

**Методика проведения  
игровых программ:  
практические советы  
и рекомендации**

Итак, вы решили  
сделать игровую  
программу

## *С чего начать...*

- С хорошей песни!
- Идея!!!
- Со списка ответственных мероприятий!
- С Чувства....

# Режиссерские понятия №1

- Тема – (про что будет ваша постановка)
- Идея – (с чем зритель должен уйти из зала, над чем подумать) – основная главная мысль, определяющая содержание
- Сверхзадача – это то, ради чего вы решили поставить данное произведение

# Режиссерские задачи №1

- Определите **тему** (близкую тебе, не широко масштабную );
- Найдите **идею**;
- Определите **жанр** программы.

# ЖАНР

- Вид художественного произведения, характеризующийся теми или иными сюжетными и стилистическими признаками

**«Мы работаем в жанре игровой программы» - это верно, но игровая программа имеет и свои жанровые отличия**

- Юмористическая программа
- Познавательная программа
- Приключенческая программа
- Программа-сказка
- Программа-фэнтези
- Программа-детектив и т.д.

# Выберите форму игровой программы:

- Конкурс;
- Концерт;
- Инсценировка;
- Шоу-программа;
- Игра-путешествие;
- Комбинированная форма и т.д.



# Сценарно-режиссерский ХОД

(связь эпизодов и построение целостной композиции зрелища)

- Т.е стержень, на котором держится ваша программа;
- Т.е. интересная мысль, идея, объединяющая всё;
- Т.е. своеобразный сюжет вашей программы;
- Т.е модель вашей программы, постановки;

# Для чего???

- Для стройности, структурности всей постановки
- Для лучшего эмоционального восприятия
- Для активизации зрительской активности

# Конфликт

- Конфликт – противостояние персонажей, без которого не существует ни одно произведение искусства.

# Примеры

- Конфликт при составление программы
- Конфликт везде: Демонстрация картины
- Конфликт нужно придумать: «Дождь и любимые», «Скользкий пол»
- Виды конфликта на примере номера «УСЕ»

Придумайте персонажей  
вашей программы!

# *Персонажи*

- Герой
- Антигерой
- Соратник
- Объект

# Следующая режиссерская задача: Придумайте театрализацию!

- **Театрализация** – способ достижения поставленной цели путем создания интересного образа; это прием акцентуации внимания, стимулирование зрительской активности;

# Приемы театрализации

- **Отсутствие театрализации** (т.е. элементарная декламация)
- **Театрализация собственного «Я»** («Вот моя бабушка говорила, что...»)
- **Условная театрализация** («Здравствуйте, уважаемые зрители. Давайте представим, что все мы плывем на огромном корабле»)
- **Театрализация через образ** (Ведущий объявляет себя Остапом Бендером, космонавтом, птицей, неодушевленным предметом и т.д.)



# Приемы театрализации

- Прием «Одушевление» (беседа ведущего с мячом, куклой, игрушкой и т.д.)
- Смена собственного образа (переодевание ведущего)
- Прием «Подсадка» (в зале сидит заранее подготовленный человек и помогает вам вести программу)
- За кадром
- Использование ТСО
- Комбинированная и т.д.

**очень эффективно в концертных формах игровых программ (каждое объявление номера – через прием театрализации)**

**Разнообразие приемов театрализации очень эффективно в концертных формах игровых программ (каждое объявление номера – через прием театрализации)**

# Следующая задача постановщика игровой программы

## Композиция!!!

- **Экспонированное сообщение** (игра с залом перед началом программы, караоке, дополнительное художественное оформление, информационные плакаты и т.д.)
- **Экспозиция** (начальный выход, фанфары, приветствие и т.д.)
- **Завязка;**
- **Развитие действия;**
- **Кульминация** (главное событие вашей программы, высокое эмоциональное напряжение);
- **Развязка** (подчеркивание идеи, выводы, награждение).

# И не забывайте о темпоритме

- **Темпоритм – это сочетание скорости и активности сценического действия.** У вас, может быть, нет возможности записать хорошую музыку, сшить эффектные костюмы, но выстроить темпоритм программы нужно независимо от материальных и технических средств.

# Приемы темпоритма

- Конферанс под музыку.
- Финал текстового номера - под музыку.
- Временные пропорции постановки
- «Поддержим аплодисментами»

# Временные пропорции постановки

- **$C:A = A:B$  или**
- **$C:A = A:(C-A)$  , где**
  - $C$  - полное время постановки**
  - $A$  – от начала до кульминации**
  - $B$  – от кульминации до конца спектакля**

# Продумайте музыкальное оформление вашей программы

- Не накладывайте голос за кадром на фоне музыки **со словами!**
- Подбирайте музыку в соответствии с жанром программы!
- Используйте музыку как фон!

# Выразительные средства

- Свет
- Музыка
- Декорации
- Костюмы
- Актерские и режиссерские «фишки»



# Оформление сцены

- Составьте эскиз художественного оформления сцены;
- Великолепно в любой программе смотрятся воздушные шары, цветные ленты, технические средства;
- Старайтесь оформление делать динамичным и не статичным.

# Включите в программу способы активизации зрителей

- Игры со зрителями;
- Игры с залом;
- Разнообразьте приемы театрализации;
- Продумайте разные формы организации конкурсов;
- Продумайте формы работы со зрителями во время выполнения участниками игровой программы не визуального конкурса.

# Конферанс

- Что нужно для хорошего конферанса?
  - желание его провести;
  - дикция;
  - умение интонировать;
  - актерский навык;
  - искусство импровизации;
  - теоретические знания;

# Приемы конференса

- Разные способы театрализации
- Цепочка (участник номера объявляет следующий)
- Конференс без слов (плакаты)
- «Четыре фразы – минимум»

# ВИДЕОКЛИП

- Подбор песни – оригинальная аранжировка!
- Определи схему инсценировки -
- Чем больше репетиций, тем больше режиссерских актерских находок
- Репетиции: читка, проба, прогоны, шлифовка
- Не накладывайте голос на песню

Удачи вам и  
хорошего  
настроения!!!