Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

Центр внешкольной работы «Подросток»

Организационно – массовый отдел.

**Сценарий**

**театрализованной игровой программы**

**«Невероятные приключения**

**Марго и ее друзей»**

возраст детей 7 – 10 лет

Автор-составитель:

Ревина Е.В.

педагог-организатор.

Оренбург

**Пояснительная записка**

Содержательный и полноценный досуг - это важная и неотъемлемая часть жизни детей. Для обеспечения нормального развития ребенка в программу школьного обучения обязательно должна входить досуговая деятельность, которая включает комплекс различных заданий, игр, развлечений, направленных на развитие когнитивных процессов: памяти, внимания, мышления, воображения и предпосылок их нормального развития. В процессе социально – культурной деятельности ребёнок начинает познавать особенности общественных отношений, усваивает понятия о добре и зле, получает представления о труде и отдыхе, интересах, выражении чувств.

В современной социологии, социальной педагогике досуг рассматривается, прежде всего, как средство социализации личности. К социализирующим возможностям досуга относят усвоение через досуговые формы деятельности: социальных норм и культурных ценностей общества; социокультурного опыта предшествующих поколений; ценностей, норм, установок, образцов поведения, присущих социальной общности, группе. Через досуговые формы может осуществляться включение личности в социальную практику посредством выполнения определенной роли в практической деятельности.

Наряду с особенностями досуга социологией, социальной педагогикой выделяются следующие основные функции досуга:

1. Самореализации;
2. Творчества;
3. Коммуникация;
4. Ценностного самоопределения;
5. Просвещения;
6. Самообразования;
7. Профессиональной ориентации;
8. Рекреация.

Исследователями досуга выделяется до 500 видов досуговой деятельности. В тоже время любой досуг способен выполнять четыре *главные функции:* отдых, развлечение, общение, саморазвитие.

В специальной отрасли научного знания – «педагогике досуга» - выделяются общие исходные положения – принципы, исходя из которых строится воспитательный процесс в сфере досуга.

*Принцип интереса –* воспитательный процесс в сфере досуга строится с учетом специфике интересов предполагаемой аудитории, побуждение и вовлечение в досуговую деятельность происходит только на основе интереса.

*Принцип единства рекреации и познания –* соединение в организованной досуговой деятельности отдыха, развлечения, удовольствия и познания.

*Принцип совместности деятельности –* реализуется в групповой досуговой деятельности, основанной на интересе к какой - либо предметной области, подразумевает взаимодействие, при котором члены досугового объединения находятся в отношениях взаимозависимости и взаимоответственности, когда деятельность одного участника определяет результат деятельности группы в целом.

Досуг может оказывать как позитивное, так и негативное влияние на формирование личности ребенка, поэтому при его организации необходимо учитывать следующие *педагогически значимые особенности*:

1. Досуг основан на добровольности выбора рода занятий и степени активности;
2. Досуг может сформировать позитивную «Я - концепцию», объективную самооценку, способствовать самовыражению, самоутверждению и саморазвитию личности через свободно выбранные действия;
3. Досуг должен способствовать раскрытию природных талантов и приобретению полезных для жизни умений и навыков, стимулировать творческую инициативу детей;
4. Досуг влияет на формирования ценностных ориентаций, развивает социально значимые потребности личности и нормы поведения в обществе;
5. Досуг – активность, контрастирующая с полным отдыхом.

**Актуальность данного сценария:**в предложенныхинновационных приемах игровой культуры и использовании современных видео технологий, с целью организации содержательного и самодостаточного досуга, который составляет до 80 процентов от учёбы и других непреложных дел ребенка.

**Цель:** сплочение, укрепление школьного коллектива, посредством досуга.

**Задачи:**

**-** воспитание коммуникабельности, коммуникативности, толерантности.

**-** развитие внимания, мышления, воображения, творческого потенциала.

**-** обучение детей традициям встречи новогоднего праздника.

**Художественно – педагогическая цель сценария:**

определяя тему, мы определяем объект изображения, тот круг жизненных явлений действительности, которое нашел свое художественное воспроизведение в данной сценарной разработке.

**Тема:** новогодний праздник.

Определение темы и осмысление ее как проблемы помогает правильно сформулировать идею - основную мысль. Идея – субъективна, это своеобразное решение проблемы.

**Идея:** познакомить детей с новогодними обычаями и традициями русского народа.

Выбор темы и идеи подводит нас к определению сверхзадачи сценария, то есть задачи, ради которой утверждается идея, и которая направлена на зрителя.

**Сверхзадача:** создать праздничную атмосферу, подарить детям позитивные эмоции, ввести их в мир новогодней сказки, познакомить с народными традициями и обрядами.

**Условия и особенности реализации:**

успех новогоднего праздника обеспечивается использованием комплекса средств эмоционально – нравственного воздействия на его участников. Ведущее место в нём принадлежит слову, содержащему основную информацию, влияющему на интеллект, воображения, чувства детей. Воздействие слова усиливают средства наглядности: демонстрация детских мультфильмов, художественное оформление места проведения праздника. Созданию эмоционального настроения участников праздника способствуют игры, соревнования, музыкальное и световое оформление.

Организация праздника требует продуманных слов и поступков. На протяжении всего мероприятия мы решаем поставленные задачи и тем самым добиваемся главной цели. Для того, чтобы праздник получился ярким, интересным и познавательным, нужно учитывать следующие особенности:

***Атмосфера праздника:*** она начинает складываться задолго до проведения мероприятия. В период подготовки можно проследить, как рождается праздничное мироощущение юных зрителей. Условно его можно разделить на три фразы:

1. Ввод в атмосферу праздника;
2. Общение в период репетиций;
3. Сам праздник.

В начальной стадии подготовки к празднику, когда идет подбор художественного материала для учащихся (песни о зиме, стихотворения, танцы и т.д.) проводится определенная исследовательская работа под руководством учителя, и у детей появляется ощущение, что они открыли для себя ранее неведомый мир – мир истинной народной русской культуры, они начинают постигать саму суть, образ, таинство этого праздника появляется чувство полной эйфории, ощущение восторженных эмоций и чувств. При обсуждении праздничных костюмов, в которых придут дети, при подготовке новогодних открыток для родителей (для вручения их 31 декабря в кругу семьи) учащиеся не только ощущают праздничный настрой, они «проживают» эту праздничную подготовку.

Репетиционный период (подготовка учащихся для выступлений перед Дедом Морозом под руководством учителя) проходит с большим эмоциональным накалом. Весело, в предчувствии наступления чего-то неординарного, того, чего так не хватает нам в обыденной жизни – праздника!

Когда наступает сам праздник атмосфера, в которой находятся учащиеся, то есть оформление помещения, костюмы, песни, веселые игры, подарки дают положительный внешний и внутренний настрой. Дети не просто участвуют в этом сценическом действии, они «пропускают» все через себя, «проживают» это.

Атмосфера праздника достигает наивысшей точки, дети «пропитываются» праздничной атмосферой. Веселый смех, шутки, игры не поддаются никакому утилитарному осмыслению. Атмосфера праздника как раз и освобождает от всякой утилитарности и практицизма, это временный выход в утопический мир.

***Использование игр*** – это полноправное слагаемое праздника.

***Добровольность участия в празднике:***праздник – это радость! А радость не бывает по принуждению. Общность пережитых чувств обогащает эмоциональный опыт детей, а сам зимний праздник, вызвавший совместные переживания и радостные чувства, становится эффективным средством в системе воспитательной работы педагога.

***Элемент соревнования***: важный компонент любого праздника. Небольшое по времени соревнование укрепляет чувство принадлежности к своему коллективу, формирует навыки сотрудничества. Дружная совместная работа приведёт к тому, что соперничество станет содружеством.

***Использование видео героев:*** неожиданный и интересный элемент сценария, дети очень любят мультфильмы и поэтому мультгерои вызывают у них массу положительных эмоций. Важным моментом является то, что текст, который они произносят, не соответствует сюжету мультфильма, он отражает тему данного конкретного мероприятия и поэтому вызывает у детей абсолютный восторг.

**Место проведения:**

мероприятия проводится по сценическому варианту, в актовом зале. Зал разделен на сценическую площадку (в дальнейшем сцену) и зрительный зал. Младших школьников рассаживают на первые ряды, для удобства вызова на сцену для игры.

**Аудитория:** возраст детей, на которых рассчитана программа – 7 - 10 лет. Младший школьный возраст сенситивен для формирования способности к длительной, целенаправленной деятельности – как умственной, так и физической. На этот возраст приходится максимум игровой двигательной активности детей, поэтому основа данного сценария – игры.

**Используемая видео, музыкальная и световая аппаратура:**

1. музыкальная аппаратура: четыре радио микрофона, микшерный пульт, ноутбук, две колонки.
2. световая аппаратура: театральные софиты, стробоскоп.
3. видео аппаратура: 2 экрана, видеопроектор.

**Музыкальное оформление:** играет огромную роль на новогоднем празднике. Музыка подобрана так, чтобы помочь воссоздать нужные зрительные образы, подготовить к встрече с участниками торжества, подвести к восприятию определённой мысли, создать праздничное настроение. Музыка играет огромную роль в любом празднике. Феномен музыки состоит в том, что знакомые мелодии вызывают у человека ассоциативный ряд, что позволяет дополнить атмосферу праздника.

В сценарии используются: авторские музыкальные игры, известные популярные песни на тему зимы. Фоновым сопровождением являются шумовые эффекты – вьюги и метели.

Важным моментом в данном сценарии является озвучивание мультгероев, необходимо максимально точно отобразить интонацию и тембр голоса мультгероя, потому что для детей, которые знакомы с предложенными мультфильмами это будет очень неожиданно и максимально интересно - увидеть привычного персонажа в других обстоятельствах.

**Световое оформление:** на протяжении всего мероприятия в зале используется полный свет, свет приглушается при работе с экраном. На мероприятии для усиления эффектов используются стробоскоп, софиты.

**Видео оформление:** на протяжении всего мероприятия используются 2 экрана, на каждый эпизод сценария предусмотрена своя видео заставка или видео фрагмент.

**Пиротехническое оформление: «**Сухойфейерверк» на сцене (можно заменить воздушными шарами).

**Сценарий театрализованной игровой новогодней программы**

**для младших школьников**

**«Невероятные приключения Марго и ее друзей»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Звучат фанфары, оповещающие о начале праздника. Слева и справа от сцены установлены 2 экрана. На экране заставка «С Новым годом!». В зале приглушенный свет.*  *Около елки на площадке стоит кукла Настенька. Рядом стоят кубы на них лежат: большой золотой ключик, две шапки мага, две накидки мага. Рядом с кубами стоят четыре чана, два маленьких столика с цветными стаканчиками, в которых нарезанная мишура. С противоположной стороны стоят два мешка с костюмом снеговика,*  *в костюм входят элементы: ведро, нос, шарф, нижняя и верхняя часть костюма снеговика. Рядом с мешками лежат два каркаса для корон. 12 пакетиков с лентами лежат в коробке.*  *Звучит музыка из м/ф «Мадагаскар», выбегает обезьянка Марго, раздает в зал бутафорские фрукты, два ананаса, два яблока, две горсти винограда и 4 банана. В зале включаются софиты.* | | | |
| ***На экране - заставка***  *Дети отвечают*  *Взрослые отвечают* | **Обезьянка Марго:** | Привет самые веселые девчонки, привет самые сильные мальчишки! Приветствую вас, взрослые! Как-то вы скучно здороваетесь, совсем не по- праздничному! Ведь здороваться нужно весело, задорно, по- новогоднему! Сейчас я вам покажу! |
| ***Проходит музыкальная игра «Новогодние приветствия»***  *Дети отвечают*  *На экране заставки танцующих детей*  *Звучит 1 мелодия, мальчики поднимаются со своих мест и повторяют движения за персонажем*  *Звучит 2 мелодия, девочки поднимаются со своих мест и повторяют движения за персонажем*  *Звучит 3 мелодия, взрослые поднимаются со своих мест и повторяют движения за персонажем.*  *Звучит 4 мелодия, все поднимаются со своих мест повторяют движения за персонажем*  *Все присаживаются на свои места.* | **Обезьянка Марго:** | Мальчишки, каким жестом мы показываем, что у нас отличное настроение? Правильно! Мы поднимаем большой палец вверх, остальные пальчики сжимаем в кулачок. Как только вы услышите музыку, которая сейчас для вас зазвучит, это означает, что вы поднимаетесь со своих мест и показываете жестом, что у вас отличное праздничное настроение.  Девчонки, как только для вас зазвучит следующая мелодия, вы поднимаетесь со своих мест, беретесь за край платьев, и танцуете.  Как только зазвучит третья мелодия, поднимаются и девочки, и мальчики, и дарят друг другу овации.  Вот мы и поприветствовали друг друга по-новогоднему! |
| ***На экране -заставка***  ***Фоном звучит музыка.***  ***Дети отвечают.***  ***На экране – русский хоровод***  ***Звучит русская плясовая*** | **Обезьянка Марго:** | Отлично! Молодцы! Ребята, а вы меня узнали? Я обезьянка Марго с острова Мадагаскар. Так здорово, что вы уже подготовились к встрече Нового года! Елочку красавицу нарядили, и про себя не забыли! Осталось только зарядиться положительными эмоциями и начать наш веселый праздник! Готов, озорной народ? Тогда встречаем Новый год под русскую плясовую «Ох, ты Зимушка – Зима»! |
| *Музыка резко обрывается, звучит тревожная мелодия. На экране появляется помощник Деда Мороза Зайчик.* | | | |
| *Зайчик очень тревожно говорит* | **Зайчик:** | Марго, друзья! Случилась беда! Празднование Нового года отменяется! |
| *Марго удивляется* | **Обезьянка Марго:** | Здравствуй, Зайчик! Что случилось? Что произошло? Почему Новый год отменяется? |
|  | **Зайчик:** | Я так спешил к вам, чтобы сообщить пренеприятнейшую новость! Кто-то украл посох Деда Мороза! А в нем вся сила его волшебная! |
| ***Фоном звучит музыка.*** | **Обезьянка Марго:** | Зайчик, мы не можем допустить, чтобы праздник не состоялся! Ведь тогда и я не вступлю в свои права! Нам нужно помочь Дедушке! Но боюсь, я одна не справлюсь! |
|  | **Зайчик:** | Не переживай, Марго! Посмотри, сколько друзей в зале, которые тебе помогут! А еще я услышал от дедушки Мороза, что есть на свете новогодняя игрушка, которая оживает, как только подберешь к ней нужный ключик! Она вам и поможет в поисках! **Удачи ребята!** |
| ***На экране – заставка.***  *Марго осматривает елку*  *Дети отвечают*  *На экране – банан. Игроки разворачивают бананы, обладатель ключа выходит на сцену.*  *Игрок называет свое имя.*  *Игрок находит под елкой ключ. Марго заводит куклу. Затем вручает игроку* ***волшебный пакетик.***  *Звучит звук поворачивающегося ключа, кукла оживает*  *Игрок покидает сцену.* | **Обезьянка Марго:** | Спасибо тебе, Зайчик! Друзья, давайте осмотрим елочку, как вы думаете, какая из новогодних игрушек смогла бы нам помочь?  Куклу мы нашли, осталось найти ключик! Ребята у кого в руках бананы, пожалуйста, встаньте! А теперь, очищаем бананы от кожуры для вас инструкция на экране, лично мною разработанная! И ключ нашелся в банане! Просим вас подняться на сцену.  Представитесь, пожалуйста.  \_\_\_\_\_\_ ваша задача найти волшебный ключ, он такой же, как у вас, но только очень большой! |
| *Фоном звучит музыка. Луч светопистолета высвечивает Куклу, у нее в кармане находиться волшебный пакетик.*  *Она**потягивается и зевает.* | **Кукла Настенька:** | Ах, как я долго спала! Здравствуйте, ребята! Как здорово, что я вовремя попала к вам на праздник! |
| ***Полный свет в зале.*** | **Обезьянка Марго:** | Здравствуй, Настенька! К сожалению, наш праздник отменяется! Потому что кто-то украл волшебный посох Деда Мороза, но Зайчик сказал, что ты нам поможешь в поисках посоха. |
|  | **Кукла**  **Настенька:** | Конечно же, я вам помогу, мои юные друзья! Нам нужно отправиться к моей Крестной Фее, она заведует волшебными делами, уж она точно знает, кто похитил посох. |
|  | **Обезьянка Марго:** | Настенька, да где же мы отыщем твою Крестную Фею? |
|  | **Кукла**  **Настенька:** | Не переживай, Марго! Вот волшебная бумага мы вместе с ребятами загадаем желание и оно обязательно исполниться! |
| *Все повторяют. Марго показывает фокус.* | **Обезьянка Марго:** | Все вместе – «Мы хотим найти Фею!» |
| *Звучит сказочная мелодия на экране появляется фея.* | | | |
|  | **Кукла**  **Настенька:** | Здравствуй, моя Крестная! У нас случилась беда, кто-то похитил волшебный посох Деда Мороза, скажи, может ты видела похитителя? |
|  | **Крестная Фея:** | Я обязательно вам помогу, мои ягодки! Но только после того, как я приготовлю целебное зелье. К несчастью в нашем королевстве перед самым новогодним маскарадом заболел Король, и я должна его вылечить! |
| ***Фоном звучит музыка.*** | **Кукла**  **Настенька:** | Моя дорогая Крестная! Посмотри, сколько помощников собралось в этом зале! Мы тебе обязательно поможем! |
|  | **Крестная Фея:** | Это будет очень кстати, вот рецепт эликсира из волшебной книги! |
| *На экране волшебная книга, на каждой странице (4 шт.) написан рецепт приготовления волшебного эликсира со спрятанным ингредиентом*  *Во время игры на экране заставка красочного чана с эликсиром* | *Участник, который отгадал спрятанный ингредиент, выходит на игровую площадку. Две команды по 2 человека становятся за столики, на которых находятся красочные стаканчики с нарезанной мишурой. Первый участник каждой команды надевает на себя шапку мага, накидку мага, берет в руки один стаканчик с нарезанной мишурой, добегает до своего чана, выливает туда «волшебный эликсир», пустой стаканчик кладет в корзину. Возвращается в свою команду, передает колпак, накидку следующему участнику, а сам становится в конец команды. Следующий участник проделывает то же самое, побеждает та команда, которая быстрее всех «перельет» эликсир со стаканчиков в общий чан. После игры каждый участник получает* ***волшебный пакетик.*** | | |
| *На экране следы животного* | **Крестная Фея:** | Спасибо вам, мои конфеточки! Пока я украшала дворец к Новому году, мимо меня кто-то быстро пробежал, я не успела рассмотреть кто это, но зато он оставил эти следы. Идите по ним, и возможно вы поймаете похитителя! Ну а мне пора, с наступающим вас Новым годом! |
|  | **Кукла Настенька:** | Спасибо тебе, Крестная Фея! |
| ***На экране следы животного***  *Дети отвечают*  *Дети поднимаются со своих мест*  *Проходит* ***флеш-моб «Самолет», на экране – видео клип*** | **Марго:** | Ребята, посмотрите, это же следы похитителя! Нам срочно нужно отправляться в погоню! Возможно, мы догоним его! Друзья, вы готовы отправиться вместе с нами?  Поднимаемся со своих мест, и отправляемся в погоню! |
| *Звучит музыка из мультфильма. На экране появляется Медведь* | | | |
| *Удивляется*  ***Фоном звучит музыка.*** | **Кукла Настенька:** | Мишка, неужели это твои следы? И ты похитил посох Деда Мороза? |
|  | **Мишка:** | Здравствуйте, ребята! Да вы что? Я даже не думал ничего брать! Я тут сижу один, и грущу! |
|  | **Марго:** | Мишка, почему же ты грустишь в преддверии Нового года? |
|  | **Мишка:** | Я самый почитаемый зверь на Руси! Меня все восхваляют и уважают! А я даже не знаю традиции и обычаи славян! Мне так стыдно! |
| ***На экране картинки снеговиков- 19 и 20 веков.*** | **Марго:** | Не переживай, Мишка, мы с ребятами тебе расскажем о новогодних традициях на Руси! Из древне славяне лепили снеговиков и снежных баб. Снеговики почитались как духи зимы. Вот так их представляли в разное время, в старину, в 19 и 20 веках. А как выглядят современные снеговики мы сейчас узнаем! |
| *Дети отвечают* | **Кукла Настенька:** | Ребята, поможем Мишке слепить снеговиков? |
| ***Проходит игра «Слепи Снеговика»***  ***На экране заставка детей, лепящих снеговика.*** | *Вызов на игру:* ***Зал угадывает, какое слово пропущено в новогодней известной песне***  ***( 2 композиции: «Три белых коня»,***  ***« Кабы не было зимы») , пока игрок идет, звучит правильный ответ.***  *Две команды по три человека, один участник становиться «манекеном», оставшиеся два игрока берут мешок с костюмом Снеговика. Задача участников по сигналу как можно быстрее одеть своего «манекена» в Снеговика. После игры каждый участник получает* ***волшебный пакетик.*** | | |
|  | **Марго:** | Какие вы молодцы! Мишка, ну как, тебе понравились наши Снеговики? |
| ***На экране медведь, потом появляется Джулиан с посохом.*** | **Мишка:** | Здорово! Спасибо вам! Кстати, мимо моей берлоги кто-то пробегал с огромной красивой палкой! Я его сфотографировал! Может это и есть ваш похититель? До свидания, друзья! |
| *Дети отвечают*  *Дети поднимаются со своих мест*  *Проходит* ***флеш-моб под песню « Паровозик из Ромашкового» . На экране – видео клип.*** | **Кукла Настенька:**  **Марго:** | До свидания, Мишка!  Ребята, а вы знаете кто это!! Вперед на его пояски!!! |
| *Звучит музыка из м/ф Мадагаскар. На экране Король Джулиан.* | | | |
| ***Фоном звучит музыка.*** | **Король Джулиан:** | Приветствую вас, смешные мордашки! Можете искупаться в лучах моего величия! Я – король Джулиан! |
|  | **Марго:** | Ты мелкий воришка, а не король! Зачем ты похитил посох Деда Мороза? Ты же весь праздник сорвал ребятам! Верни его сейчас же! |
|  | **Король Джулиан:** | И не подумаю! Мои соплеменники не хотят воспринимать меня как короля, потому что у меня нет символа власти, а теперь я его нашел! |
|  | **Марго:** | Джулиан, у настоящего короля должна быть корона, а не посох! Давай мы тебе подарим корону, а ты нам за это вернешь посох! |
| ***На экране Квест. Делать 2 ошибки – правильный ответ:***  ***-зимний лес – елка между облаков. зимний лес – елка* выделяется *в земле***  ***- снегопад – туча на земле. Снегопад – туча* выделяется *на небе***  ***Проходит игра: «Корона для Джулиана»***  ***На экране – Джулиан в короне*** | **Вызов: зал должен назвать, какая часть картины находиться не на своем месте?**  *Выходят 2 игрока, на них одевается «Корона». В зале встают зрители, у которых фрукты. Задача: игроки с коронами спускаются в зал. И собирают фрукты. Побеждает тот, кто первый собрал все фрукты. Потом победитель выходит на сцену и получает* ***волшебный пакетик.***  *Кукла забирает у 2 игрока корону и фрукты, и поднимается на сцену.*  Марго делает корону - показывает ее залу и кладет | | |
| ***Фоном звучит музыка.*** | **Король Джулиан:** | Ой, вей! Какая красота! Теперь я точно стану самым могущественным королем на всем острове Мадагаскар! Спасибо вам, смешные мордашки! Забирайте ваш посох, мне он больше не нужен! Прощайте, желаю весело встретить Новый год! |
|  | **Марго:** | Включаю новогоднею телепортацию по средством чудо - снега! |
| ***Звучит музыка из фильма «Гостья из будущего»***  ***На экране фрагмент фильма.*** | *Марго показывает фокус. Настя берет полотно, накрывает корзины и достает посох.* | | |
| ***Потом новогодняя заставка.*** | **Марго:** | Урааа! Праздник состоится! Спасибо вам, ребята за вашу помощь! И я торжественно объявляю к встрече 2024 все готово!! |
| ***На экране Дракон*** | **Дракон:** | Друзья! Я спешу к вам до встречи! |
| ***В зале работают софиты. Проходит новогодний флеш –моб. Потом на экране САЛЮТ***  ***В конце Марго предлагает сделать новогодний салют.***  ***Игроки, которым были вручены волшебные пакетики достают из них конфетти и разбрасывают их в зале. То же самое делает и Настя.*** | **Марго:** | И в честь этого для вас новогодний подарок от меня!!! |
| ***На экране заставка Дед Мороз и Снегурочка машут руками.*** | **Вместе:** | Счастья и успехов в год Деревянного Дракона! |
| ***На экране Дракон***  ***Персонажи уходят*** |  |  |

**Методические рекомендации**

Игра имеет свои особенности, но существуют общие педагогические требования к организации и проведению игр: игра не должна быть опасной, но не следует избегать и трудных элементов, связанных с проявлением смелости, решительности. Игровой инвентарь, различные атрибуты и реквизит должен быть безопасен, удобен, гигиеничен. В игре нельзя допускать эмоционального перенапряжения играющих и болельщиков, ибо игровые эмоции настолько возбуждают играющих, увлекают их, что они иногда не могут правильно оценить свои возможности и действия. В командных играх необходимо следить за тем, чтобы команды были равны по силам. Очень важно четко, правильно и грамотно объяснить правила и условия игры. Нужно объяснять по следующей схеме: название игры, роли играющих, ход игры, правила игры. Объяснение сопровождать показом или небольшой репетицией. Участники должны хорошо запомнить правила игры и не нарушать их. Особое внимание необходимо уделить судейству игр. Очень важно правильно подвести итоги игры. В предлагаемом мероприятии мы чередуем игры по темпо - ритму.

При подготовке мероприятия необходимо обратить внимание на костюмы, они должны быть яркими и интересными; важным моментом является наличие объемных декораций, с помощью которых дети попадают в мир сказки, создается атмосфера праздника и волшебства, театрализованное действие становится увлекательным, познавательным и запоминающимися.

Сценарная разработка не является конечным вариантом проведения мероприятия. В программу, на усмотрение организаторов, могут быть дополнительно включены: концертные номера, показ новогодних мультфильмов, другие персонажи, чаепитие и т.д.

При проведении досуговых программ важно использовать диагностику, с целью определения качества содержания мероприятия. Мы предлагаем игровую диагностику, специально разработанную для детей данного возраста: «Музыкальный оркестр» - диагностика оценивает проведенную игру. Ведущие предлагают детям в случае, если им понравилась игра, пропеть в такт музыке фразу «да-да-да!» и хлопать руками, если не понравилась – «нет-нет-нет!», топая при этом ногами. Поднятие левой руки означает, что поют те, кому понравилась игра, правой руки – наоборот. Так же можно использовать: «Сказочный почтовый ящик» – для пожеланий и предложений: он закреплен на стене, рядом с ним на столике лежат чистые новогодние открытки и разноцветные карандаши, желающие могут написать на открытках свое мнение о празднике. «Волшебный домик» - на столике около него лежат снежинки двух цветов: белые и красные, на белых написано «Мне понравилось», на красных «Мне не понравилось», взрослые и дети выбирают снежинки и кладут их в домик; «Видео впечатления» - у детей и взрослых после праздника берется видео интервью.