

## **« КОНКУРСНО - ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ ТВОРЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ»**

### **Методические рекомендации в помощь молодому специалисту - организатору КДД для школьников**

Творческие конкурсы сегодня пользуются огромной популярностью у детей и подростков. Но прежде, чем браться за их подготовку организаторы должны учесть, что у творческих конкурсов имеются собственные отличительные признаки. Первый и главный отличительный признак творческих конкурсов отражен в слове «творческий». В этих конкурсах участники соревнуются в таких видах деятельности, которые носят преимущественно творческий характер. Во-первых, это конкурсы на выявление лучших исполнителей в каком-либо виде искусства ( вокальные, хореографические, музыкальные, театральные, конкурсы изобразительного искусства и др.). Во-вторых, это конкурсно-игровые программы, в программу которых включаются творческие игры и конкурсы. Другими словами, непременным атрибутом этих программ должен стать творческий подход к конкурсным заданиям, то есть нестандартный, необычный, нетрафаретный. У детей это требование легче всего выполняется в досуговой деятельности развлекательного, игрового характера. Именно в игре (а не в труде, познании, общении) детям проще проявить свой творческий потенциал.

Классическими примерами конкурсно-игровых программ творческого характера, являются:

конкурс врунов имени барона Мюнхгаузена;  
«Два корабля»;  
«Защита фантастических проектов»;  
«Аукцион талантов»;  
«Рыцари, турнир вас ждет»;  
конкурсно-игровая программа «Природа и фантазия»;  
игровое путешествие «В гостях у сказки»;  
и, конечно же, КВН.

Все эти конкурсно-игровые программы знакомы нескольким поколениям аниматоров. Их организовывали в школах, пионерских лагерях, клубных учреждениях, внешкольных учреждениях для детей и подростков и десять, и двадцать, и тридцать лет назад. И сегодня они занимают первые строчки в рейтинге популярности у детей и подростков. Причем у детей интерес к этим конкурсам даже более высок, чем у взрослых, — не всякое досуговое мероприятие проходит с таким успехом.

Причин популярности конкурсно-игровых программ творческого характера можно назвать несколько.

Из причин, лежащих на поверхности, можно назвать веселый, задорный, жизнерадостный характер этих программ: в комнате или зале, где они проводятся, всегда раздается смех. А поскольку дети любят смеяться, постольку они, естественно, тянутся к тому, что может вызвать у них веселое настроение. Это причина притягательности творческих конкурсов прежде всего для зрителей: даже взрослые смотрят свой любимый КВН, желая посмеяться, отдохнуть, получить удовольствие.

Другой причиной, более существенной, можно назвать тот факт, что для выполнения творческих конкурсных заданий часто не требуется высокого уровня сформированности тех или иных навыков. В отличие от конкурса юных скрипачей или конкурса юных механизаторов, где без навыка игры на скрипке или умения управлять трактором просто нечего делать, в творческих конкурсах могут принимать участие все желающие. Обладая лишь смелостью и фантазией, они имеют шанс для самовыражения, укрепления авторитета среди сверстников, не отличаясь при этом какими-либо особыми талантами. И если во время выступления над участниками будут смеяться — это хорошо: творческие конкурсы как раз и рассчитаны на то, чтобы вызвать смех у зрителя.

Еще одна причина заставляет взрослых-организаторов обратить внимание на это «семейство» мероприятий. Конкурсно-игровые программы творческого характера обладают исключительным потенциалом для развития самых разных способностей ребенка. Среди качеств и умений, которые развиваются у детей, активно участвующих в играх-конкурсах, можно назвать:

- коммуникативные способности,
- умение достойно держаться перед большой аудиторией,
- мимическую и пантомимическую культуру,
- навык совместной групповой деятельности,
- умение фантазировать,
- навыки свободного, образного говорения, то есть речевые навыки,
- склонность к импровизации,
- нестандартность мышления при решении жизненных проблем,
- эстетический вкус,
- чувство юмора.

Можно перечислить еще один-два десятка способностей, формированию и развитию которых способствуют эти программы. А значит, не обращать

внимания, проходить мимо такого сильного средства развития ребенка — это, как минимум, педагогическая близорукость.

Пренебрежение конкурсно-игровыми программами творческого характера тем более непростительно, что в плане организационных усилий эти мероприятия очень просты. В основе их организации, как уже было сказано, лежит тот же алгоритм, по которому идет подготовка и проведение любых конкурсных программ. При этом отдельные этапы подготовительной работы могут носить упрощенный, символический характер. Если программа рассчитана на проведение в кругу друзей и в небольшом помещении (в кружковой комнате ДК), то можно не уделять особого внимания оформлению помещения, можно до предела сократить реквизит, можно призы сделать несерьезными, шуточными, а в жюри можно выбрать одного человека.

Единственное, чем нельзя пренебрегать, что нельзя упрощать, — это конкурсные задания. Они всегда должны быть яркими, интересными, стимулирующими воображение, вызывающими желание их выполнить.

И, конечно же, любое упрощение неуместно тогда, когда конкурсно-игровая программа проводится как большая праздничная шоу-программа. В этом случае ко всем этапам подготовки следует относиться с максимальной серьезностью. Плохо организованный КВН или неумело подготовленный конкурс «Мисс дюймовочка» вызывают такое же чувство неудовлетворенности у зрителей, какое возникает при просмотре бездарно сыгранного спектакля. Несерьезность заданий в конкурсно-игровой программе не означает, что к этим конкурсам можно несерьезно относиться, что их можно несерьезно организовывать.

Организаторы, подготавливающие конкурсно-игровые программы творческого характера, должны овладеть приемами придумывания новых конкурсов. Таких приемов существует немало, и они знакомы, в частности, тем, кто читал книги Г. С. Альтшуллера по ТРИЗ (теории решения изобретательских задач).

Например, конкурс имени барона Мюнхгаузена посвящен литературному герою, получившему всемирную известность и ставшему символом определенных качеств, присущих очень многим людям. «Ну, ты и Мюнхгаузен», — обычно говорят о тех людях, которые имеют склонность к безудержному фантазированию. Но ведь кроме Мюнхгаузена есть другие литературные герои, чье имя давно стало нарицательным. Эти персонажи не менее известны, чем Мюнхгаузен, и они также символизируют определенные черты человеческого характера или устойчивые типы поведения людей. А это значит, что могут существовать конкурсно-игровые программы,

посвященные и другим знаменитым литературным героям. Вот лишь несколько подобных творческих конкурсов:

- конкурс имени Шерлока Холмса;
- конкурс имени Дон-Кихота;
- конкурс имени Робинзона Крузо;
- конкурс имени Натти Бампо (более известного как Зверобой);
- конкурс имени Остапа Бендера;
- конкурс имени Ходжи Насреддина;
- конкурс имени Робин Гуда;
- конкурс имени Тома Сойера;
- конкурс имени Гарри Поттера.

Легко догадаться, что этот перечень можно продолжить. И все они будут посвящены литературным героям, а творческие задания в конкурсах будут отражать таланты именно этих героев.

Основным признаком этих конкурсов является то, что конкурсы посвящены герою-символу, но совсем не обязательно, чтобы это был литературный персонаж. А значит, могут существовать и творческие конкурсы, посвященные:

- знаменитым литературным сказочным персонажам (Доктор Айболит, Незнайка, Золушка, Василиса Премудрая, Иван Царевич и др.);
- знаменитым персонажам мультфильмов (Черный Плащ, Карлсон, кот Леопольд и др.);
- героям знаменитых комиксов (медвежонок Бамси, Мурзилка, черепашки-ниндзя и т. д.);
- знаменитым киноперсонажам (неуловимые мстители, Петров и Васечкин и др.);
- реальным людям, нашим современникам ( В.Зайцев, Ю. Никулин и др.);
- героям древних мифов (Геракл, Одиссей, Ахиллес и др.);
- знаменитым деятелям прошлого (Цезарь, Суворов и др.);
- героям всего одной книги (например, «Три мушкетера», где не менее десяти колоритных персонажей);
- героям всего одного фильма (например, «Бриллиантовая рука», где масса ярких и всеми любимых героев)...

Точно такую же работу можно проделать и с конкурсно-игровой программой «Два корабля». В этой игре соревнуются в творческом выполнении заданий две команды, состоящие из 7—10 человек и представляющие как бы экипажи двух кораблей. В каждом настоящем экипаже есть капитан, штурман, радист, боцман, кок, матросы и юнги,

поэтому все участники команды берут на себя соответствующие роли. И соревнование идет поочередно между двумя штурманами, которые «прокладывают курс», между двумя радистами, которые «принимают радиограмму», и т.д. Если же забыть о морской специфике, то получится, что это соревнования между двумя коллективами, объединяющими представителей разных профессий, которые соревнуются между собой в своем «профессиональном» мастерстве.

Но ведь подобные «трудовые» коллективы существуют не только на кораблях, многопрофильные бригады можно "встретить в самых различных сферах. И, следовательно, можно разработать творческие конкурсы, подобные игре «Два корабля», которые будут называться:

- «Две поликлиники»,
- «Два театра»,
- «Две киностудии»,
- «Два военных округа»,
- «Две парикмахерские»,
- «Два торгово-развлекательных центра»
- «Два звездолета» и т.д., и т.п.

Все эти программы будут рассчитаны на участие команд. В каждую команду войдут представители разных «профессий». Все игроки будут поочередно соревноваться между собой в выполнении творческих задач, отражающих особенности их «профессий». Названия этим играм-конкурсам можно придумать более благозвучные, но можно обойтись и приведенными, объединив все игры в один цикл «Конкурсы околопрофессионального мастерства». Такую серию конкурсно-игровых программ можно проводить ежемесячно среди школьников 7 – 10 классов, и при этом в течение года ни разу не повториться ни в «профессиях», ни в конкурсных заданиях.

Кроме трудовых многопрофильных бригад, существуют и иные типы объединений. Есть политические партии и научные центры. Есть тайные, секретные службы и широкие общественные движения и, наконец, есть просто соседи, живущие в одном доме, и просто семьи, живущие в одной квартире. Для детей можно остановиться на последнем, организовать программу, подобную «Двум кораблям», в которой соревноваться в соответствующих умениях будут семьи. Например, для младших школьников это могут быть герои любимых мультфильмов: семья Барбоскиных, семейка Адамс, Супер семейка, семья из мультфильма «Три кота» др. Процесс изобретения новых программ — очень увлекательное занятие, своеобразная «гимнастика» ума. И если воспользоваться всеми приемами

придумывания, а их, кроме классификации, существует еще немало, то можно составить целую картотеку, насчитывающую десятки тысяч названий.

Но процесс «изобретения» не заканчивается, а только начинается с придумывания названий. Ведь у конкурсно-игровой программы, как и у каждого мероприятия, помимо названия, должно быть содержание, которое желательно, чтобы было оригинальным и соответствовало названию программы. А содержание творческих игр и конкурсов, входящих в программу, к сожалению, нередко бывает однообразным. В том, что разные конкурсно-игровые программы имеют часто одинаковое содержание, повинны уже педагоги, которые не умеют или не хотят разрабатывать это содержание.

Можно привести такой пример. Вот пять конкурсных программ, имеющих одну «родовую» форму: «А ну-ка, девочки», «Мисс класса», «Золушка года», «Леди Очарование» и «Да здравствует маленькая Баба-Яга!». Во всех этих программах девочкам-участницам чаще всего предлагается выполнить одни и те же пять заданий:

- продемонстрировать свой наряд;
- исполнить свою любимую песню;
- составить букет из предложенных цветов;
- сказать себе как можно больше ласковых слов, глядя в зеркало;
- вырезать из бумаги салфетку.

Если проанализировать эти задания, то можно отметить, что не все из них имеют творческий характер.

Но это не так уж существенно по сравнению с тем, что «Золушка года» и «Баба-Яга» должны соревноваться в одних и тех же умениях. Причину этой нелогичности можно указать только одну - некомпетентность, небрежность или халатность организаторов конкурсов.

Организаторы предложили в качестве заданий первое, что пришло им в голову, не удосужившись привести задания в соответствие с придуманными ими же названиями. Так происходит довольно часто: когда возникает новое название, организаторы перетаскивают в этот конкурс содержание уже известных конкурсов. И поэтому в конкурсе «Мисс школы» используются те же задания, что когда-то выполнялись участницами конкурса «А ну-ка, девушки».

Конкурсная программа творческого характера будет тогда по-настоящему новой, когда новому названию будет соответствовать новое содержание, то есть творческие задания. В примере с конкурсами для девочек это требование могло бы быть выполнено таким образом:

### **Конкурс «Мисс школы»**

Задания:

- исполнить песню о школе;
- рассказать о своем любимом учебном предмете;
- повторить вслед за ведущей комплекс упражнений по аэробике;
- организовать веселую перемену (игру с залом);
- убедить «преподавателя» отпустить ваш класс с урока.

### **Конкурс «Леди Очарование»**

Задания:

- продемонстрировать заранее сшитое вечернее платье;
- сделать прическу под названием «Королева красоты»;
- с выражением прочитав отрывок из неизвестного заранее прозаического произведения о любви;
- составить икебану из предложенных цветов и материалов;
- исполнить хореографическую импровизацию, передав настроение звучащей музыки.

### **Конкурс «Маленькая хозяйка»**

Задания:

- заранее сшить и продемонстрировать рабочий фартук;
- определить по запаху приправы и специи;
- приготовить украшения из овощей и фруктов для праздничного стола;
- накрыть стол к чаю или кофе;
- очистить от грязи принесенное зеркало.

### **Конкурс «Золушка года»**

Задания:

- разобрать фасоль и горох;
- рассказать о своей самой большой мечте;
- подобрать украшения для своего бального платья из предложенных и объяснить выбор;
- станцевать вальс с кавалером без предварительной репетиции;
- спеть веселую песенку.

### **Конкурс «Да здравствует маленькая Баба-Яга!»**

Задания:

- придумать оригинальное магическое заклинание из десяти слов;
- сделать макияж, используя только овощи, фрукты, ягоды;

под предложенную музыку станцевать танец с метлой;  
пришить к юбке оригинальную заплатку;  
исполнить музыкальную пьесу на необычных инструментах (шумовой оркестр).

Все приведенные здесь задания сообразны названиям конкурсов. Поменять местами задания невозможно: где это видано, чтобы Леди Очарование танцевала со шваброй, а Золушка занималась современной аэробикой? Такое соответствие названия, формы и содержания должно быть во всех программах. И, конечно, необходимо соответствие идеи и организационных усилий. Только тогда конкурсно-игровые программы будут яркими и запоминающимися. Только тогда раскроется их уникальный потенциал. Только тогда они будут развивать творческие способности и воспитывать детей.

Для использования в работе культурно-досуговых учреждений можно также предложить следующий перечень конкурсных программ:

1. Конкурсная программа для мальчиков к 23 февраля «Супер-снайпер»
  2. Конкурсная программа для девочек «Умница-2020»
  3. Конкурсная новогодняя программа «Снегоходы-хороводы»
  4. Конкурсная программа для девочек старших классов "Кинодива»
  5. Конкурсная программа для подростков, посвященная Дню земли - «Экоспасатель»
  6. Конкурсная программа , посвященная Дню отца «Буду таким как мой папа»
  7. Конкурсная программа для девочек «Мамина помощница!»
  8. Конкурсно-развлекательная театрализованная программа «В гостях у Карлсона»
  9. Конкурсная интеллектуальная программа «Молодой эрудит»
  10. Конкурсная военно- спортивная программа «Тяжело в ученье – легко в бою»
  11. Конкурсная программа для подростков и старшеклассников «Патриот».
  12. Конкурсная семейная программа «Необычная семья»
  13. Конкурс для старших подростков «Питер Пен из страны Фантазий»
  - 14.Конкурсная программа для старшеклассниц «Будущая бизнес-леди».
- А вот так могли бы выглядеть программы конкурсов для старших подростков или старшеклассников:

### **Программа конкурса «Юные защитники отечества»**

1. «Достойная смена» - вступительное слово ведущего.



2. «Я - патриот» - представление участников конкурса.
3. «Равнение на лучших» - представление членов жюри.
4. «Памятные даты и события военной истории» - конкурс знатоков.
5. «Будущий солдат своей Отчизны» - видеоролики об участниках.
6. «Быстрее, выше, сильнее» - конкурсный блок.
7. «Памяти предков будем достойны» - напутственное слово будущим защитникам.
8. «Жить - родине служить» - подведение итогов конкурса, награждение участников.
9. «Наше мирное будущее в надежных руках» - заключительное слово организаторов конкурса.

### **Программа конкурса «БЛОГЕР ГОДА».**

1. «Они ищут популярности». Вступительное слово ведущего.
2. «Звезды ютуба». Представление участников конкурса.
3. «Специалисты, которые нас оценят». Представление жюри.
4. «Моя фишка». Визитная карточка участника.
5. «Мой блог лучше». Видеоролик своего блога.
6. «Я – дончанин!». Конкурс на лучшее тематическое селфи.
7. «Без лайфхака никак». Презентация участниками своего лайфхака.
8. «Я – блогер и это мой стиль». Дефиле.
9. «Моя звезда зажглась». Объявление победителей, вручение подарков.

*Материал подготовлен: С.Фурсик, К.Конецовой*