

# ИГРОВЕ ПРОГРАММ Ы



**Игра - самое большое и чудесное поле  
высшего и свободного творчества,  
поистине поле чудес. В ней заложен  
богатейший потенциал развития  
личности ребенка, заложен**



**й.**

**Игровые программы** — это соревнования в каком-либо виде человеческой деятельности, и практически любой ее вид может лечь в основу конкурса. Это может быть профессиональная или близкая к профессиональной деятельность; это может быть деятельность, связанная с различными видами и жанрами искусства; это может быть деятельность, во время которой используется тот или иной природный или синтетический материал; при которой создаются разнообразные вещи, предметы, а также произведения искусства или литературы.





**Включение детей в игровую деятельность позволяет сочетать труд и удовольствие, познание мира и игру, развивает логическое и образное мышление, воспитывает активную жизненную позицию человека - творца, пришедшего в этот мир созидать, не существовать.**



**Игровая деятельность** - синтетический вид искусства, который соединяет в себе **историю**, **музыку**, **хореографию**, **актерское мастерство** и **психологию**.



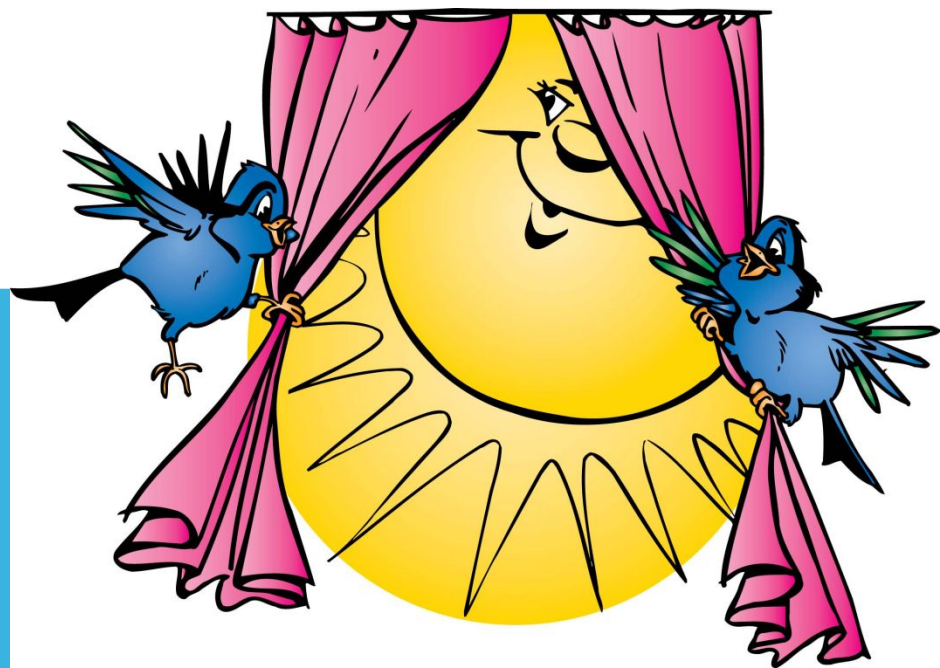


Драматургию игровых программ составляют: разнообразные игры, хороводы, игры-танцы, массовое пение, литературные тексты, шуточные монологи, художественно – музыкальное оформление программы, предметы – символы, или реквизит, а также оригинальные призы.



# ВИДЫ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

- 1) Сюжетно-игровые
- 2) Конкурсно-развлекательные
- 3) Фольклорные
- 4) Шоу-программы
- 5) Спортивно-развлекательные программы



# СЮЖЕТНО-ИГРОВЫЕ

Комплекс разнообразных игр, объединенных сюжетом. В практике организации досуговой деятельности игровые программы являются частью праздников, обрядов, в другом случае они представляют игровой досуговой жанр. Игровой жанр – это театр, в котором нет кулис и занавеса. Театр без рампы, в котором артист общается без декораций и грима, а публика – без театральных кресел.





# КОНКУРСНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ

Программы, состоящие из разнообразных конкурсов, позволяющих выделить лидирующих участников или целые группы в какой-либо области знаний или общественно-полезной деятельности. С одной стороны, конкурсno-развлекательные программы требуют от организаторов создание оригинальных конкурсов, а от участников – общей эрудиции, художественно-исполнительских способностей, физической ловкости, сообразительности и изобретательности. С другой стороны, ведущий должен создать эффективные формы контакта со зрителями.



# ФОЛЬКЛОРНЫЕ

Программы, включающие народные игры, песни, танцы, хороводы, обряды, пословицы, поговорки, частушки. Эти программы включают мощный пласт самобытного народного искусства. Они позволяют связать прошлое с сегодняшним днем, показать ответственность молодого поколения за сохранение лучших традиций нашего народа.



# ШОУ-ПРОГРАММЫ

Программы, состоящие из зрелища, пластики, танцев, показа мод, концертных номеров, клоунады, музыки, светового оформления. Они занимают заметное место среди других жанров культурно-досуговых программ. Им характерны разнообразные эффектные зрелища, музыка, световое оформление, театрализация. Благодаря этому они обладают неповторимой эстетической привлекательностью, дают возможность показать людям образцы красоты, силы, ловкости, смелости, продемонстрировать безграничные возможности физического и интеллектуального развития.





# СПОРТИВНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ

Они включают подвижные игры, шуточные поединки, весёлые старты, комбинированные эстафеты, спортивные конкурсы. Их характерной особенностью является состязательный характер, возможность мобилизовать физические способности и волевые качества человека.





# ИГРОВАЯ ПРОГРАММА БЫВАЕТ РАЗЛИЧНОГО ТИПА:

- ✓ авторская;
- ✓ интеллектуальная;
- ✓ интерактивная\*
- ✓ спортивная и т.д.





# ФОРМЫ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ТАК:

## Народные формы:

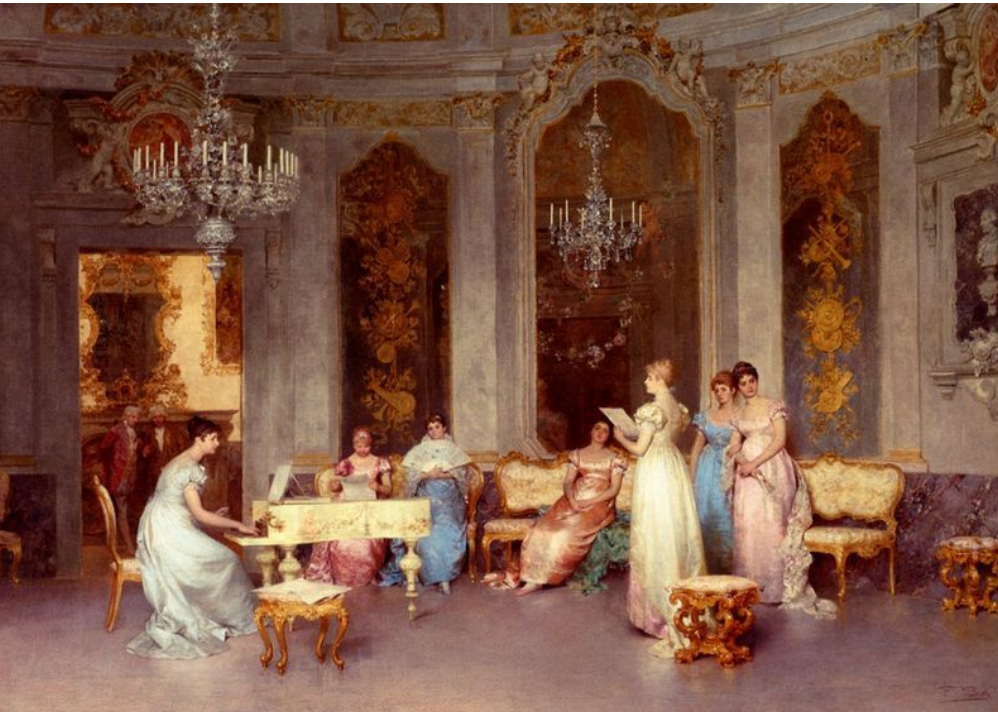
- ✓ Ярмарки
- ✓ Посиделки
- ✓ Гулянья
- ✓ Скоморошины





# Исторически сложившиеся формы:

- ✓ Балы-ассамблеи,
- ✓ Маскарады,
- ✓ Карнавалы,
- ✓ Гостинные,
- ✓ Салоны.





# Современные традиционные формы:

- ✓ КВН
- ✓ Что? Где? Когда?
- ✓ Дискотека
- ✓ Стартинейдже

«Что? Где? Когда?»



## Производные формы:

- ✓ Спектакль - игра
- ✓ Фестиваль - игра
- ✓ Концерт - игра
- ✓ Игра - экспедиция
- ✓ Игра - экскурсия
- ✓ Игра - акция
- ✓ Игра - аукцион





# РЕКОМЕНДУЕМОЕ ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ:

- ✓ **Младший школьный возраст - 35-45 мин.**  
(подвижные до 1ч.)
- ✓ **Средний школьный возраст - 60 - 70 мин.**  
(подвижные до 1,5ч.)
- ✓ **Старший школьный возраст - 80 - 100 мин.**  
(подвижные до 2ч.)





СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!

