука неподвижна, другой играющие передают монетку в любую сторону по кругу, кладя ее на ладонь соседа. Но все одновременно делают характерное движение другой рукой, имитируя или не имитируя передачу монеты, со словами «себе – соседу».

«Да и нет, не говорите»

В игре участвуют 5-30 человек. Ведущий говорит:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный с белым не берите,

Да и нет не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

- Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (по правилам нельзя отвечать «да», иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т.д.)
- Знаю, - отвечает находчивый игрок и радуется что «не попался». Но ведущий задает все новые вопросы:
- А какого цвета небо? Какого цвета снег?
- Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета как мел.

Тому, кто неправильно ответил на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдает фант.

«Крест-параллель»

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки.

Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно, нужно сказать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того,

кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест – крест.

Три предмета

Всем предлагается назвать 3 предмета из окружающей обстановки, которые нравятся больше всего. После того как все назовут, ведущий говорит, что теперь нужно поцеловать эти предметы! Можно называть и всех товарищей.

«Коленочки»

Играющие стоят вплотную. Левая рука каждого лежит на правой коленке одного соседа, а правая – на левой коленке другого. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, он «ошибавшуюся руку» убирает. В итоге остаются один или несколько победителей. Для повышения интереса нужно в процессе игры держать высокий темп, а в конце – иметь призы, что, впрочем, необязательно.

«Жадина»

Участникам игры дают очень большое яблоко. Участники по очереди передают, откусывают и передают соседу. Тот, кто съедает последний – жадина. Если одного яблока не хватает на всех, то необходимо достать второе. Тогда у вас будет много жадин.

Ролевые игры (сюжетные, деловые)

Собери колоду

Участников игры - двое или четверо. Помогать им будет весь зрительный зал. Игрокам выдается по одной карте - туз какой-либо масти. Остальные карты раздаются в зале. Задача "тузов" собрать все карты своей масти от "шестерки" до "короля" как можно быстрее. Обладатели карт - зрители могут бежать к "тузу" только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта.

«Перестройка»

Участники делятся на две команды, выстраиваются напротив друг друга и по команде ведущего перестраиваются в своих командах по разным признакам: по росту, по размеру обуви, по цвету обуви от светлой к темной, по алфавиту имен (от А до Я).

«Молекула»

Вожатый объясняет: сначала нужно просто ходить в толкучке при словах: «Молекула – моли, молекула – моли...» А потом, при неожиданном

выкрике какого-либо числа («Три!»), все должны обняться в команды по столько человек, какое было названо число (в нашем случае по три человека). Потом опять брожение «свободных электронов», и снова команда. Конец игры: «Молекула – моли, молекула – моли....Все!»

Мафия

Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один (1) комиссар Каттани, несколько мафиози (их ненамного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т.е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне ;) Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами (;)), пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто-то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение вышка ;) - человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. НОЧЬ. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они грохнут сегодня.. Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани.

Он прикидывает, кто же может быть мафией. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани - вполне добропорядочный гражданин, т.е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.

• **Игры на преодоление этапов (эстафеты).**

Быстрые водоносы

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

На болоте

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

Картошка в ложке

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по

часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

Не хуже чем кенгуру

Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

Золушка

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

Градусник

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой.

Путешествие

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

Марафон

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

«Алфавит»

Участникам, сидящим в кругу, раздаются карточки с буквой Алфавита (33 карточки, то есть 33 буквы), ничего, что у кого-то окажется 2 карточки. В центр круга ставится стул, и по команде участникам предлагается сложить все карточки в Алфавит, чтобы нижней карточке соответствовала первая буква Алфавита, а верхней – последняя.

Баба-Яга

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы - швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать

ступу и метлу следующему.

Вопросы для самоконтроля:

1. Структура анимационной службы. Требования к профессиональным качествам специалиста спортивной анимации. Его права и обязанности. Организация работы анимационной команды при проведении спортивных праздников.
2. Функциональные особенности внутрифирменных структур: разработка спортивных анимационных программ; режиссерско-постановочная работа; организационная работа с исполнителями анимационных услуг; исполнение спортивных анимационных программ.
3. Классификация анимационных программ.
4. Методика организации и проведения спортивных анимационных программ.
5. Особенности планирования в анимационной сфере деятельности.
6. Типы оборудования, применяемого в индустрии развлечений.
7. Использование анимационных технологий в PR. Создание имиджа.
8. Роль анимационных технологий.
9. Анимация при создании эксклюзивных и событийных программ и спортивных праздников.

Рекомендуемая литература

Основная литература:

1. Куксов, А. Н. Драматургия и режиссура массовых театрализованных представлений: учебно-методическое пособие / А.Н. Куксов. - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2018. - 148 с. - <http://biblioclub.ru/>. - ISBN 978-5-4475-9699-6, экземпляров неограничено
2. Фрумкин, Г. М. Телевизионная режиссура. Введение в профессию : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - Телевизионная режиссура. Введение в профессию, 2022-02-01. - Электрон. дан. (1 файл). - Москва : Академический проект, 2020. - 137 с. - электронный. - Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. - ISBN 978-5-8291-2652-0, экземпляров неограничено
3. Черняк, Е. Ф. Рекламно-презентационная деятельность в праздничных формах культуры : курс лекций для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «режиссура театрализованных представлений и праздников», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Е. Ф. Черняк. - Рекламно-презентационная деятельность в праздничных формах культуры, Весь срок охраны авторского права. - Электрон. дан. (1 файл). - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2019. - 160 с. - электронный. - Книга находится в премиум-версии ЭБС IPR BOOKS. - ISBN 978-5-8154-0489-2, экземпляров неограничено

Дополнительная литература:

1. Алеников, В. М.; Свой почерк в режиссуре / В.М. Алеников. - Москва: Издательство «Рипол-Классик», 2015. - 475 с.: ил. - (Открытые мастер-классы). - <http://biblioclub.ru/>. - ISBN 978-5-386-08413-4, экземпляров неограничено

2. 2. Борисов, С. К. Театрализованное действо: основы драматургии учебное пособие / С.К. Борисов; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Челябинская государственная академия культуры и искусств»; Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников. - Челябинск: ЧГИК, 2016. - 208 с.: ил. - <http://biblioclub.ru/>. - Библиогр.: с. 201-202. - ISBN 978-5-94839-538-8, экземпляров неограничено.
3. 3. Бурдюгова, О. В. Организационно-экономический механизм развития физкультурно-оздоровительных услуг в регионе Электронный ресурс / Бурдюгова О. В. : монография. - Оренбург : ОГУ, 2017. - 148 с. - ISBN 978-5-91292-199-5, экземпляров неограничено
4. Горбачева, О.А. Подвижные игры Электронный ресурс: учебно-методическое пособие / О.А. Горбачева. - Орел: Межрегиональная Академия безопасности и выживания (МАБИБ), 2017. - 99 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено
5. 4. Григорьев, О. А. Научно-методические основы реализации мероприятий Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ВФСК ГТО) Электронный ресурс / Григорьев О. А., Стеблецов Е. А., Бугаков А. И.: учебное пособие для студентов и слушателей программ профессиональной переподготовки и повышения квалификации факультета физической культуры и безопасности жизнедеятельности, обучающихся по направлению 44.03.01 «педагогическое образование». - Воронеж: ВГПУ, 2017. - 184 с. - Допущено учебно-методическим советом ВГПУ в качестве учебного пособия для студентов и слушателей программ профессиональной переподготовки и повышения квалификации факультета физической культуры и безопасности жизнедеятельности, обучающихся по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование». - ISBN 978-5-00044-525-9, экземпляров неограничено
6. 5. Егорова, С. А. Организация оздоровительной работы с различными слоями населения Электронный ресурс / Егорова С. А., Петрякова В. Г. : учебное пособие. направление подготовки 49.04.01 – физическая культура. профиль подготовки «физкультурно-оздоровительные технологии». магистратура. - Ставрополь: СКФУ, 2015. - 92 с., экземпляров неограничено
7. 6. Пестова, Т. Г. (СКФУ). Режиссура спортивных праздников: учебное пособие: Направление 49.03.01 Физическая культура / Т. Г. Пестова ; Сев.-Кав. федер. ун-т. - Ставрополь: СКФУ, 2015. - 58 с., экземпляров неограничено
8. 7. Смолин, Ю. В. Организация и проведение соревнований и подвижных игр: учебно-методическое пособие / Ю.В. Смолин. - Челябинск: ЧГИК, 2016. - 56 с. : ил. - <http://biblioclub.ru/>. - Библиогр.: с. 42. - ISBN 978-5-94839-567-8, экземпляров неограниченно
9. 8. Мостовая, Т.Н. Физическая культура. Подвижные игры в системе физического воспитания в ВУЗе Электронный ресурс: учебно-методическое пособие / Т.Н. Мостовая. - Орел: Межрегиональная Академия безопасности и выживания (МАБИБ), 2016. - 72 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено
10. 9. Черняева, Е.Н. История костюма Электронный ресурс: учебно-методическое пособие / Е.Н. Черняева. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 54 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено
11. 10. Черняк, Е. Ф. Спортивно-художественные праздники: Учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 071400.62 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль подготовки «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника – «бакалавр» / Черняк Е. Ф. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 52 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks., экземпляров неограничено.
- 12.

Методическая литература:

1. Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине " **Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий** ": Направление подготовки Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Физическая

культура и спорт»; квалификация выпускника - бакалавр; Форма обучения - очная; Учебный план 2023 г. / сост. Т.Г. Пестова. - Ставрополь, 2023. - 52 с., экземпляров неограничено

2. Методические рекомендации для бакалавров по организации самостоятельной работы по дисциплине " **Режиссура физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий** ": Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, направленность (профиль) «Физическая культура и спорт»; квалификация выпускника - бакалавр; Форма обучения - очная; Учебный план 2023 г. / сост. Т.Г. Пестова. - Ставрополь, 2023.- 37 с., экземпляров неограничено

Интернет-ресурсы:

1. Научная электронная библиотека [Электронный ресурс].- Электрон. дан.- М., 2000- .- Режим доступа: <http://elibrary.ru/>.- Загл. с экрана.
2. Электронная библиотека образовательных и просветительских изданий [Электронный ресурс]: интернет-б-ка электрон. учеб., справ. и учеб. пособий, общеобразоват. и науч. изданий/ Интегратор авторского права (ООО ИАП)..- Электрон. дан.- М., 2007- .- Режим доступа: <http://www.iqlib.ru/>.- Загл. с экрана.
3. <http://lib.sportedu.ru/> Центральная отраслевая библиотека по физической культуре и спорту.
4. <http://scholar.google.com/> Google Scholar: поисковая система научной литературы. Поисковая система научной литературы: документы, исследования, диссертации, книги, публикации, материалы профессиональных обществ, университетов и пр.МАРС [Электронный ресурс]: межрегион. аналит. роспись статей / Ассоц. регион. библ. консорциумов.- Электрон. дан.- М., 1999 - .- Режим доступа: <http://www.mars.udsu.ru/>.- Загл. с экрана.
5. <http://lib.sportedu.ru/> Центральная отраслевая библиотека по физической культуре и спорту.