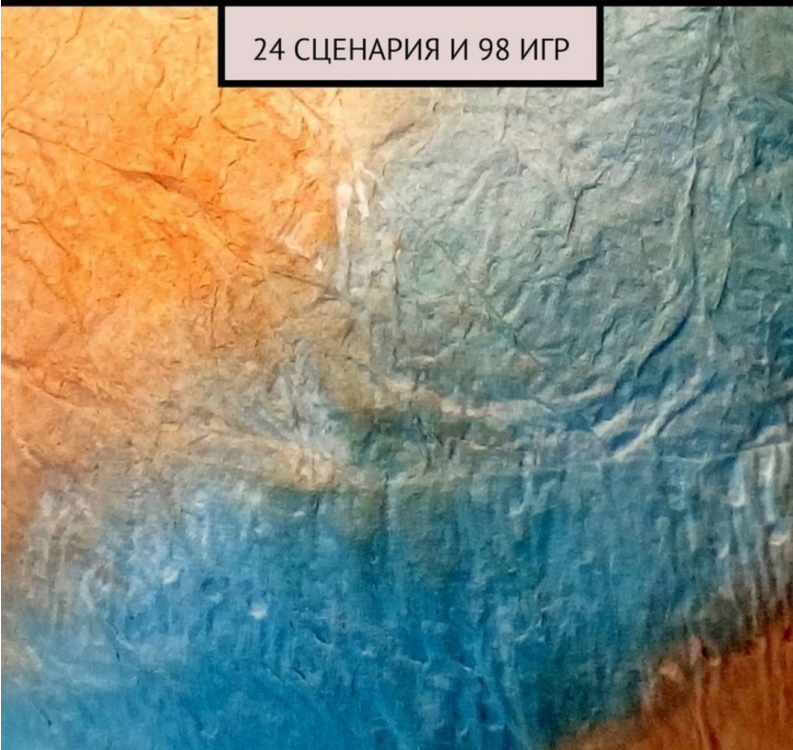


АЛИСА ЗАКС

Празднику быть!

24 СЦЕНАРИЯ И 98 ИГР

The background of the lower half of the cover is a crumpled paper texture. The colors transition from a warm orange on the left side to a cool blue on the right side, with some white and grey highlights from the crumpling.

Алиса Закс
Празднику быть!
24 сценария и 98 игр

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=56558800

ISBN 9785005113085

Аннотация

НЕЗАКОННОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЕН И ВЛЕЧЕТ УСТАНОВЛЕННУЮ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. На примере полной программы выездного детского лагеря будет возможность проследить весь путь детского мероприятия от идеи до проведения программы. Утренние зарядки, тематические праздники, спортивные часы, прогулки и дискотеки. Вы узнаете, как на самом деле проходят детские праздники. Какие ошибки совершают аниматоры, и какие выводы из ошибок делают. Для аниматоров, педагогов, вожатых.

Содержание

Начало	5
Структура книги	9
Часть первая. Техническое задание	13
Что такое техническое задание	13
Часть вторая. Утренняя зарядка	20
О зарядке	20
Неделя 1	31
Неделя 2	37
Часть третья. Тематическая анимация	42
Что такое тематическая анимация	42
Неделя 1	52
Неопряткин	70
Задумка	70
Подготовка	71
План / механика	83
Как было на самом деле	89
Выводы	91
Игры народов России	93
Задумка	93
Подготовка	94
Конец ознакомительного фрагмента.	105

Празднику быть! 24 сценария и 98 игр

Алиса Закс

© Алиса Закс, 2020

ISBN 978-5-0051-1308-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

14 дней.

21 мероприятие.

13 утренних зарядок.

13 часов спортивной анимации.

6 — 12 лет возраст детей.

2 аниматора.

Наш опыт к вашим услугам!

Начало

Признаюсь, в моем окружении есть только один человек (помимо меня), который читает предисловия, вступительную часть книг. Обычно все стараются перемахнуть сразу на «Глава первая», а некоторые даже сразу на финал. Самым логичным в этой ситуации было бы не писать вступительную часть. Но часть эта для меня важна. За несколько следующих страниц кратко расскажу о себе и зачем написала эту книгу. А также познакомлю со структурой книги, чтобы вам было легче в ней ориентироваться.

Кто я?

Меня зовут Алиса Закс. Я профессиональный детский аниматор. Лукавая фраза. На момент написания книги, в нашей стране все еще нет такой профессии. А значит использовать фразу «профессиональный аниматор» не корректно. Однако сути это не меняет.

Мой первый выход на праздник в качестве аниматора случился в далеком 2003 году. День Города. Детская площадка. Праздник районного масштаба. Я — тело в костюме клоуна (так называют тех, кто костюмом надел, а делать ничего не умеет). Глаза полные ужаса. Нет даже малейшего представления о том, что делать. Просто стою в кругу вместе со всеми детьми. На меня все смотрят! Я как дурочка в костюме клоуна! Как пугало огородное! Никогда в жизни больше не буду

заниматься такой фигней!

В тот момент у меня 2 желания:

- 1) провалиться сквозь землю;
- 2) чтобы этот ужас скорее закончился.

Через час второе желание исполнилось. Ужас закончился. Все. Больше никогда. Ни за что!

На следующий день внутри возникло странное желание: выйти на праздничную площадку еще раз. Вышла. Через некоторое время захотелось научиться хоть как-нибудь проводить праздники. Затем научится делать это хорошо. Научилась и даже начала учить тех, кто приходил в профессию вслед за мной.

А в 2008 году уперлась в потолок. Хотелось новых праздников. Принципиально новых. Но как они должны выглядеть? Что именно хочу? Каким образом выйти на новый уровень? Непонятно... работаю дальше. Работаю реже. Смотрю, как работают другие. Пробую себя в смежных областях: театральные постановки, импровизация, звукорежиссура, педагогика. Шаг, еще шаг, и еще один. И вот я опять вернулась к теме праздников: занялась разработкой теоретической стороны детской анимации, начала консультировать будущих и настоящих детских аниматоров.

Весь путь, все отступления и выступления, все прочитанные книги и подсмотренные чужие мероприятия, все проведенные тренинги и консультации в один действительно прекрасный день открыли для меня совершенно новый мир дет-

ского праздника.

В голове крутится слово свобода. Пришло осознание: праздник — это нечто большее, чем простое чередование активных игр, загадок, различных элементов шоу; большее, чем просто яркий костюм и парик. Мы можем сами себе разрешить делать что-то другое. А если мы разрешаем себе, значит разрешим и детям. Ощущение, что я нащупала дорожку к импровизационному празднику, к празднику, наполненному свободной игрой. Но это пока только ощущение. Оно требует дальнейшей работы: доказательства или же опровержения. Пока же я просто хочу поделиться с вами вашими своими наработками и небольшими открытиями.

Зачем я написала эту книгу?

Занимаясь теорией детской анимации, я читаю много специализированной литературы. Сборники сценариев тоже читаю. Каждый раз возникают одни и те же мысли: вот автор придумал сценарий. Интересно, он его просто придумал или еще и провел? А как у него прошло мероприятие по этому сценарию? Что получилось? Что не получилось? Как реагировали дети? А взрослые? Мероприятие проводилось только один раз или оно проходит регулярно? Сценарий был придуман потому что нужен был для отчета или это акт осмысленного творчества? Как я могу работать по чужому сценарию, если изначально не знаю, какую идею, задачу, цель преследовал автор? И еще с десятков подобных вопросов. Где мне взять на них ответы? Непонятно. Пару раз писала авторам.

Ответа не получила. Поэтому задумала: когда будет возможность, напишу сборник сценариев именно таким. С ответами на все вопросы.

И вот сейчас такая удача! Две недели непрерывных мероприятий. Разные темы. Разные обстоятельства. Дети двух разных возрастных категорий. Я не только автор сценариев, но еще и организатор всего мероприятия, и исполнитель.

Вторая причина: две недели, в течении которых мы с коллегой работали серию мероприятий — это колоссальный опыт. Очень хочется собрать опыт в одном месте, зафиксировать, пока память не превратила его в яркие обрывки. Хочется проанализировать и как-то осмыслить пережитое.

Данная книга — моя попытка не просто поделиться с вами сценариями, а максимально честно рассказать о том, что получилось, а что нет. Обратит внимание на наши ошибки и выводы. А также показать, что после мероприятия работа аниматора не заканчивается. Дальше идет внимательный анализ и работа над ошибками.

Есть еще одна причина, о ней я писала выше: через подробное описание мероприятий я очень хочу показать, какими могут быть мероприятия, как выйти за границы привычных стандартных программ и почувствовать истинную свободу творчества.

Структура книги

Книга состоит из шести основных разделов.

Первая часть: техническое задание. Познакомит с общим описанием проекта, требованиями и пожеланиями заказчиков, а также с нашим подходом к разработке мероприятий. Если интересно, с чего все начинается, то переходите к данному разделу.

На протяжении двух недель мы работали каждый день с 8 утра до 9 вечера. Дальнейшее повествование движется от утренних мероприятий к вечерним.

Вторая часть описывает опыт проведения утренней зарядки для младших школьников. О том, как это делали мы и почему так делать не стоит. Новая структура зарядки. Подарки как способ повысить интерес к выполнению зарядки.

Третья часть: тематическая анимация. Основное мероприятие каждого дня, продолжительностью 45 — 90 минут. Данный раздел содержит 11 разных событий. Полные описания самих мероприятий и два разных подхода к их разработке. Весь путь от первой идеи до готового плана программы. От готового плана до выводов и работы над ошибками после

проведения каждого мероприятия.

Четвертая часть: спортивный час. Опыт проведения спортивной анимации в различных условиях.

Пятая часть: вечерняя анимация. Тут описаны самые разные форматы. Есть и киновечера, и веселые старты, и праздники, о общем, все то, чем были наполнены вечера.

Шестая часть: хелпер. Набор дополнительных инструкций, чек-листов, техник, упражнений, которые помогут лучше разобраться в детской анимации и создавать свои мероприятия.

Как получить больше от чтения

Эта книга больше, чем просто сборник сценариев и теоретических концепций.

Будет здорово, если вы сможете использовать мой опыт в своих целях, для своих проектов. Совсем замечательно будет, если что-то из написанного послужит для вас источником вдохновения. Берите любое мероприятие целиком, или только кусочек: сценарный ход, идею или механику. Возможно, мое повествование натолкнет вас на свои мысли и идеи. Очень прошу относиться бережно к каждой мысли, которая у вас возникает. Держите карандаш под рукой, фиксируйте. Даже если поначалу идея покажется незначительной или невозможной — просто запишите. Во время консультаций я

часто повторяю фразу, скажу ее и вам: «Не говори, что это невозможно. Скажи, что просто пока не знаешь, как это реализовать». Кстати, если в процессе чтения будут возникать мысли о том, что вы бы сделали что-то по-другому — делайте! Пробуйте! Я буду рада, если у вас все получится! Ведь наша с вами общая задача сделать так, чтобы детям было хорошо, комфортно, интересно, радостно.

Перед тем, как мы окунемся в мир детской анимации, пара маленьких заметок на полях.

Проект прошел на высоком уровне. И заказчики, и дети остались очень довольны. Все программы шикарны! И мы с коллегой отработали очень хорошо. Но книга не об этом. Изнутри я вижу все шероховатости, недоработки и ошибки нашей работы. И поделиться ими мне кажется самым ценным, поэтому дальше будет много критики. Иногда я буду откровенно ворчать и придираться к своим же праздникам.

И еще одно. Я решила обезличить исполнителей. Нет, это не является страшным секретом. Именно тот факт, что я сама играла программы дало возможность написать эту книгу. Обезличивание помогло посмотреть на свою работу со стороны (насколько это возможно), помогло спокойно все описать. Поэтому встречайте: Фрося и Глафира — два аниматора, которые проделали столь грандиозную работу!

На этом вступительную часть считаю закрытой. Переходим к сути.

Удачи нам всем!)

Часть первая. Техническое задание

Что такое техническое задание

Любое мероприятие начинается с технического задания. Термин кажется слишком далеким от творчества, чтобы быть использованным в теме детской анимации, но именно эта штукавина — один из лучших помощников при общении заказчика и исполнителя. Особенно на начальном этапе.

Используете этот инструмент в своей работе?

Если нет — попробуйте хотя бы раз. Очень удобно!

У меня есть длинная бриф-анкета¹ специально для этих целей. Однако большинство клиентов теряются при виде большого количества вопросов. Поэтому чаще всего я пользуюсь вот таким простым алгоритмом:

– Расспросить заказчика о его ожиданиях, пожеланиях, надеждах, требованиях, возможностях относительно предстоящего праздника или мероприятия.

– Пока заказчик говорит, внимательно слушать и записывать все, что он говорит. Вот прямо все, а не только то, что

¹ Бриф-анкета — техническое задание для запроса одной из сторон более детальной, предварительной информации о сделке. (Источник: Википедия)

кажется важным. Ибо всегда есть что-то, что поначалу выглядит незначительным, а в итоге оказывается критически важным.

– Убрать из написанного эмоции и превратить рассказ в список.

Все. Техническое задание готово.

Итак, с чего мы начинаем:

Необходимо разработать, подготовить и провести серию мероприятий для детей 1 — 6 класса.

Количество детей: 15—20 человек.

Количество аниматоров: 2.

Место проведения: подмосковный отель.

Виды, количество и продолжительность мероприятий:

Зарядка. 6 раз. Продолжительность 30 минут. Желательно включить в зарядку какой-нибудь элемент мотивации, который будет помогать детям включаться в выполнение зарядки.

Дневная тематическая анимация: развлекательная игровая программа. 5 раз. Продолжительность 45—60 минут. Тематическая анимация не должна выглядеть как «бесилово с клоунами». Нужно что-то, чтобы дети могли и подумать, и подвигаться, и повеселиться. Но не перегружать их. Чтобы

было и интересно, и полезно, но не похоже на уроки.

Вечерняя анимация. Развлекательная программа. 4 раза. Продолжительность 60—90 минут. Задача: занять чем-нибудь ребят перед сном.

Спортивный час или прогулка. 5 раз. Продолжительность 60—90 минут.

Два праздника: праздник-знакомство и финальный. Продолжительность 60 минут.

Дополнительная информация: кроме анимации дети будут заниматься английским языком. Расписание и продолжительность мероприятий должно совпадать с общим распорядком дня. В распоряжении аниматоров: спортивный зал, площадка на улице, пустая прямоугольная аудитория 30 м². В аудиторию можно поставить любое количество столов и стульев.

Примерное задание понятно. Конечно, все еще будет немного видоизменяться, уточняться, корректироваться. Но в целом объем и формат работы ясен. Можно приступать к разработке программ.

При подготовке и проведении мероприятий я придержи-

ваюсь ряда правил. Они — мой главный ориентир, позволяющий готовить качественные программы.

Аниматор для детей, а не дети для аниматора.

То, что я делаю — делаю в первую очередь для детей. Не для того, чтобы использовать реквизит, удачно купленный по случаю, не для того, чтобы родители смогли сделать красивые фоточки в процессе праздника, а для того, чтобы ребятам было интересно. Такие праздники (мероприятия) снаружи могут выглядеть непонятно, они не дают красивый постановочной картинке для фото. Зато они наполнены изнутри. А фоточки можно будет сделать после окончания мероприятия. Но еще проще. если родителям нужны красивые фотографии — съездить в фотостудию и не смешивать 2 такие разные задачи, как красивые фото и детский настоящий, живой праздник. Идем за детьми, оставаясь в рамках главной идеи программы.

Возможность первична, механика вторична.

Для меня каждый праздник, каждое мероприятие, это какая-то возможность, которую я могу предоставить детям. Что-то, что в обычной жизни им чаще всего недоступно. И каждый раз выстраивать программу я начинаю отталкиваясь от этой возможности, а уж потом подбираю необходимую механику.

Если какой-то элемент программы ни на что не влияет # это лишний элемент. Он должен быть удален.

Игра, реквизит, элемент костюма или даже костюм целиком. Не важно что это, если элемент не помогает раскрыть поставленную задачу, он должен быть исключен из программы. Точно также в празднике нет места напрасным игровым стараниям. Если мы в какой-то момент говорим детям, что сейчас будем тренировать ловкость, что сейчас мы посмотрим, кто из детей самый ловкий, то дальше наша задача, наша прямая обязанность объяснить, где чего это нужно и как-то использовать только что тренированную ловкость.

Крепкая мотивация персонажей # залог успеха мероприятия.²

Данный пункт чем-то перекликается с предыдущим. Только там мы говорили о том, что лишний элемент должен быть удален, а тут о том что каждый оставленный элемент должен быть объяснен. Главный вопрос всегда зачем герои пришли к детям? Почему дети должны помогать героям? До тех пор, пока нет ответы на эти вопросы не получены, программа не может считаться сформированной.

Данные правила отлично помогают в решении ряда во-

² Выносим за скобки умение придумывать, организовывать и проводить детские интерактивные мероприятия, а также соответствие программы возрасту и количеству участников.

просов. Например, выбор костюмов для программ. Мы остановили свой выбор на нейтральной форме: серые джинсы и цветная (однотонная) футболка. Все мероприятия проводили в этом костюме (кроме спортивных занятий и финального праздника). В случае необходимости дополняли форму элементом костюма, который помогал создавать образ того или иного персонажа.

Мы ни пользовались так называемой фоновой музыки. Большая часть программ проходила в тишине.

Нам очень хотелось создать атмосферу домашнего камерного театра, чтобы ребятам было уютно играть, чтобы они могли смело обращаться с предложенным реквизитом. Для достижения этой цели мы старались по максимуму использовать самодельный реквизит.

Вот в этом месте я скажу, что, на самом деле, есть нечто большее, важное, нежели то, как мы используем музыку, какие костюм и реквизит выбираем. Самое главное — установить границы дозволенного: общие правила, сразу договориться об условиях игры, условиях, которые будут распространяться на все мероприятия без исключения. При этом правил не должно быть много. Максимум пять. Я поделюсь своими правилами, а вы подумайте над своими. Что для вас важно?

Разумеется, правила необходимо не только продумать, записать, но озвучить детям и убедиться в том, что они с этими правилами согласились.

Правило №1: мы не причиняем вред друг другу и предметам, которые нас окружают.

Правило №2: ты имеешь право не играть, но должен находиться в месте проведения мероприятия.

Правило №3: во время проведения мероприятий мы разговариваем по очереди.

Правило №4: брать реквизит, который лежит в специальном месте (тут обозначаем что это за место), без разрешения аниматоров нельзя.

Все. Четыре правила. Они распространяются на все наши мероприятия без исключений. Даже на зарядку, с которой начинался каждый день. С нее же мы и начнем основную часть повествования.

Часть вторая. Утренняя зарядка

О зарядке

В настольной книге учителя физической культуры написано, что «утренняя зарядка воспитывает привычку к систематическим занятиям физическими упражнениями»³. Но за неделю, да даже за две, привычка не сформируется. Поэтому мы рассматривали данное мероприятие, как возможность проснуться, взбодриться, немного подвигаться и настроиться на предстоящий день. Так себе цель... слишком расплывчатая. Непонятно, каким образом ее достигать. Что конкретно исполнителю нужно делать, чтобы дети взбодрились и настроились на день?

Это я к тому, что каждый раз, когда на пути к празднику (или любому другому мероприятию) встречается подобная цель, важно уточнять: понимаю ли я что конкретно, какие действия нужно будет делать, чтобы решить поставленную задачу? Если ответа нет, если ответ расплывчатый — необходимо уточнить запрос. Иначе велик риск того, что на са-

³ Настольная книга учителя физической культуры / Авт.-сост. Г.И.Погадаев — М.: Физкультура и спорт, 2000 — С. 366

мом мероприятия все пойдет не так.

Признаюсь, что до этой весны я мало что понимала в зарядках (тем более в детских). Да, мое утро уже несколько лет начинается с зарядки. Но одно дело выполнить пару любимых упражнений для себя, тоже, кстати, с непонятной целью. Однажды поспорила, что смогу регулярно делать зарядку, а теперь просто привыкла. Совсем другое — провести полноценную зарядку, за которую люди заплатили деньги.

В первый год работы над проектом мои исполнители составили план зарядки. Так что эту часть работы я считала выполненной. За несколько дней до старта я прочитала пару раз план, а дальше решила, что понаблюдаю за коллегой, сниму, как говорится, «с рук» и смогу проводить зарядку самостоятельно.

Посмотрим вместе начальный план зарядки. Это 3 листа бумаги формата А4, в которых обозначены этапы зарядки, подробно расписаны все упражнения и количество повторений. Полностью план я помещать не буду, чтобы не сбивать с толку. Но напишу саму структуру. Курсивом сразу буду добавлять небольшой комментарий, чтобы было понятно, что именно меня смущает.

Начальный план утренней зарядки.

Вводная часть

Разогрев

Включает в себя медленный бег в течение 1 — 3 минут, а затем ходьбу 1 — 2 минуты.

А точно нужно начинать именно с бега? И почему мы сначала бежим, а затем идем?

Упражнения для головы и шеи.

4 упражнения суставной гимнастики.

Что-то я не вполне поняла, что такое упражнения для головы?

Упражнения для плеч

3 упражнения суставной гимнастики.

Упражнения для локтей и кистей

2 упражнения суставной гимнастики.

Основной комплекс

Подождите! Как основной комплекс? А где разминка остальных частей тела? Нет? Не будет? Странно... ладно... поехали дальше.

2 упражнения на координацию, затем 1 упражнение суставной гимнастики, далее 4 упражнения динамической растяжки мышц: потягивания, приседания и т. п.

Переходим на пол

Выполняем 8 упражнений по 6 повторов на пресс, добавляем к ним 3 — 5 отжиманий от пола и растяжку «кошечка злая и добрая».

Как-то много упражнения на пресс, мне кажется! И еще столько отжиманий! Интересно, коллега моя умеет столько отжиматься? Потому что я могу сделать только гордую половинку одного отжимания.

Прыжки

3 варианта по 8 повторов.

Заминка

Ходьба на месте, одно упражнение на динамическую растяжку мышц, два упражнения на координацию.

На координацию? В заминке? Я думала заминка # это какая-то завершающая, успокаивающая, легкая часть зарядки... ладно... что там еще в плане написано?

«Самое главное в зарядке — ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ.»

С этим утверждением трудно поспорить. Но вот с самим планом — легко.

В разминке вообще не уделено внимания ногам. В замин-

ке почему-то вставлены упражнения на координацию, которые очевидно должны входить в основную часть. Да и в целом, в этом плане я не вижу общей идеи. Это скорее напоминает список упражнений по принципу «что вспомнил — то и записал», нежели сбалансированный комплекс.

Конечно, когда мы проводили зарядку, мы разминали все тело, включая ноги. Но все дни меня не покидало ощущение, что зарядка идет не так. Ощущение хаоса, отсутствие логики в упражнениях, непонимание зачем вообще мы это делаем сильно раздражало.

Полчаса, заложенные на зарядку, казались бесконечными. Первый признак того, что мероприятие не проработано как следует, что никакого плана на самом деле нет. Признаюсь, мне было очень скучно выполнять зарядку. Не зажигало. И это отражалось на состоянии детей. Ребята тоже скучали.

По возвращению в Москву, зарядка стала моим главным приоритетом. Потому что так как оно выглядело — никуда не годиться. Опять-таки оговорюсь, что глазами заказчиков и руководителей группы все выглядело достойно, хорошо. Но этот факт не должен расслаблять.

Пара недель чтения всего подряд по теме, консультации с несколькими фитнес тренерами и учителями физкультуры, и вот у меня в руках новый план, на который теперь смело

могут опираться исполнители. Да, возможно он не идеален, но это лучшее из того, что я видела пока изучала данный вопрос⁴.

Новый подход к утренней зарядке

Итак, 30 минут, которые есть у нас с утра — это возможность подготовить себя к предстоящей в течение дня физической активности: различным подвижным играм, которые мы используем в рамках тематической анимации; спортивному часу и футбольному матчу, к активной прогулке на улице.

Отсюда следует, что наша утренняя зарядка — это небольшая тренировка.

При этом важно, чтобы тренировка была достаточно простой, не забирала утренние силы ребятишек. Второй момент: каждый день должна быть определена конкретная цель. Что именно, какими упражнениями и для чего мы будем тренировать. Знаем сами и объясняем детям.

Например, в среду мы планируем во время спортивного часа предложить игры на координацию. Следовательно, во время утренней зарядки будем делать упражнения для проработки координации.

И под каждый такой тренировочный день мы собираем отдельный плейлист. Где-то нужна более активная, задорная

⁴ Если вы являетесь специалистом по детскому фитнесу и детским зарядкам, и у вас есть комментарии, замечания и дополнения к плану зарядки, найдите меня в соцсетях и обязательно напишите!

музыка, а где-то высокий темп композиции будет сбивать. Спокойные упражнения требуют соответствующей музыки.

И еще один важный момент. Я испробовала на себе более трех десятков различных тренировок (в видео формате). Разные направления, разные тренеры, разные подходы. Там были не только отечественные авторы, но и зарубежные. Я заметила: вне зависимости от сложности тренировки, если тренер в процессе разговаривал со мной (со своим зрителем и последователем), если подбадривал, если подсказывал, что именно я должна сейчас чувствовать, а что чувствовать не должна (например, если вы чувствуете напряжение в спине, значит вы делаете не правильно, исправьте вот таким образом), если иногда тренер позволял себе сказать, что ему тоже в какой-то момент сложно, то такие тренировки проходили гораздо легче. Я включалась в них значительно лучше и мне хотелось продолжать заниматься, выполнить не одно видео, а целиком все тренировки курса. Вывод: важно разговаривать с детьми во время зарядки. Лично мне этот момент тоже нужно репетировать. Я несколько раз пробовала. Пока мне, например, сложно выполнять упражнение и параллельно давать какие бы то ни было комментарии.

Резюмирую:

- У каждой зарядки должна быть конкретная прописанная цель.
- Упражнения должны быть подобраны в соответствии на-

меченной целью.

- Музыкальное сопровождение должно соответствовать темпо-ритму упражнений.
- Во время проведения зарядки необходимо общаться с детьми.

План утренней зарядки

Утренняя зарядка состоит из трех частей.

- Разминка. Цель: физическая подготовка к предстоящей нагрузке и, главное, предотвращение травм.

Правила разминки

- Разминка не должна быть сложной: выбирать простые упражнения.
- Движения не должны быть слишком быстрыми, поспешными. Разминка должна выполняться в умеренном темпе.
- Разминать все тело, двигаясь без пропусков в одном направлении (сверху вниз или снизу вверх).
- Больше внимания уделять тем мышцам, на которые будет направлена дальнейшая тренировка.
- Общее время динамической растяжки мышц не более 4—5 минут, общее время кардио не более 10 минут.

Структура разминки

Часть разминки	Задача	Примерные упражнения ¹	Продолжительность выполнения
Легкий кардиоразогрев	Увеличить температуру тела, усилить кровообращение, подготовить мышцы к растяжке.	Ходьба с подъемом колен. Шаги в стороны с разведением рук и ног. Бег на месте.	30 □ 45 секунд на одно упражнение. Суммарное время 1 □ 2 минуты.
Суставная гимнастика	Активизирует работу суставов, сухожилий и связок. Улучшает их подвижность, помогает проработать околоуставные мышцы.	Вращение головы полумесяцем (не закидывать голову назад). Вращения: <ul style="list-style-type: none"> - плечами - руками - локтями - запястьями - тазом - ногами - коленями - стопами 	10 повторов каждого упражнения.
Динамическая растяжка мышц ²	Делает мышцы более эластичными.	Разведение рук в стороны для мышц груди и спины. Растяжка плечевых суставов. Растяжка трицепса. Наклоны в сторону для разминки боков. Наклоны к ногам для разминки корпуса (мельница). Приседания с прогибом для спины и ног (поднимаемся с круглой спиной). Повороты в приседе для спины и плеч. Боковые выпады для разминки ног. Выпады для разминки ног. Повороты в выпаде для разминки корпуса, ног, рук, плеч.	15 □ 20 секунд на каждое упражнение

		Растяжка подколенного сухожилия. Растяжка квадрицепса.	
Кардио - разогрев	Повышение ЧСС, повышение частоты дыхания.	Бег на месте. Скакалка. Х прыжки. Бег с подъемом колен.	40 □ 60 секунд на упражнение.
Восстановление дыхания	Восстановление дыхания.	Руки вверх, с наклоном вниз.	0,5 □ 1 минута

– Основная часть зарядки. Цель: небольшая тренировка тела по выбранному направлению (баланс, координация, выносливость, осанка, гибкость и пр.).

Наполнение: специально составленные комплексы упражнений и упрощенные спортивные действия.

Продолжительность: 10 — 12 минут.

– Заминка. Цель: замедление, снижение ЧСС и частоты дыхания; растягивание мышц после нагрузки для предотвращения послетренировочной боли.

Наполнение: статическая растяжка мышц⁵ — замирание в позе на 30 — 60 секунд.

Продолжительность: 5 минут.

⁵ Статическая работа мышц — активная фиксация органов относительно друг друга и придание определенного положения телу, при этом мышца развивает напряжение без изменения длины.

В следующий заезд зарядка будет проходить именно в таком формате.

Однако мы не спортивные инструкторы. Мы аниматоры. Значит даже в зарядку нужно добавить анимацию. В первый год, когда мы формировали программу и обсуждали зарядку с заказчиками, речь шла о том, что это добровольное мероприятие. То есть дети будут сами решать: вставать с утра на зарядку или не вставать. Чтобы детям было легче и интереснее приходить на зарядку, мы придумывали разные стимулирующие механики. Со временем начальная идея перестала существовать. Зарядка стала для ребят обязательным пунктом. Тем не менее небольшая анимационная стимуляция осталась.

Принцип подобной анимации всегда один и тот же. Каждый день после зарядки дети получают некую часть, из которой в итоге складывается что-то целое. Все что от нас требуется перед каждым следующим заездом: определить что именно будет в этот «целым» и из каких частей складываться.

Неделя 1

«Один за всех и все за одного». Для первой недели в качестве «целого» хотелось найти что-то такое.

Зарядка первого дня окончена. В руках у Глафиры достаточно большой красный мешок. Будто Глафира вдруг посреди весны встретила Деда Мороза и отобрала у него подарки.

Мешок завязан на 16 веревочек-бантиков. Каждый, кто выполнял упражнения зарядки может развязать одну веревочку. Детей в группе 16. В первый день справились все. Так что и веревочки были развязаны тоже все. Ребята открывают мешок, а там второй мешок с завязками. Но развязать их можно будет только на следующий день. Безусловно, дети сразу догадываются, что так будет до конца недели: за каждым мешком будет скрываться следующий. В последний мешок мы положили бисквитные кексики в виде мишек. К каждой маленькой упаковке прикрепили наклейку с пожеланием.

Начальная идея «один за всех и все за одного» сработала на сто процентов: в один из дней, несколько ребят проигнорировали зарядку, а значит не развязали свою часть бантиков. Как следствие, возникла угроза того, что до приза детям не добраться. Некоторых ребят это беспокоило.

И вот тут очень важный момент: детей обманывать нельзя. Тем более ребят возраста начальной школы. Обостренное чувство справедливости — возрастная особенность данного периода. Если условия поставлены, то они должны быть выполнены. Справедливость важнее приза. При этом я считаю, что также важно дать возможность детям исправить ошибку.

В последний день на мешке должны были остаться четыре «лишние» завязки. Мы заменили их на один большой штрафной бант. Условие: ребята все вместе играют в одну подвижную игру, ту, которую мы для них выберем, и после развязывают мешок. Но играть должны непременно все. Если хоть один человек не играет — приз достается нам. Мы озвучили условия. Дети их приняли.

Идея мне казалась хорошей. Вот только я не учла, что внутри коллектива может возникнуть конфликт, в результате которого кто-то на кого-то обидится, и никакой приз не заставит обиженного ребенка принять участие в общей игре. Разумеется, раз я пишу об этом, именно так и случилось. Одна из девочек обиделась, залезла под стол и наотрез отказалась присоединяться к своим товарищам. Многие ребята стали ее уговаривать, часть начала сильно расстраиваться. Нужно было спасать положение. Аниматор пошла выяснять что случилось. Конфликт был каким-то совсем маленьким, но в тот момент воспринимался ребенком крайне серьезно. В результате переговоров было принято ре-

шение: девочка может не играть, но должна находиться в одном пространстве с остальными игроками. Так и поступили. Игра была сыграна. Ребята торжественно развязали штрафной бант и с огромным удовольствием съели кексики перед самым завтраком. А записочки? Кто-то оценил, кто-то нет, некоторые не поняли смысла, подходили к аниматорам, уточняли. Но в целом решение добавить их я считаю правильным.

Пара мыслей за скобками относительно данной механики.

Мысль первая. Техническая: совсем не обязательно завязывать сразу все мешки. Я бы даже сказала, что делать этого точно не нужно. Особенно если участников много и дней (то есть мешков) много: мешок получится слишком громоздким. Оптимально положить приз в несколько завязанных мешков. Завязать предпоследний на несколько завязок (больше одной), а последний на все завязки.

Если завязать предпоследний мешок только на одну завязку — есть риск того, что дети в порыве азарта выхватят мешок, развяжут единственный бантик, сразу доберутся до «начинки» и игра на этом будет окончена. Завязываем 3—4 веревочки на предпоследнем мешке.

Мысль вторая. Будем честны. Мешок — принудительная механика. Да, наша задача стимулировать детей делать зарядку. При этом у ребенка должна оставаться свобода вы-

бора: делать или не делать. Но с принципом «один за всех и все за одного» свобода уходит. Мы вроде как делаем вид, что стимулируем, а на самом деле заставляем. Нечестно получается. Каждый участник обязан каждый день делать зарядку, иначе подарок не получит никто. Неприятно. На будущее: либо не брать подобную механику, либо оставлять в ней немного воздуха: пусть завязок будет чуть меньше, чем требуется.

Мысль третья. Про пожелания на бисквитах. Идеально, если получится сделать пожелания индивидуальными. То есть в записке написано про каждого конкретного ребенка, а сами записочки именные. Если такой подход невозможен, то нужно хорошенько подумать над содержанием записок. Оно должно соответствовать возрасту детей. Старшие дети поймут взрослые «философские» послания. А для более младших нужен другой подход.

Возможные варианты:

– **Простые загадки.**

Действительно простые, которые можно отгадать легко и быстро. Иначе есть риск того, что подарок превратится в дидактическую игру и это убьет радость. Отлично подойдут стихотворные загадки, в которых нужно подставить последнее слово. Или запутанные загадки. Они также стихотворные, но последнее слово-отгадка идет вразрез с ритмом самого четверостишья. Пример: в малине понимает толк хо-

зиян леса бурый...?

– **Потешки.**

Такие маленькие забавные стишки. Они легко запоминаются и детки их с удовольствием потом повторяют.

Пример:

Ваня, Ваня – простота
Купил лошадь без хвоста.
Сел он задом наперед
И поехал в огород.

– **Добрые пожелания-сравнения.**

Например: свети как солнышко.

Не надо бояться банальностей. Банальность определяется не содержанием фразы, а интонацией. Я хочу сказать, что банальность — понятие субъективное. Заглянем в словарь: «банальный — лишенный своеобразия, выразительности»⁶. Если к любому слову, любой фразе добавить выразительности (читай: эмоций), то фраза сразу перестанет быть обыкновенной.

– **Небольшие рисунки.**

Хорошо подойдут простые объекты: солнышко, кошечка, птичка, цветочек, машинка. Можно нарисовать, или использовать готовую картинку, или наклейку. Например. если бисквитик в форме мишки и на упаковке нарисован миш-

⁶ Прилипучее слово какое! Аж 4 раза подряд появилось! Еле отцепила его) А источник определения самого понятия: Википедия.

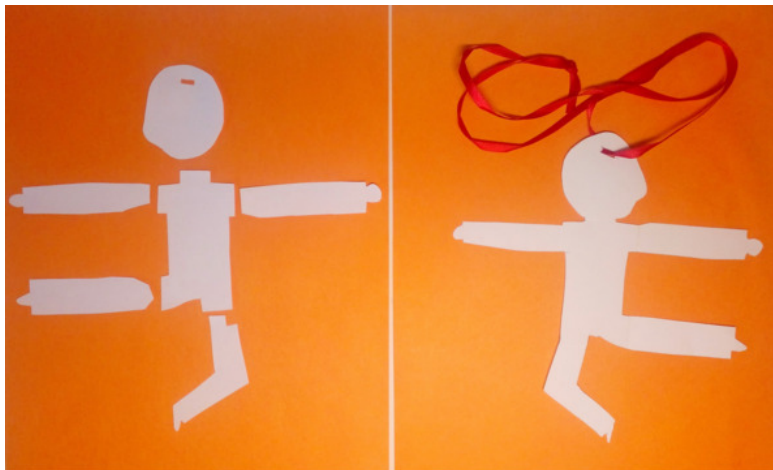
ка, то мы ему в лапки как бы вкладываем объект. А дальше спрашиваем у ребят, у кого что мишка в лапках держит?

– **Ваш вариант.**

Конечно, можно не заморачиваться с дополнительными наклейками, а просто раздать угощение. Но главная цель анимации — привлечь и удержать внимание. Следовательно, на призы и подарки это тоже распространяется. Подарок с дополнительной анимационной нагрузкой, при правильном подходе лучше воспринимается детьми.

Неделя 2

В самый первый год в качестве анимационно-стимулирующей механики был человек. Каждый день, после зарядки ребята получали по одной части человечка. В первый день это была голова на веревочке, очень похожая на медальку. Второй день — туловище; третий день — правая рука и так далее. Сам человек был сделан из белой плотной бумаги. Каждую часть человечка ребята могли раскрашивать так, как им заблагорассудится. К концу недели у тех ребят, кто присутствовал регулярно на зарядке, был полностью собранный человек.



Удивительно, но несколько ребят помнят того человечка! Поэтому на второй неделе мы решили сделать нечто подобное.

А чтобы не повторяться, заменили человечка на маленькую марионетку.

Сама механика осталась неизменной: каждый день ребенок, делающий зарядку, получает часть человека. В последний день вместе с последней частью ребенок получает крестовину и отдельные запчасти собираются в марионетку.

Сказано – сделано.

Выводы

Первое. Марионетка — очень трудоемкая механика, если делать их много и полностью вручную. В идеале: заказать или купить уже готовые в разобранном виде.

Более бюджетный вариант: подготовить единый шаблон, распечатать на плотной бумаге, а потом просто вырезать. У нас такой возможности не было. Приходилось рисовать и вырезать каждую детальку каждой марионетки.

Крепеж: мы использовали маленькие кусочки проволоки в тех местах, которые должны были двигаться и двусторонний скотч для крепления неподвижных частей. Разумеется, лучше использовать для этих целей маленькие заклепки или брадсы⁷. Если сразу не скреплять детали – дети их теряют.

⁷ Брадсы — кнопки (гвоздики) с плоской гибкой раздвоенной ножкой из мяг-

Поэтому либо сразу крепить, либо иметь запас частей.

Управление. Опять-таки мы могли использовать только то, что было у нас под рукой. Докупить что бы то ни было не представлялось возможным. У нас была большая упаковка цветных карандашей. Мы обрезали заточенные концы и получили просто разноцветные палочки. При помощи плотной нити связали их в крестовину и привязали к ним ручки и голову. Получилась марионетка.



В этой механике, как и в любой другой важна справедливость: если ребенок был включен в зарядку, то он получает часть, если не был включен — не получает.

В результате марионеток было пять. То есть до финала дошла ровно треть детей. Что в целом, очень даже хорошо.

По поводу зарядки осталось прояснить один момент. Как мы определяли, кому давать детальку или развязать бантик, а кому нет. Не люблю это слово, но тут действительно именно оно: субъективно. Просто «на глаз». То есть если ребенок старался быть включенным в зарядку, если хотя бы частично выполнял упражнения — значит справился. Это не спортивный лагерь, нам не нужны сверхрезультаты. Кроме того, в том что дети недостаточно включены в зарядку виноваты мы, команда, которая разработала и провела такую активность.

Выводы сделаны. Работа над ошибками проведена. Можно двигаться дальше.

Часть третья.

Тематическая анимация

Что такое тематическая анимация

Тематическая анимация — это детская развлекательная программа, продолжительностью от 45 минут до 2-х часов, в основе которой лежит определенная заранее тема, при этом мероприятие не является праздником.

В нашем случае тематическая анимация представляла собой серию ежедневных программ и занимала центральное место дня. В этом месте обычно возникает множество вопросов. Далее ответы на некоторые из них.

Почему не праздники?

Мне кажется это очевидным, но на всякий случай поясню. Праздник — это особое событие, сопровождающееся повышенным эмоциональным возбуждением. Это такое ура-состояние. Если мероприятие одно — то да, его вполне можно сделать праздником. А если мероприятий много, откуда детям взять столько радости, столько того самого ура-состояния? Это аниматор может выдавать праздничное настроение по заказу хоть каждый день. А иногда и несколько раз в день. А в период новогодней кампании и по 10 раз в день. Но ани-

матору за это платят. И, согласитесь, умение включаться — это тоже навык, который пришел к нам с вами не сразу, мы так или иначе учились этому.

Так что если предстоит провести несколько мероприятий подряд для одной и той же аудитории, нужна как раз тематическая анимация, а не праздник.

В чем отличие тематической анимации от разовой анимации?

– Не надо здороваться. Мы уже виделись утром.

– Не надо знакомиться. Мы уже знакомы.

– Не надо прощаться. Нам еще предстоит провести несколько часов вместе. Важно не путать «прощание» и «завершение». Вот завершать, доводить до логического финала, как бы закрывать мероприятие точно надо.

– Не надо быть неузнаваемым, так как мы постоянно находимся вместе и дети прекрасно понимают, что мы просто изображаем различных персонажей. У нас, кстати, в составе группы была одна девочка, по возрасту она была чуть младше всех остальных детей, которая регулярно говорила, например: «Я знаю, это вы положили записки, а не Профессор Тсиа. Зачем вы говорите, что это не вы положили?» На каждую подобную реплику мы открыто говорили, что мы так играем вместе с вами. Мы так придумали и теперь все вместе в это верим, чтобы было интереснее проводить время каникул.

В чем отличие тематической анимации от праздника?

– Не требуется создавать ура-настроение (об этом мы уже сказали чуть выше)

– Не нужна часть с празднованием.⁸

Подход «просто меняем костюм» не работает.

Что я имею в виду?

Бывает, что мы все время пользуемся одной и той же схемой при подготовке праздника. И когда нужно подготовить несколько праздников, они получаются по сути своей одинаковыми, просто с использованием разных названий и разных костюмов. Самая частая схема, которую я замечала у аниматоров выглядит следующим образом.

Аниматор выходит на площадку, весело приветствует детей, представляется, знакомится (если нужно). Дальше 2 варианта:

– «А что это вы тут собрались?» — ответ детей — «Готовы веселиться?»»

или

– «Ребята, у меня случилась вот такая неприятность. Вы мне помогите?»»

После этого начинается черед игр: веселая, активная игра, например, что-то музыкальное на координацию движений переходит в небольшую эстафету или подвижный парный конкурс, затем что-то логическо-дидактическое, например, загадки, чтобы дети отдохнули. Последовательность повторяется несколько раз. Количество повторов зависит

⁸ Подробнее о частях праздника читайте в Части 6. Подсказки.

от продолжительности программы. Ближе к концу надуваем шарики, играем с ними и немного танцуем.

Это вполне рабочий подход, если речь идет об одном мероприятии, но с каждым повтором формата придется затрачивать все больше усилий, чтобы удержать внимание детей. Фраза: «Ну все понятно, что мы сейчас будем делать», — станет постоянным спутником программ, и в какой-то момент дети просто откажутся участвовать.

Наши ребята знали тему мероприятия до его начала. И практически каждый день они начинали с фразы о том, что они знают, что сейчас будет. Было интересно наблюдать за тем, как они, понимая, что их «предсказание» не сбывается, включались в происходящее.

Резюмируя свою мысль, хочу еще раз сказать, что описанный выше шаблон имеет место. На его основе вполне можно сделать одно из мероприятий. Но дальше нужно будет искать, придумывать дополнительные схемы, другие шаблоны, которые помогут сделать серию мероприятий разнообразной.

Дидактический подход не сработает.

Еще одна мысль, которая возникает, когда мы думаем о серии мероприятий: проведем череду мастер-классов. Каждый день будем учить детей чему-нибудь новенькому, интересному. Опять-таки сам подход вполне рабочий. К тому же так или иначе дети каждый день будут учиться чему-то

новому.

Но мастер-класс — это просто механика⁹. Если проводить его без оболочки, если просто давать задание детям и разъяснять поэтапно как это задание выполнить, мы получим просто педагогическую технологию, нечто очень похожее на школьный урок.

Под дидактическим подходом я подразумеваю мероприятие, в основе которого лежит педагогическая технология или дидактическая игра как метод активного обучения. Максимум, на который способен такой подход — «обыгрывание» материала.

Можно так делать? Конечно. Но к анимации это не имеет никакого отношения.

Все-таки анимация — это создание общего игрового пространства, погружение в воображение. Слово «общее» намекает, что мы, взрослые, тоже в этом участвуем. Не просто диктуем детям, даем задание и остаемся при этом холодными сторонними наблюдателями. Мы становимся вместе с детьми соавторами программы, единомышленниками.

На всякий случай поясню разницу между игрой детей и занятием для детей.

В игре ребенок всегда решает свою собственную задачу,

⁹ Механика — содержательное наполнение игровой программы (игры, конкурсы, викторины и т.п.), все те занятия, которые мы предлагаем детям во время мероприятия. Подробнее про варианты механики узнать в книге: Во что играть на празднике?: Пособие для аниматора / Алиса Закс. — [б.м.]: Издательские решения, 2018.

а во время занятия выполняет задание взрослого. Конечно, в рамках мероприятия мы все равно в той или иной форме говорим детям, чем они сейчас будут заниматься. Степень мастерства аниматора позволяет понимать, замечать разницу между игрой и игровым приемом (упражнением) и оставаться в рамках игр. Но если очень хочется провести дидактическое мероприятие – проводите.

Резюмирую: делать все мероприятия дидактическими или по шаблону стандартной анимации нельзя. А по одному мероприятию каждого вида можно.

Как придумать серию мероприятий тематической анимации?

Подробный ответ на этот вопрос, полноценная, поэтапная инструкция есть в разделе «Хелпер».

Когда нужно придумать не одно мероприятие, а целую серию, очень легко погрязнуть в механике, в тех конкретных играх, занятиях, которыми будут наполнены сценарии / планы. Опираясь исключительно на механику, вскоре заметишь, что отдельные мероприятия сливаются в один большой стандартный праздник, что костюмы меняются, а начинка как будто бы нет.

Именно поэтому лучше начинать с задачи, идеи, возможности, которую мы готовы предоставить детям. Говоря о воз-

возможности я имею в виду вопрос: что мы готовы позволить детям делать на празднике такого, чего у них нет в обычной жизни?

К слову, «чтобы было весело» не считается ни идеей, ни задачей, ибо находится за пределами наших возможностей управления. То есть можно, конечно, написать специальный сценарий, наполнить его специальными развлечениями, а потом применить максимум исполнительского мастерства и надеяться, что все это сделает детей веселыми. Задача сложная. В ней слишком много переменных. Поэтому стараемся выбирать в качестве задачи что-то более управляемое.

Дальше я приглашаю пройти вместе со мной весь путь от первой идеи до выводов о проведенных мероприятиях. Сначала я расскажу о своих мозговых штурмах, о том как постепенно рождались и формировались программы, а затем о том, как они были реализованы.

Раз за разом, мероприятие за мероприятием будем проходить через одни и те же этапы: задумка – подготовка – проведение – выводы. Сейчас я кратко опишу каждый из этапов, а в разделе «Хелпер» есть полное описание, которое поможет внедрить использование данного подхода в свою работу.

Задумка

Эта часть о первоначальной идее праздника. О той воз-

возможности, которую хотелось дать детям. Ради чего затевалась программа? Зачем она детям? Кроме того задумка — хорошее место, чтобы рассказать историю, которая приключилась с героем программы. Даже если анимация бессюжетная — ее все равно кто-то ведет. Даже если аниматор не продумывает образ, а работает от своего имени или есть некий нейтрально-дежурный персонаж. Все равно что-то заставило его прийти к детям и предложить определенный набор развлечений. Это и есть история героя.

Подготовка

В данной части говорим о том, что нужно, чтобы провести конкретное мероприятие. Каждый раз вас будет ждать полный список реквизита и подсказки по его изготовлению. Расскажу, как подготовить исполнителя к мероприятию, что нужно отрепетировать. Как готовить помещение. План самого мероприятия.

Сразу скажу, что практически во всех мероприятиях мы использовали в качестве сценических стульев аниматоров небольшие складные детские табуреты.



Но это совершенно не обязательно. Для любой программы подойдут самые обыкновенные стулья. Табуретки и од-

на и та же костюмная основа — были нашими помощниками в том, чтобы настроить ребят на игровой лад. То есть каждый раз на площадке было нечто знакомое, стабильное, безопасное. Это как книга, в которой каждая сказка начинается со слов: «В некотором царстве, в некотором государстве...» — и прочтение этих слов сразу задает определенный настрой. Мы не знаем, что именно нас ждет, но понимаем: перед нами сказка. Так что если вам также предстоит провести серию программ, имеет смысл подумать в этом направлении.

Проведение

Раздел будет называться: «Как было на самом деле».

Название говорит само за себя. Это один из разделов, ради которого и затевалась данная книга. При описании мероприятия я обязательно буду рассказывать как оно прошло на самом деле, что получилось, а что нет, как реагировали дети. Все программы тематической анимации мы играли два раза подряд: сначала для более младших детей, затем для старших. И там, где была замечена разница в восприятии, я опишу каждый прогон отдельно.

Вывод / корректировка

Из названия ясно, что тут я буду делиться с вами выводами, которые сделала по итогам проведенных мероприятий. Скажу сразу, что некоторые программы сложились с первого раза, а некоторым потребовалась корректировка.

Неделя 1

Мозговые штурмы

В этом году мысль, от которой я изначально отталкивалась, была простая: Мир большой. Это наш общий Дом, в котором есть другие люди, другие обитатели нашей планеты, есть природа, и другие планеты тоже есть. Нет ничего чужого. Это все наше. А раз это все наше, то можно попробовать относиться к нашему немножко более внимательно и бережно. Безусловно, как и с задачей «чтобы было весело», эта задача тоже очень большая и сложная. Честно говоря, любая задача большая и сложная, если ее не конкретизировать. Но расчет такой: если мы час поиграем вокруг определенной задачи-проблемы, если у детей будет возможность направить свои внимание в одну точку, то существует вероятность, что после окончания программы, какой-то кусочек этого лучика внимания сохранится, и восприятие мира ребенком немного изменится, расширится. И все программы я старалась выстроить именно вокруг этого.

Разработка любого мероприятия — это балансирование между творчеством и креативностью.

Единого мнения, единого определения понятия креатив-

ность нет¹⁰. Мне нравится русское слово смекалка. Оно, на мой взгляд, отлично выражает смысл понятия.

По сути, это холодная, безэмоциональная комбинаторика. Классический пример: как забить гвоздь, если нет молотка. Мы перебираем в голове различные варианты и выбираем самый, наиболее на наш взгляд, подходящий. Часто процесс креативности сопровождается прилагательными оценочных категорий: интересно, необычно, скучно, банально и т. д.

Творчество всегда связано с переживаниями, с эмоциями. Это полет фантазии; радость или удивление, а иногда даже страх сделанного открытия. Это картинка, возникающая в воображении, который доверяешься, которую, по сути, просто описываешь. Будто задается направление движения, как будто выбирается дорожка по которой предстоит пройти, а дальше все происходит будто само собой, помимо нашей воли. Хотя воля в этом процессе, разумеется, присутствует. Все-таки именно мы управляем процессом, а не процесс нами. Только так творческий порыв может превратиться в законченную программу. Творчество свободно от критики и оценочных суждений.

При этом я ни в коем случае не говорю о том, что что-то их этого хорошо, а что-то плохо, что один подход правильный, а другой нет. Вовсе нет. Я наоборот призываю учить-

¹⁰ Если интересно больше узнать по данной теме, можно обратиться, например, к книге В.Н.Дружинин Психология общих способностей. — СПб.: Питер, 2002. С 156 — 208

ся понимать, что именно вы в данный момент используете и пользоваться обоими процессами.

Творчество отлично помогает создавать истории, оболочки программ¹¹.

Креативность же нужна для того, чтобы соединять сюжет и механику, подбирать механику, придумывать как сделать реквизит и так далее.

Если интересно потренировать переключатель между творчеством и креативностью или хотя бы для начала его просто нащупать — в разделе «Хелпер» есть упражнение «Творчество / креативность».

А у меня все начинается с мозговых штурмов. Обычно их бывает несколько.

Мозговой штурм №1. За 3 месяца до проекта.

Отгалкиваясь от начальной идеи, думаю о том, что мне нужны мероприятия на следующие темы:

Другие люди – люди – культура

Другие Миры – звезды, планеты, вселенные, цивилизации.

Природа

Животные

Время для других

Время для себя

¹¹ Оболочка программы — сюжетная составляющая праздника, мероприятия.

Дом

В этом списке есть все, что, как мне кажется, раскрывает основную идею: мир вокруг больше, разнообразнее, интереснее, чем мы привыкли думать, этом мире есть место / время / внимание для разного.

Напомню, мне нужны 5 мероприятий тематической анимации и 2 праздника: начальный и финальный.

Проводя мозговой штурм, я не включала в него самый первый праздник. По той простой причине, что прошлые года он не играл особой роли и я давала его на откуп аниматорам. Так как остальные программы выходят за рамки стандартной анимации, то первый праздник, проведенный в традиционном формате давал возможность исполнителям мягко, с наименьшим стрессом войти в рабочую неделю.

Забегая вперед скажу, что в этом году такой подход оказался ошибкой: необходимо включать начальное мероприятие в общую линейку.

Итак, мне нужно из обозначенных тем наметить названия (основные идеи) отдельных мероприятий. Работаю в режиме креативности. Пара исписанных листов и вот результат:

- Разумное потребление – чтобы дети сами пришли к этому.
- Созвездие

- Орнитолог – будем по следам определять птиц.
- Праздники севера – устроим какой-нибудь традиционный праздник каких-нибудь коренных народов.
- Креативность — что-то про подарки.
- Фрик-шоу – на финальный праздник устроим что-нибудь странное, порадуем себя.

Сразу проверяю, согласуются ли идеи отдельных мероприятий с общей концепцией. Разумное потребление — это тема дома. Созвездие — другие миры. Орнитолог — животные, природа. Праздники севера — другие народы. Креативность — время для других. Фрик-шоу — время для себя. Пока все сходится. К этому вопросу я буду периодически возвращаться, иначе меня может слишком далеко унести от первоначальной задумки.

Первый мозговой штурм случился. В результате появились первые идеи, названия. Это, конечно же, еще далеко не программы, но уже направления. Дальше начинаю к ним присматриваться и отвечаю на несколько вопросов:

- понимаю ли я вообще про что программа?
- я в материале?
- знаю ли я как в это поиграть?

По поводу вопроса о том, знаю ли я как в тот или иной праздник играть. Конечно, я знаю много вариантов игр и раз-

влечений. И в целом, нет никаких проблем с тем, чтобы наполнить любое мероприятие механикой. Однако я никогда не тороплюсь и уж тем более никогда не иду по стандартному: чередование активная / спокойная игра. Я отталкиваюсь от задачи, возможности которую мне хочется предоставить детям, бюджета мероприятия, своих технических возможностей.

По сути, эти вопросы — повод для мозгового штурма №2¹².

Мозговой штурм №2. За 2 месяца до проекта.

Разумное потребление

Данная программа про то, как потреблять разумно... про мусор... про пакетики, которые используем один раз буквально полчаса... вот... что там еще...

Я совсем не в материале. Знаю только, что есть контейнеры для отдельного сбора мусора, что батарейки нужно сдавать в специальные банки, которые стоят в некоторых магазинах и что я сама собираю крышечки от пластиковых бутылок для эколого-благотворительного проекта «Добрые крышечки»¹³. Все. Больше ничего не знаю. Для мероприятия

¹² Перерывы между мозговыми штурмами определяются этапами согласования деталей проекта и договора с заказчиками.

¹³ Подробное описание проекта www.otkazniki.ru или в соцсетях: @dobriekrishechki

этого явно недостаточно.

Как в это играть я тоже пока не знаю.

На помощь приходит творческое состояние: воображение начинает рисовать картинки. Сначала я вижу человека (исполнителя данной программы) из которого вываливаются бесконечные фантики от конфет. Буквально каждое его движение порождает все новые и новые бумажки. Кажется, будто он весь состоит из конфетных оберток. «Кто этот человек?» — задаю вопрос сама себе. И получаю ответ: это Неопряткин, его так зовут. Он прилетел на Землю с другой планеты. Там больше невозможно жить из-за мусора и его буквально вытолкнуло на нашу планету.

Что дальше? Пока не знаю. Фильм в воображении превратился в статичную картинку. Значит нужно время.

Однако в этот момент я принимаю решение собирать фантики от конфет. Нам нужно будет очень-очень много фантиков.

Программа получает внутреннее название «Неопряткин».

Созвездие

Что-то про космос... планеты... созвездия. Дети будут звездочетами. Будем изучать космос.

Опять-таки я не в материале. Есть какие-то обрывки знаний еще со школьных времен. Больше в голове ничего нет.

Как в это играть пока не знаю.

«Созвездие» превращается в «Звездочетов».

Орнитолог

Что-то про птиц? Нет, это слишком узкая тема. У меня на полке стоит книга с описанием праздников Дарвиновского музея¹⁴. Беру. Листаю. В книге в основном мастер-классы и викторины. Но она наталкивает меня на мысль о Красной книге. А что если взять редких животных и устроить для них заповедник? Отличная идея! Будем делать заповедник. Только как его делать непонятно. Возьмем большую доску... разделим ее на квадраты... для каждого квадрата создадим свою среду обитания... поселим туда животных и будем как-то во все это играть... или нет, не так. Нужно создать территорию, которую мы будем бережно охранять. Суша + вода + воздушное пространство — аэротория. Красивое слово... сделаем заповедник большим, во всю комнату. И там будут дорожки, по которым мы будем ходить. Совершим в финале бережную прогулку... непонятно ничего... но сама идея заповедника мне уже очень сильно нравится!

Так «Орнитолог» становится «Заповедником».

Праздники севера

Пока вообще непонятная программа. Но вот я сижу в библиотеке и прямо передо мной на полке стоит книга игр на-

¹⁴ Гвоздева О. А. Экологические праздники в Государственном Дарвиновском музее. Методическое пособие. — М.: «Альфа-Принт», 2003.

родов Сахалина¹⁵. Вспоминаю, что дома у меня есть книга с детскими подвижными играми народов СССР¹⁶. Идеально! То, что надо! Будем изучать с ребятами традиционные игры коренных народов России!

Я, конечно, не в материале.

Зато я примерно понимаю, как мы в это будем играть.

Праздники севера превращаются в Игры народов России.

Креативность

Пока пропускаю. Знаю только, что нужно будет подобрать упражнения из тренинга по креативности и что-нибудь придумать. То есть в результате мероприятия будет создан некий продукт. Что-то связанное с подарками. Больше пока ничего не знаю и думать про это мероприятие не хочу.

(А зря!)

Фрик-шоу

Тоже пока пропускаю. Финальный праздник будет окончательно понятен только после того, как мы уже начнем работать. По сути, это же некое подведение итогов и чтобы их подвести нужно сначала что-то провести.

¹⁵ В. И. Прокопенко Игры, состязания и этносport народов Севера Сахалина: книга для учителя. — Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2016.

¹⁶ Детские подвижные игры народов СССР / Сост. А. В. Кенеман — М.: Просвещение, 1989.

Я вообще не тороплю себя, когда есть такая возможность. Дальше вы увидите, что в режиме жесткого дедлайна процесс происходит немного иначе. Но когда я знаю, что впереди у меня есть несколько месяцев на разработку, я даю возможность себе как следует напитаться материалом, а программам — отлежаться и созреть.

Второй мозговой штурм проведен.

Следующая задача: наполняться материалом по темам программ. В этом вопросе отдаю предпочтение бумажным книгам. В интернете слишком велик риск того, что я либо уйду далеко в сторону от нужного мне материала, либо так сильно в нем зареюсь, что потеряю всякое желание потом играть в ту или иную тему. Конечно, все равно обращаюсь к интернету. Но только в те моменты, когда задача предельно узкая и конкретная.

Относительно бумажных книг. Первым делом я смотрю, есть ли у меня нужный том детской энциклопедии¹⁷. Еще со школьных времен (спасибо маме за такой шикарный подарок!) у меня хранится более 10 томов. И это лучшее, с чего можно начать погружение в тему. Хороший, простой язык, качественные многочисленные иллюстрации, интересные факты и краткие биографии. Не бросаюсь читать все

¹⁷ Издательская серия Энциклопедия для детей — М.: Аванта+, 1993 — 2011.

подряд. Сначала составляю список вопросов: что мне интересно в конкретной теме? Что мне вообще нужно для моих программ? Что я ищу?

Для Звездочетов вспомнить как вообще устроен космос, что там есть кроме звезд и планет? Когда все это примерно открыли? Как раньше изучали космос? А сейчас как это делают? Откуда взялись названия созвездий? Что обозначают названия? Это какие-то легенды? Они у всех народов разные или примерно одинаковые? Какие известные имена кроме Коперника, Галилея и Гагарина еще есть?

Список литературы¹⁸:

- Энциклопедия для детей. Том 8. Астрономия.
- Увлекательная астрономия Мифы и космос С. Дубкова.
- Все о планетах и созвездиях. Атлас-справочник.
- ЖЗЛ. Галилей.

Для заповедника я долго не могла понять, что именно мне нужно почитать. Полистала энциклопедию по географии, посмотрела пару книг по природным ландшафтам, почитала про разных животных... ясности все это мне не прибавило.

Тогда я стала думать о том месте, где нам предстояло проводить проект. Обычный ничем не примечательный район Подмосковья. Интересно, как выглядит то место, куда мы по-

¹⁸ Полные выходные в конце книги, списке литературы.

едем? Может быть там есть речка или лес... а кто интересно водится в лесу? Точно знаю, что в Подмосковьи нет медведей. Ну не то чтобы я была уверена в этом на 100%... когда ездила в Приокско-террасный заповедник уточняла у биологов. Они сказали, что в Подмосковьи мишек нет. Интересно, почему медведей нет? Как шутка думаю о том, что подмосковный медведь особый вид медведя, занесенный в подмосковную красную книгу. Мысль дарит улыбку: ха-ха Красная книга Подмосковья! А дальше что? Красная книга моего родного Кунцева?) Стоп! А это мысль! А вдруг и правда есть Красная книга Подмосковья?

Проверяю. Точно! Есть!¹⁹ Отлично! Значит мы возьмем редких животных Подмосковья — места, где реально будем находится, и попробуем каким-то образом создать для них заповедник!

Так поиск литературы обернулся удачным мозговым штурмом.

В качестве «литературы» на этот раз выступили 2 сайта:

– ecosystema.ru

– sicon.ru

Неопряткин... вообще ничего по этой теме не знаю. Нужно почитать / посмотреть хоть что-нибудь!

¹⁹ Красная книга Московской области. Изд. третье. Под ред. Варлыгиной Т. И. — М.О.: ПФ «Верховье», 2018.

Конкретного списка сайтов / литературы у меня нет. Собирала информацию и смотрела видео по запросам:

- Раздельный сбор мусора
- Ноль мусора
- Разумное потребление
- Детям о сортировке мусора
- Что означают треугольники на упаковках
- Как перерабатывают разный пластик

Игры народов России. Нужно понять, какие взять народы, сколько их, найти какие-то интересные факты / характеристики, сами игры.

Вот тут пришлось хорошенько подумать. С самого начала я знала, что буду опираться на книгу игр народов СССР. Но какие взять народы? Посмотрела официальную статистику по национальному составу нашей страны. Слишком много народов! Нужно хоть как-то сократить этот список. Но кого выбрать? Попробуем взять только условно коренные народы. Сначала я решила, что составлю список нужных мне для программы народов и буду искать информацию про каждый, но потом поняла, что это слишком долгий и сложный путь. Идеально было бы найти какую-нибудь книгу, желательно энциклопедию, в идеале для детей и с картинками, чтобы в ней сразу найти всю необходимую информацию. Попробовала поискать самостоятельно. Не нашла. Значит надо идти в библиотеку.

Огромное спасибо коллективу московской библиотеки №202! Именно они собрали для меня штук 20 книг по нужной теме. Из этой стопки в итоге остались 2 книги, которые сделали всю программу.

Список книг:

- От Карелии до Урала Н. Л. Жуковская
- Народы России. Энциклопедия. М. М. Бронштейн
- Детские подвижные игры народов СССР

Для Креативности. Любую книгу по теме, чтобы освежить знания.

На полке давно стояла книжечка Йири Шерер «Техники креативности». Ее мне вполне хватило. Скажу сразу, с информационной точки зрения она оказалась для меня бесполезной. Но именно структура данного небольшого пособия помогла понять структуру моего будущего мероприятия.

Зачем вообще так глубоко копать? Это же дети! А я взрослая. Что-то по нужной теме точно знаю. Опыт подскажет...

При таком подходе велик риск формального, номинального подхода. В программе не будет деталей, нюансов, которые и делают каждый праздник, каждое мероприятие действительно интересным, эмоциональным, уникальным. Но если деталей нет, тогда сама тема потеряет значение. Ее можно будет выбросить. А значит лишит себя (и детей) одной

из важных составляющих анимационной программы.

Единственным исключением, на мой взгляд, является случай, когда человек уже в материале. Например, является действительным фанатом или профессионалом той или иной темы. Не был им когда-то в прошлом, а вот именно сейчас.

Приведу пример: в 90-е годы я была фанатом гонок Формула 1. Знала правила, регламенты, биографии гонщиков и поименно инженеров команд, с легкостью читала и интерпретировала происходящее на гоночной трассе. Если бы в тот момент мне нужно было сделать мероприятие по теме гонок — легко! Знаний и погруженности в тему хватило бы и на 10 праздников. Но сейчас я уже далека от этого мира. Единственное, что осталось (думаю уже навсегда), звучащая в голове музыка заставки трансляции и бессменное: «Здравствуйте! С вами Алексей Попов — российский голос Формулы 1». Теперь, если возникнет необходимость готовить такую программу, мне предстоит заново погружаться в материал. В противном случае программа получится скучной и примитивной: потому что сейчас для меня гонки — это разноцветные машинки, которые ездят по кругу и стараются обогнать друг друга.

Тем временем, материал подобран и изучен. Теперь я могу ответить на вышеозначенные 3 вопроса. Именно это позволяет мне понять: готова ли я переходить к следующему этапу разработки программ или еще нет. При таком подхо-

де обязательно должен быть хоть какой-то ориентир. Иначе изучать тему можно будет до бесконечности и невозможно будет понять в какой момент остановится.

Если информации хватает, дальше работа идет по трем направлениям:

– Оболочка программы (история + герой) — написание самой истории, некоего рассказа, определение персонажей истории.

– Механика (интерактивное содержание) — решить при помощи каких игр, занятий, развлечений можно будет реализовать придуманную идею.

– Техническая реализация — возможные варианты реквизита, костюмов, декораций.

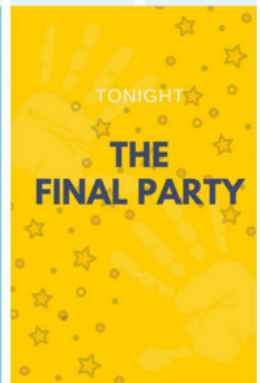
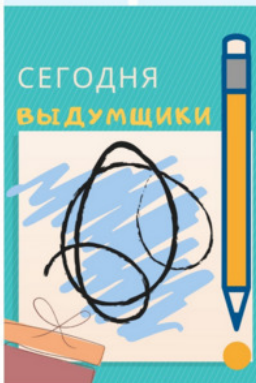
Обычно это выглядит как сплошной поток мыслей. Я просто сажусь, отключаю телефон и вообще все, что может внезапно отвлечь, например, звонок домофона, и записываю все подряд, все в одну кучу²⁰. Пока идет — ни на что не отвлекаюсь, ни на кого не обращаю внимания. Пишу, пишу, пишу. После того, как поток иссякнет, можно переходить в следующему этапу: раскладывать все по полочкам. План проведения — отдельно, реквизит — отдельно и так далее. Подробнее об этом дальше. Чтобы этапами разработки было удобнее пользоваться, в разделе «Хелпер» находится краткий перечень.

²⁰ Чуть позже покажу как это происходит на примере легкого праздника — знакомства.

И все-таки разработка мероприятия — это не линейная работа. У меня не бывает такого, что я села и сразу все придумала, разработала, написала. Понимание приходит постепенно. Я бы даже сказала послойно. Одни программы рождаются легко. Другие остаются непонятными иногда до самого момента проведения. Например, программам заповедник. До последнего момента я не совсем понимала, как именно она будет реализована. Но в итоге все сложилось.

Это я к тому, что сейчас я буду описывать сами программы, но хочу чтобы вы понимали постепенность их формирования и когда будете сами разрабатывать не переживали из-за того, что не все сразу складывается.

Итак, на первой неделе у нас было 5 мероприятий тематической анимации. Для каждого из них мы подготовили афишу. Утром перед зарядкой вывешивали афишу дня в общем холле, чтобы ребята знали, что их ожидает. Очень интересно, что они старались каждый раз угадать, что именно их ждет.



Афиши тематической анимации первой недели.

Неопряткин

Официальное название: Приключение Неопряткиных

Продолжительность²¹: 45 — 60 минут

Задумка

Программа посвящена заботе об окружающей среде. У детей будет возможность самостоятельно подумать о том, что или кто загрязняет окружающую среду. Фабрики и заводы — это добро или зло? Что делать с мусором? Можно ли как-то очистить воду? Как сделать жизнь более безопасной с точки зрения экологии. В рамках данной программы мне хотелось дать возможность детям самостоятельно прийти к каким-то решениям, сделать свои выводы. Не учить как надо (я сама не знаю, как надо), а позволить им попробовать те или иные варианты, попробовать сделать так, как они сочтут правильным.

История героя

Неопряткин жил на планете Неопряткиных. Но жизнь там стала невыносима. Не осталось ни одного дерева. Кругом за-

²¹ Здесь и далее во всех программах мы опускаем пункты таблицы о количестве исполнителей и возрастной маркировке так как данная информация уже содержится в техническом задании.

воды и фабрики. Дышать невозможно. Вода вся загрязнена. Кругом только бетон, асфальт, пыль и горы мусора. Поэтому Неопряткин отправляется на поиски тех, кто поможет ему привести планету в порядок. Вслед за Неопряткиным отправляется Магнат. Это человек, который владеет всеми заводами и фабриками. Магната не волнует экология. Зато его сильно волнуют деньги и постоянное увеличение прибыли. Все жители планеты Неопряткиных считают именно его виноватым в том, что на планете больше невозможно жить. В вот эта парочка: Неопряткин и Магнат появляются перед детьми.

Задача детей помочь Неопряткину и Магнату. Придумать, что делать с мусором и как-то рассортировать его; очистить воду на планете; сделать пространство планеты более пригодным для жизни: закрыть часть заводов, посадить деревья и т. п.

Подготовка

Реквизит:

– Планета, на которой наклеены бумажные заводы, фабрики, трубы, из которых идет дым, пеньки от деревьев, дороги и стоянки, транспорт.

– Мусор: фантики от конфет, кусочки различных упаковок, на которых есть значок маркировки пластика. Лучше брать именно кусочки упаковки. Потому что если брать упа-

ковки целиком, площадка и правда станет похожа на свалку.

– Записка с кодами переработки.

– Воронки для воды. Количество любое. Одна воронка — один эксперимент. Мы использовали 4 штуки.

– Пустые бутылки по количеству воронок. Бутылки при желании можно заменить баночками или стаканами, но бутылки 0,3—0,6 л — самый удобный вариант.

– Бутылка для грязной воды.

– Немного земли: положить в бутылку для грязной воды.

– Вода: залить в бутылку для грязной воды.

– Вата, чтобы заткнуть горлышко воронки.

– Материалы для фильтра: песок, уголь, соль и т. п. Можно пробовать / предлагать детям все, что есть под рукой, все, что самим хочется попробовать в качестве фильтра.

– Плотная бумага (ватман, альбом для рисования, акварельная бумага, картон для поделок): для изготовления новых объектов среды обитания.

– Карандаши и фломастеры: рисовать объекты.

– Двусторонний скотч или клей-карандаш: закреплять объекты на планете.

– Пачка сувенирных денег.

– Подставка под планету. Мы использовали для этого упаковку малярного скотча. На нее очень удобно поставить планету, чтобы дети могли свободно ее обклеивать и она не каталась по всему помещению.

Костюм Неопряткина: кепка, рубаха на несколько размеров больше размера исполнителя, застегнутая неправильно. Внутри и кепки, и рубашки заранее сложено множество фантиков и прочего мусора.

Костюм Магната: шляпа, галстук, перчатки.

Техническая реализация

Планета

В качестве планеты можно использовать обычный детский мяч, диаметром 15—20 см. Его можно оставить таким какой он есть, а можно обклеить бумагой (или салфетками) и раскрасить.

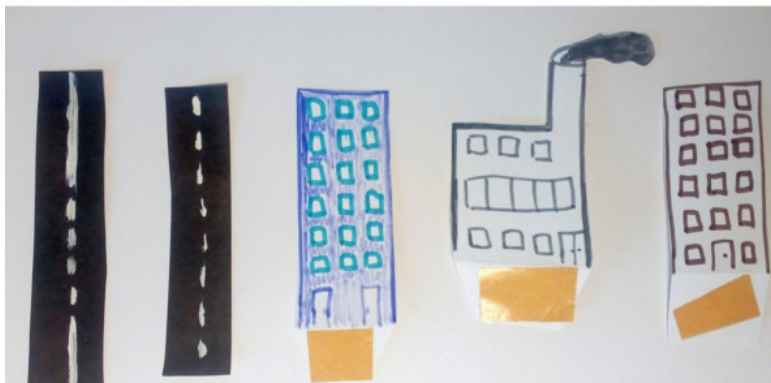
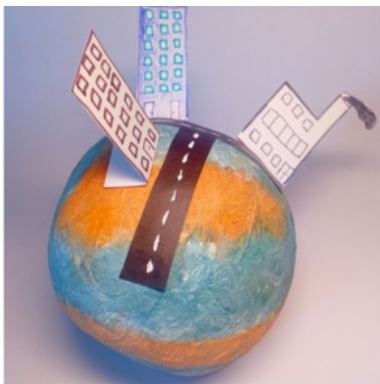
Мы сделали планету по принципу папье маше. Мне хотелось, чтобы планета была тяжелее мяча. Но это совсем не обязательно.



Подробная технология изготовления такой планеты будет описана в программе «Звездочеты».

Объекты планеты

Размер объектов напрямую зависит от размера планеты.



Вот список объектов, которые мы готовили.

Для начала мероприятия (объекты уже закрепленные на планете):

Заводы — прямоугольный дом с рядом окон и обязатель-

ной трубой, из которой валит черный дым. Дым, кстати, потом можно просто отрезать ножницами — это будет символизировать закрытие завода. Выглядит такое действие очень забавно.

Дымящие трубы.

Высотки. Отлично смотрятся одноподъездные жилые дома с множеством окон.

Пеньки — результат вырубки деревьев.

Дороги и стоянки. Для них мы использовали полоски черной цветной бумаги. Дорожную разметку можно сделать белым маркером, замазкой-корректором или белой краской.

Транспорт: легковые машины, автобусы, грузовики — все это отлично смотрится на дорогах и парковках.

Эту часть объектов лучше всего фиксировать на планете при помощи небольших кусочков двустороннего скотча, чтобы потом легко было от них избавиться.

Для второй половины программы у нас было заготовлено небольшое количество объектов, чтобы показать детям что именно им нужно делать.

Деревья, небольшие домики, гуляющие люди с собачками, качели, магазин, в общем, тут можно делать все, что душе угодно.

Материал для фиксации этих объектов зависит от материала из которого сделана планета, а также от того будет ли планета повторно использована или после праздника достанется детям. В одних случаях подойдет двусторонний скотч, в дру-

гих — клей-карандаш. А в самой деликатной ситуации, если планета прихотливая и очень сильно дорога, можно воспользоваться малярным скотчем. Он легко приклеивается и бесследно отклеивается.

Мусор

Мы собирали упаковки от различных продуктов, одноразовую посуду. Затем вырезали фрагменты, на которых есть знак ♻²².

Какая именно цифра находится внутри треугольника и есть ли она там вообще не имеет значения.

Если будет желание удлинить / расширить программу, можно использовать и другие виды мусора: металл, ткани, разные виды бумаги. В качестве пищевых отходов отлично подойдут макеты: огрызок яблока, кожура банана и прочее, сделанные из массы для лепки, легкого пластилина, в общем, подойдет любой материал, который легко меняет форму, а затем застывает на воздухе.

Записка

Тут я привожу образец, который использовали мы. Перед нами не стояла задача предоставить детям исчерпывающую информацию по теме. Поэтому я выбирала один при-

²² ♻ — знак кода переработки — специальный знак, применяемый для обозначения материала, из которого изготовлен предмет и упрощения процедуры сортировки перед его отправкой на переработку для вторичного использования. (Источник: Википедия)

мер по каждой цифре. Всего я взяла 7 цифр. При желании можно расширить или дополнить содержание записки²³.

Зеленые буквы — то, что перерабатывают в России.

Красные буквы — то, что не перерабатывают в России.

Тут для удобства красные буквы заменены полужирным шрифтом

♻️ – из этого получают сумки.

♻️ – отличный материал для бутылок под бытовую химию.

♻️ – пленка с пузырьками из этого получается.

Но в России не перерабатывают.

♻️ – из этого делают вкладыши для мусорных контейнеров.

♻️ – метлы, урны, велосипедные стойки – всё делают из этого.

♻️ – упаковка для яиц.

♻️ – дорожные знаки. Но не в России.

Саму записку мы писали на обычном листе формата а4 маркером.

²³ Полная таблица кодов: zakonbase.ru/content/pert/759582



из этого получают
— сумки



из этого получают бутылки для
— бытовой химии



— пленка с пузырьками из этого
получается. но в России не перера-
батывают.



— из этого делают вкладыши
для мусорных контейнеров



— металлы, шины, поддоны,
велосипедные стойки — всё
делают из этого.



— упаковка для яиц



— дорожные знаки. но не в России

Роли / что репетировать

В данной программе оба аниматора наделены ролями.

Неопряткин — типичный житель планеты Неопрятки-

ных. Он добрый, немного простодушный и очень переживает за судьбу своей планеты. Ему все интересно, он внимательно и сосредоточенно впитывает все знания, которые ему передают дети, чтобы потом применить их на своей планете.

Магнат — «владелец заводов, газет, пароходов»²⁴ на планете Неопряткиных. Все фабрики, с дымящимися трубами; грязные водоемы; мусор, разбросанный по планете, так или иначе его рук дело. Сначала может показаться, что Магнат — отрицательный персонаж. Но хочу предостеречь: если пойти по этому пути, дети могут ополчиться против него и дальше вести программу будет сложно. Поэтому я не делала из него злодея. Это хороший персонаж. Он дает людям рабочие места, его фабрики производят нужные жителям планеты вещи. А загрязнение окружающей среды для него просто неизбежные издержки. Поэтому в момент, когда он узнает, что можно делать что-то иначе, он радуется и с благодарностью принимает все новые открытия.

В этом мероприятии мы стремились сделать вход в образы прямо на площадке. То есть начинали праздник мы обычными аниматорами — исполнителями, а через несколько реплик превращались в персонажей. Данный переход мы репетировали. Я не буду прописывать слова, которые говорил аниматор. Покажу только рисунок мизансцены:

²⁴ Маршак. С. Я. Собрание сочинений — М.: Художественная литература. 1970 С

На площадке, как вы уже могли прочесть пару страниц назад, стоят 2 стула. На одном лежит рубашка большого размера, на втором — кепка. Рядом со стульями стоит стол. На столе лежат шляпа, галстук, перчатки и планета.

Аниматор-Неопряткин подходит к стулу, собираясь убрать с него рубашку. В момент, когда он берет ее в руки, она как будто оживает и старается «напрыгнуть» на аниматора. Аниматор-Неопряткин сопротивляется. Между ним и рубашкой завязывается небольшая борьба: как будто толкаются два человека. В ходе этой борьбы аниматор начинает кружиться вокруг себя. Сначала медленно. При первом обороте надевает рубашку. Второй оборот — подходит ко второму стулу, берет кепку и надевает на голову.

В это время аниматор-Магнат быстро надевает галстук, шляпу, перчатки и в момент, когда аниматор-Неопряткин заходит на третий круг — дает ему в руки планету. С этой планетой аниматор-Неопряткин делает еще несколько оборотов вокруг себя с ускорением, останавливается посреди площадки, к этому времени уже как следует усыпанной «мусором» и спрашивает: «Куда я попал?»

Напомню, мусор был заранее заряжен в рубашку, кепку, шляпу. Когда персонажи одевались он начинал разлетаться. Кроме того, аниматор-Магнат выбрасывал еще немного мусора, пока Неопряткин кружился.

Важные моменты или для чего нужна репетиция:

– научиться быстро одевать рубашку;

– согласовать действия Неопряткина и Магната;

– отработать этот маленький кусочек так, чтобы в нем не было лишних движений (признак самодеятельности в плохом смысле этого слова);

– научиться красиво разбрасывать мусор и делать так, чтобы он не застревал в одежде.

– научиться на бросать планету куда попало, относиться к ней бережно и ставить ее аккуратно. Ведь это настоящая планета и самая большая ценность для Неопряткина.

Больше актерских эпизодов в программе нет. Так что специально, кроме начала программы, мы ничего не репетировали. Но старались помнить о том, что у каждого исполнителя есть образы, и держать их нужно до самой последней минуты программы.

Но я еще попробовала сама фильтровать воду. Нужно было понять, сколько ваты нужно для горлышка, каким образом ее расположить, чтобы вода начала проходить. Также попробовала несколько вариантов фильтров. Все это нужно для того, чтобы в случае необходимости помочь детям, чтобы я была уверена в том, что я знаю что и как работает. Иначе получается, что мы тренируемся на детях прямо во время мероприятия за счет заказчика. А это, на мой взгляд, неэтич-

но.

Подготовка помещения

Стулья для детей расставлены полукругом.

В центре площадки стоят 2 табуретки. На одной табуретке лежит рубаха. На второй — кепка.

В глубине площадки стоит стол (перед Механикой №2 стол нужно поставить в центр площадки). На столе: шляпа, галстук, перчатки Магната, планета Неопряткина.

План / механика

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НЕОПРЯТКИНЫХ

Действующие лица:

Неопряткин — типичный житель планеты Неопряткиных.

Магнат — владелец всех фабрик, заводов и высотных зданий на планете Неопряткиных.

Посреди зала стоят два стула. На одном из них лежит кепка, на втором — небрежно брошенная рубашка.

Глафира. Здравствуйте, ребята! Проходите, садитесь на стульчики. Ну и мы тоже присядем и расскажем, чем сегодня будем заниматься. Ой, а что это на стуле? Фрося, это твои вещи?

Фрося. Нет... не мои. Ребята, может быть кто-то из вас оставил?

Ребята ответили, что нет, они не оставляли.²⁵

Глафира. Тогда давай просто уберем эти вещи со стульев и начнем уже нашу программу.

Фрося подходит к стулу, берет в руки рубашку, чтобы убрать ее, но рубашка оказывается заколдованной, сама одевается на Фросю, начинает кружить ее. На голове Фроси оказывается кепка, а в руках небольшая планета. Все то время, пока Фрося кружится, из нее во все стороны разлетаются фантики от конфет. В этот момент Глафира надевает шляпу, галстук, перчатки и превращается в Магната. В какой-то момент Фрося, превратившаяся в Неопряткина, наконец останавливается.

Неопряткин. Куда я попал? (осматривается) Что-то у вас не особо-то и чисто... *(Далее текст о том, что его планета перестала быть пригодной для жизни и он теперь ищет другую).*

В этот момент Неопряткин замечает, что прибыл не одна. За ним увязался Магнат.

Магнат *(ходит по фантикам от конфет)*. А мне кажется все нормально. Как дома: все красивенькое, яркое, разноцветное, приятно шуршит под ногами. Все как и должно быть.

²⁵ Кстати, если бы дети ответили, что да, это их вещи — ничего страшного. В таком случае один из аниматоров все равно подходит к стулу, берет в руки, например, рубашку и игра все равно начинается.

Неопряткин. Нет, так не должно быть! Это невозможно! Надо что-то делать! Хотя с чего-нибудь начать! Я так больше не могу... вот хотя бы мусор соберу...

Начинает собирать мусор и среди фантиков замечает смятую бумажку. На этой бумажке Неопряткин находит код, который поможет начать сортировку мусора.

Неопряткин. А что это такое? Ребята, смотрите, тут какие-то треугольники и что-то написано... похоже на какой-то шифр... кажется, я уже где-то видела эти треугольники. Давайте вместе посмотрим!

Механика 1. Сортировка мусора

На полу лежат различные бумажки, пластиковые баночки, крышечки, ложечки и т. п. и записка, на которой обозначены коды пластмассы и варианты переработки.

Задача детей рассортировать мусор и понять, что и как можно использовать.

Задача аниматоров: помочь детям включиться в эту игру.

Внимание! Заход: «Ребята, сейчас вы будете сортировать мусор», — не сработает. Так как один из аниматоров — Магнат, то именно его задача проявить максимальную заинтересованность. В тот момент, когда Магнат узнает, что из мусора можно что-то делать, в этот момент он понимает, что это еще одна возможность заработать. Именно об этом он и заявляет. А дальше, если дети захотят в этом участвовать добровольно и безвозмездно — хорошо, если нет — магнат

может предложить выкупать у них мусор по курсу: одна пригодная для переработки «мусоринка» — одна купюра.

Магнат. Я разжился отличным мусором, который совсем скоро превратится в толстую пачку денег. Неопряткин! Давай возвращаться обратно на нашу планету. Мне срочно надо поручить своим работникам перебрать весь мусор на планете.

Неопряткин. Мы не можем вернуться. Посмотри, что из-за твоих фабрик и заводов стало с водой! Ее невозможно пить! (*Показывает бутылку с грязной водой*). Вот что нам теперь делать?

Дети высказывают свои предположения. Задача аниматоров отвергать под благовидным предлогом все, кроме фильтрации.

Магнат: Моя бабушка рассказывала мне, что в стародавние времена жители нашей планеты брали вот такую штуку (*показывает воронку*), наливали в нее грязную воду, а выливалась уже чистая вода (*в случае необходимости можно продемонстрировать: налить в воронку грязную воду из бутылки и удивиться, что она не очистилась*).

Далее дети самостоятельно выходят на то, как превратить воронку в фильтр.

Механика 2. Очистка воды.

Предоставляем детям возможность попробовать отфиль-

тровать воду. Чтобы это сделать, нужно взять несколько воронок, вставить их в чистые пустые бутылки, горлышко воронок не плотно заткнуть ватой. Если этого не сделать, содержимое воронки будет в нее просто проваливаться. Если заткнуть слишком сильно (или слишком большим куском ваты), то вода перестанет проходить через воронку. После того, как горлышко воронки прикрыто ватой, разложите перед детьми различные материалы. Подойдет все, что есть под рукой. Мы использовали: россыпной черный чай, активированный уголь в таблетках, соль, соду, песок, манку, глину, марлю. Далее дети самостоятельно выбирают, что использовать в качестве фильтра и смотрят, где чище получается вода.

Важно: мы ничего не делали за детей. Просто выдали оборудование. А дальше они уже сами догадались и про то, что нужно использовать вату, и что именно класть в ту или иную воронку.

Перед фильтрацией для усиления эффекта обязательно взболтайте бутылку с грязной водой.

Пока дети занимаются фильтрацией, один из аниматоров «очищает» планету: убирает с нее практически все объекты и ждет момента, когда дети готовы оторваться от фильтрации и продолжать программу.

Магнат. Неопряткин, смотри, что случилось с нашей планетой! (*С ужасом в голосе.*) С нее исчезли практически все

мои фабрики и заводы!

Неопряткин. Ура! Это же так здорово! Теперь у нас будет чистая, зеленая планета!

Даем возможность детям высказать свою позицию. Задача показать, что не все так однозначно. Если дети сами об этом не догадываются, подсказываем.

Магнат. Но где же теперь будут работать люди? Как они будут зарабатывать? Я-то ладно... я вот себе мусора набрал, переработаю его и заработаю. А люди... ничего почти не осталось... ни домов... ни дорог. Как же без фабрик? Где мы будем печь хлеб, шить одежду, собирать машины? Я придумал! Мы заново все построим. Но теперь постараемся сделать так, чтобы всем было хорошо и уютно на нашей планете. Друзья! Создавайте то, что вы хотите и размещайте это на нашей планете! Как только вы разместите объект на этой маленькой планете, он сразу же появится на нашей с Неопряткиным большой, настоящей планете.

Механика 3. Создание среды обитания.

Дети рисуют и вырезают различные городские объекты: дома, магазины, деревья, скамейки, машины и т. п. При помощи двустороннего скотча фиксируют их на планете.

Неопряткин. Какая замечательная планета у нас получается! Мне уже не терпится вернуться и начать на ней жить! Магнат, давай же скорее отправляться домой! Спасибо вам,

ребята! Без вас мы бы не справились! Прилетайте к нам в гости!

Конец

Как было на самом деле

Изначально я немного переживала: как дети отнесутся к идее ковыряться в мусоре. Конечно, наш мусор выглядит чисто и аккуратно, но все-таки это мусор. Для подстраховки запаслась одноразовыми резиновыми перчатками (на случай проявления брезгливости). Но мои опасения не оправдались. Дети моментально погружались в мусор. Ни перчатки, ни дополнительная мотивация не потребовались.

Дети 6 – 8 лет

Скорость проведения программы чуть ниже по сравнению с более старшими детьми. С малышами нужно больше времени на то, чтобы рассмотреть планету, поговорить о том, что на ней расположено и чего не хватает, чтобы они поняли суть проблемы.

Помогали дети данной возрастной группы безвозмездно. Одна из участниц сильно увлеклась фильтрами и до конца программы занималась только этим, периодически просила дать ей еще грязной воды. Благо сделать это было легко, так как у бутылке была земля: долил воды из-под крана и грязная вода готова.

При разборе мусора дети сами решили: то что нельзя переработать, можно использовать для поделок.

Уже вечером дети подошли спросили, продал ли уже Магнат мусор на поделки.)

Несколько раз во время программы, ребята уточняли настоящие это деньги мы им даем или нет. А некоторые сами говорили, что это не настоящие деньги. Мы отвечали, что да, на вашей планете такими деньгами расплатиться в магазине не получится. Но на нашей планете используются именно такие деньги.

Дети 9 – 12 лет

В первый момент ребята скептически отнеслись к идее отдавать мусор Магнату. То есть в мусор погрузились сразу, но просто стали перебирать его в поисках треугольников.

Тогда Магнат принял решение: выкупать мусор. Благо у нас была целая пачка сувенирных денег. Курс простой: один предмет мусора — одна купюра. И дело сразу пошло.

Изначально я думала, что при создании среды обитания, мы вместе с детьми рассмотрим еще раз планету, решим, что на ней нужно изменить, вместе уберем объекты, которые они сочтут лишними, а дальше они уже начнут создавать новую среду обитания. Однако планета была оставлена на некоторое время без присмотра. И кто-то из ребят стащил с нее все объекты. И это оказалось очень кстати! Получилось так, будто пока мы сортировали мусор и фильтровали воду, планета очистилась сама! И теперь можно начинать создавать сре-

ду обитания с «чистого листа». На второй прогон программы²⁶ я учла это и 1) следила за тем, чтобы планета не оставалась без присмотра; 2) сама тихонечко убрала с нее большую часть объектов, пока дети фильтровали воду, чтобы повторить эффект «чистого листа».

Кстати, за создание новых объектов старшим детям Магнат тоже платил. Один объект — одна купюра. Это отлично подогрело интерес и помогло уйти от того, чтобы дети долго и тщательно вырисовывали каждый объект. В данной программе этого не требуется. Таким образом, к основной идее программы добавилась еще одна: Магнат рассказал детям, как он только что выступил в роли инвестора, вложил свой капитал в развитие новой инфраструктуры планеты, и каким образом через некоторое время новые дома, парки и магазины принесут ему прибыль. Во втором прогоне эту идею мы тоже использовали.

Выводы

Отличная получилась программа. Мы провели ее за 60 минут. Поставленные задачи были достигнуты. Но если бы у нас было больше времени, можно смело удлинить до 1,5 часов. Чувствовалось, что детям хотелось больше времени уделить каждой из механик.

²⁶ На этой программе старшие дети были первыми, а малыши — вторыми.

Изначально в запасе были еще 2 механики:

«Свежий воздух». Играем в воздушный футбол. При помощи малярного скотча делим стол на 2 части, а детей на 2 команды. Каждый участник получает соломинку. В центр стола кладем мячик для настольного тенниса. Задача участников дуть в соломинку, стараясь сдуть мяч со стола на половине противника. Каждый раз, когда это удается сделать, та команда, которой это удалось, получает одно очко. Команда, первой набравшая 5 (или 10) очков, побеждает. Разумеется, данную механику анонсируем не как воздушный футбол, а как то, что жители планеты разучились нормально дышать, потому что дышать было нечем. И вот теперь, когда планета преобразилась, нужно помочь Неопряткиным вспомнить, как это делается.

«Свод правил». Каждый ребенок делает свою наклейку со своим правилом, которое поможет Неопраткину и Магнату сохранить свою планету. Все наклейки собираются на общий лист и с этим сводом правил Неопраткин отправляется домой.

Данные механики негодились. Однако если нужно будет удлинить данную программу до 2-х часов — как раз их можно использовать.

Игры народов России

Официальное название: Необыкновенное путешествие

Продолжительность: полная программа занимает 3 часа.

Задумка

Эта программа про людей нашей огромной страны. Знаем ли мы, кто живет рядом с нами? А на другом конце России? Кто эти люди? Как они живут? Во что верят? Каких традиций и обычаев придерживались? Чем раньше наполняли свой досуг?

Я искренне верю, что отвечая на эти вопросы, примерив на себя игры других народов, дети (да и взрослые тоже) начинают лучше понимать тех, кто рядом. Относиться друг к другу мы тоже начинаем лучше. Становимся чуть ближе друг другу. Такова была моя задумка, основная идея программы.

Возможность, которую я планировала в этой программе дать детям: самостоятельно выбрать любой народ из нашего перечня, оценить, а, главное, озвучить свою оценку предложенным играм.

Суть программы: 2 заядлых туриста отправляются в путешествие по России. Они хотят узнать, кто наполняет нашу страну, какие народы, узнать про них что-нибудь интересное, сыграть в национальную игру и отправится дальше.

Изначально я видела это так: есть картинки народов России. Ребята выбирают один из народов (крутят волчок или просто решают, какая картинка им больше нравится). Далее мы берем эту картинку, обозначаем место на карте, где этот народ обитает. В качестве карты была идея использовать пол помещения, на котором заранее или в процессе самой программы обозначать основные реки и горные массивы (как ориентиры) и располагать народ в нужном месте. От идеи с картой в процессе отказались.

Итак, дети выбирают картинку народа. Мы рассказываем буквально пару слов о том, что это за народ и предлагаем сыграть в национальную игру. Затем переходим к следующему народу.

Подготовка

Реквизит

Реквизит — самая трудоемкая часть данной программы. Чтобы было легче ориентироваться, в квадратных скобках я напишу номер народа, для которого нужен тот или иной предмет реквизита. Сам нумерованный список народов находится через пару страниц.

- Пояс плотный (как от пальто) 1 шт. [2, 9]
- Мяч из шерсти 1 шт. [4, 17]
- Аркан по количеству участников [5]

- Рога на подставке по количеству участников [5]
- Вертушка — летучая мышь 1 шт. [6]
- Пояс не плотный 2 шт. [7]
- Плоские камни по количеству участников [10]
- Маленькие камушки количество участников x на 5 [10]
- Волчок 2 шт. [11]
- Конусы — кьуту 6—10 шт. [12]
- Мяч 1 шт. [12, 29]
- Деревянная перегородка 1 шт. [13]
- Косточки — бабки 30 шт. [15, 18]
- 12-ти гранная палка 1 шт. [16]
- Стул 1 шт. [17]
- Лук от 2 шт. [17]
- Рога по количеству участников [21, 29]
- Картонные кольца по количеству участников [21]
- Бубен 1 шт. [22, 27]
- Рогатые веточки количество участников x на 2 [23]
- Веревка — канат 1 шт. [25]
- Палка с крючком от 2 шт. [26]
- Мелкие предметы от 10 шт. [26]
- Хвост лисы 1 шт. [28]
- Городки [31, 13, 14, 19]
- 4 карточки шамана [22]
- Фигурки народов
- Вертушка — волчок для определения народа
- Карточки народов

– Пара небольших чемоданов

– Малярный скотч, чтобы «очерчивать» площадку или мел, если программа проходит на улице.

Описание народов²⁷ и игр

Народы Европейского Севера

1. Карелы

Описание

Северный народ. Проживает в основном в Республике Карелия и на востоке Финляндии. В Карелии более 60 тысяч озер и около 11 тысяч рек.

Карелы верили, что существует «хозяйка загадок» — полумифический-полусказочный образ, который может наказать за несвоевременное загадывание загадок, например, по вечерам. «Вечер — для сказок, утро — для загадок», — говорили карелы.

Игра

Карельские Загадки

– Человек в лес идет, за ним два ручья бегут. (лыжня)

– Плачет как ребенок, воет как собака. (ветер)

– Как веник, но не веник. Как клубок, но не клубок, хвост как у мыши, но не мышь. (репа)

²⁷ Я даю краткое описание каждого народа. Если по какому-то народу будет недостаточно информации, или покажется, что есть что-то более важное, чем то, что я тут описала – изучайте, дополняйте. Также я допускаю, что в описаниях возможны неточности (все-таки я не этнолог). Заранее прошу за это прощения: открыта для ваших комментариев, предложений и дополнений.

– Зимой в шапке, летом без шапки. (пень)

– Дни и ночи строгают, щепок нет (часы)

2. Коми

Описание

К западу от Северного Урала среди холмов и долин, расчеченных текущими с Урала полноводными реками, живут Коми.

Раньше, говоря о человеке, особенно в его отсутствие, называли всех его предков вплоть до основателя большой семьи. Мужчина называл имя деда, имя отца -, затем свое имя. Женщина называла имя бабушки, имя отца, затем свое имя.

Самый ценный элемент одежды — пояс (оберег).

Игра:

Выбирают водящего²⁸ — Главного. Остальные участники стоят в разнбой. Главный крутит пояс. Кто первый на пояс наступит, тот становится Главным.

3. Мордва

Описание

Среднее Поволжье. Перевод: морд — человек, мужчина; ва — признак множественного числа (древнеперсидский язык). Мордва — много людей.

²⁸ Иногда путают понятия «ведущий» и «водящий». Ведущий — человек, организуемый игру (аниматор, например). Водящий — активный участник игры, выполняющий роль воды.

У язычников было больше 100 богов. Почти на каждый предмет или природное явление приходился свой «хозяин».

Игра

Раю-раю.

Для игры выбирают двух детей — ворота. Остальные играющие — мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

*Раю-раю, пропускаю,
А последних оставляю.
Сама мать пройдет
И детей проведет.*

В это время играющие дети, став паровозиком за матерью, проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом говорят ему два слова — пароль (например, один ребенок — щит, другой — стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся 2 команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда становится победителем.

Правила: нельзя подслушивать или выдавать пароль.

4. Марийцы

Описание

Живут в междуречье Ветлуги и Вятки по левобережью Волги. Сами себя называют мари, марий. Мар — человек. Марийцы украшали свои костюмы большим количеством монеток. Марийцы очень трепетно относятся к родникам, колодцам, около которых нельзя ругаться или громко разговаривать, нельзя ничего вырубать или что бы то ни было кидать. В противном случае богиня-мать воды может обидеться и навсегда покинет это место. Отмечали праздник овечьей ноги: парни выходили ночью в хлев и в темноте хватали овец за ноги. По цвету шерсти определяли, каким будет в новом году урожай.

Игра

Мече дене модмаш (катание мяча)

Катать валяный из шерсти мяч, стараясь попасть в «лунку». Побеждает тот, кто первым наберет пять очков.

Правила: бросать мяч нельзя, заступать за черту нельзя.

5. Удмурты

Описание

Проживают в междуречье Камы и Вятки. Обычай: девушка, вышедшая замуж в другую деревню, должна была оставить на память в своей деревне сочиненную ею песню.

Игра

Лосьёсты кутон (охота на лося)

Играющие делятся на 2 команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосиных рогов (количество равно числу участников в команде) В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося. Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей.

Правила: начинать по команде.

6. Чуваши

Описание

Правобережье Волги между притоками Сурой и Свиягой.

Праздничный день у чувашей — язычников является пятница: эрн`е кун — недельный день. Готовиться к нему начинаю в четверг: вечером все домашние моются, стригут ногти. В пятницу надевают белую рубаху, в доме не зажигают огня и не работают, сидят на улице, беседуют, отдыхают.

Игра

Сяра серси (летучая мышь)

Сбивают или связывают накрест 2 тонкие планочки. Получается вертушка — летучая мышь. Игроки делятся на 2 команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные располагаются вокруг. Один из капитанов первым кидает летучую мышь (вверх). Остальные стараются поймать ее. Поймавший отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока одна из команд наберет 10 очков.

Правила: отнимать пойманную мышь нельзя.

7. Татары

Описание

Самый большой по численности народ Среднего Поволжья.

Важный элемент мужского костюма — узорчатый жилет.

Популярна борьба на поясах — кушаках, который каждый боец держал в руках, охватывая им талию противника. Непобежденный объявлялся барытор (богатырем).

Игра 1

Абакле (хлопушки)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: одна рука на поясе, вторая вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и говорит:

Хлоп да хлоп — сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот остается в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила: пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать

друг друга.

Игра 2²⁹

Борьба на ремнях. 2 игрока. У каждого из игроков пояс, который он одевает на себя, но не завязывает. Концы своего пояса отдает сопернику. Вокруг играющих очерчена площадка. По сигналу игроки начинают бороться, стараясь вытолкнуть соперника за пределы площадки при помощи ремня. Вышедший за пределы площадки — проиграл.

8. Башкиры

Описание

Живут в южной части Урала — это богатый край (много рыбы, зверей, птиц, самоцветов).

Праздник встречи весны — Кукушкин чай (Кякук сяйе) организатором являлась пожилая женщина, знающая правила проведения торжества. В некоторых районах ее называли юлбарсы.

Юлбарсы одевались в пестрое платье и украшенный монетками красный камзол-безрукавку, а на голову были наброшены 2 платка: один с пришитыми по краям медными круглыми бляшками — накидывали на голову в развернутом виде и прикрывал всю спину, а другой — повязывался косынкой. Поверх платков надевали шапочку с высокой тульей.

²⁹ Так как в помещении не было возможности проводить игру с бегом, заменили ее на другую.

В день торжества (дата устанавливалась по времени прилета и голосу кукушки), празднично одетые женщины и дети собирались на склоне горы или на берегу реки. Кякук сяйе начинался с обряда умилоствления кукушек: под корни деревьев, на которых куковали кукушки, дети выливали молоко, клали яйца, а на ветки деревьев завязывали красные ленты. Пожилые женщины читали молитвы, смотря на вершины деревьев, просили у кукушек даровать изобилие пищи, мира и благополучие роду. А потом дети подбирали хворост для разведения костра. Пока женщины приступали к кипячению чая и приготовления пищи, молодежь играла в различные народные игры. Во время чаепития пожилые женщины рассказывали поучительные истории, легенды, сказки, предрассудки о кукушке. После чаепития, загадывали желание и гадали, прислушиваясь к кукованию. Иногда на праздники раскладывали остатки каши на камнях, деревьях, пнях и, обращаясь к природе и птицам, произносили благопожелания с просьбой об изобилии и благополучии. Женщины исполняли песни о кукушке и танцы.

Игра

Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр)

2 игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие с закрытыми глазами ходят по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться проходящих мимо детей. Осаленные становятся

ся пеньками.

Правило: пеньки не должны вставать.

9. Калмыки

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.