**Технологии подготовки и проведения массовых мероприятий**

Прежде всего, при подготовке мероприятий важно иметь чёткое представление о виде и форме массового мероприятия, целевой аудитории, на которую направлен ваш проект.

Организация массовых мероприятий включает в себя следующие этапы: подготовку массового мероприятия, его проведение и анализ.

Массовые мероприятия проводятся в помещениях или специально отведенных местах, соответствующих определённым стандартам эксплуатации. Здания, помещения, площадки для проведения массовых мероприятий должны отвечать требованиям санитарных норм и правил, безопасности труда, правил пожарной безопасности и быть защищены от воздействия различных факторов (повышенная температура, влажность воздуха, запыленность, загрязненность, шум, вибрация и т. п.), отрицательно влияющих на здоровье персонала и посетителей.

**ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ**

 **МАССОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

**Анализ обстановки, определение темы** мероприятия (о чём?), определение сверхзадачи мероприятия (ради чего?), определение масштаба мероприятия, выбор формы воплощения замысла, сбор первоначальной информации и формулировка цели, составление сметы расходов. Цель организаторов массового мероприятия – соединить в единый технологический процесс организаторскую и методическую деятельность.

**Создание сценарной, режиссёрской и организаторской групп для подготовки и проведения программы.** Перед учителем встаёт задача добиться понимания целесообразности общей деятельности, вызвать у каждого из них глубокую заинтересованность в осуществлении поставленной задачи, нацелить на самостоятельное решение возникших вопросов, наладить информацию о положении дел.

**Создание организационных условий для творческого процесса.** Выработка у участников мероприятия и актива чувства ответственности за порученное дело, умение соизмерять свои силы и возможности других в предстоящей работе.

**Работа над сценарием** (определение сюжетной линии; сверка продолжительности; разбивка по блокам, на которые между эпизодами включаются моменты мотивации; подбор эпизодов мотивации; анализ возможных изменении мотивации).

**Репетиции программы** (разводка по мизансценам; заучивание реплик; работа с реквизитом; адаптация к месту проведения мероприятия). Одна из особенностей массового мероприятия заключается в том, что его нельзя прорепетировать в целом. Проведение мероприятия представляет собой самую сложную и ответственную работу для всех участников. При этом следует иметь план наблюдения за эффективностью данного мероприятия. Быстрота ориентировки даёт специалистам возможность не растеряться в непредвиденной ситуации при неожиданной реакции зрителей.

**Анализ мероприятия.** Завершающий этап работы, направленный на воспитание у участников чувства самокритичности, ответственности за порученное дело, умения принимать критику коллег, оценивать свою деятельность. От качества анализа проведённого мероприятия во многом зависит качество подготовки последующего мероприятия, так как анализ мероприятия завершается общими выводами, предложениями и рекомендациями по устранению недостатков в последующей деятельности.

Работая в Центре внешкольной работы мы много анализируем прежде, чем приступить к написанию сценария мероприятия, мы учитываем возрастные особенности детей. Слишком шумные игры и злые персонажи не подойдут для детей пред-дошкольного и дошкольного возраста, а слишком спокойные игры и нейтральные персонажи будут не интересны детям младшего школьного возраста.

При написании сценария мы опираемся на современные тренды и музыку, чтобы быть на одной волне с детьми. Зачастую к участию мы приглашаем родителей. Эти моменты всегда находят положительный отклик у детей: им нравится участвовать и взаимодействовать вместе со своими близкими в игровых моментах. Получение подобного положительного опыта очень сближает семью.

Во время проведения мероприятий важно направлять и помогать детям, учить их работать друг с другом и вместе преодолевать трудности.

В своей работе мы используем различные формы игр: игра на месте, танцевальный батл, полоса препятствий, загадки и вопросы, направленные на эрудицию детей. Важно их чередовать, чтобы представление было интересным и не утомительным.

После проведения мероприятия мы проводим устный анализ. На практике уже можно увидеть, какие игры подошли детям, а какие были слишком сложные или простые.

Подобные мероприятия лучше всего проводить систематически, чтобы увидеть результаты и оценить эффективность подобранных методик.

**Варианты игр для массовых мероприятий**

В зависимости от тематики мероприятия задания можно менять наполнение заданий и их названия.

1. ***ИГРА «ПОКРЫВАЛО»***

Реквизит большое покрывало. Пока звучит музыка все пробегают под покрывалом. Как только музыка останавливается, покрывало опускается. Кого «поймали» тот садится на место.

1. ***ПОДВИЖНАЯ ИГРА «НЕПРОЛАЗНАЯ ЧАЩА»***

Реквизит: длинные веревки-16 шт.

Описание игры: Взрослые помощники становятся парами с двух сторон зала друг напротив друга на расстоянии 2,5 метра. К запястьям и лодыжкам первого в паре привязаны веревки 2,5 метра, которые другим концом привязаны к лодыжкам и запястьям другого соответственно.

Задача детей: пройти через лабиринт, не коснувшись веревок.

***3. ПУТАНИЦА***

1. «Мокдодыр» - «Мойдодыр»

2.»Федорино море» - «Федорино горе»

3. «Муха оплеуха» - «Муха Цокотуха»

4. «Крашенное солнце»- « Краденое солнце»

5. «Худо-дерево»- «Чудо-дерево»

6. «Царь на фасолине»-«Принцесса на горошине»

7. «Ослик-горбунок» - «конек-горбунок»

8. «По-рыбьей причуде» -«По-щучьему велению»

9. «Утки-голуби» - «Гуси-лебеди»

10. « Марфуша- так себе» - «Василиса Прекрасная»

1. ***МУЗЫКАЛЬНАЯ КАКОФОНИЯ***

5-6 участников от каждой команды (раздаем инструменты: бубен, маракасы, барабан, кто-то должен изображать духовые инструменты) Одна команда исполняет.

1. ***УГАДАЙ ЧЕЙ СМЕХ***

Участвуют 2 команды. Звучит фонограмма смеха. Задача участников угадать, чей смех и написать на листке бумаги. Это может быть смех героя фильма, реального человека или животного и даже предмета.

1. ***РЕЗИНОЧКА***

Реквизит: большая резинка.

Описание конкурса: Все встают внутрь резинки и делают круг. Пока звучит музыка все танцуют, как только музыка закончилась все должны выпрыгнуть из резинки.Кто не успел, тот садится на место. Выигрывает та команда, у кого осталось больше человек в круге посте 8 попыток.

1. ***ПРЕПЯТСТВИЯ***

При помощи спортивного инвентаря создать полосу препятствий. Дети под музыку пытаются её преодолеть вместе с героями представления.

1. ***КИНДЕР-СЮРПРИЗ***

В киндер-яйцах спрятаны загадки. Капитаны выбирают по одному яйцу и в течение 2 минут отгадывают загадку. Капитаны могут пользоваться помощью своей группы поддержки. Сюрприз заключается в том, что могут попасться лёгкие вопросы, а могут сложные загадки Старца Фура из передачи «Форд Боярд».

**Вопросы:**

* Есть у него и хребет
И крылья с двух сторон.
Случается, он вздёрнут,
Иль заложен он.
* Этим дорожат, невзирая на опасность,
Берегут, невзирая на трудности.
* Родившись от кролика или барашка,
Она постоянно хранит тепло.
Неочищенной или расчёсанной
С Пиренеев везут её.
* Мужественная, живая, летящая, тайная или административная, на земле по ней узнают моряка.
* Спутница самых первых дней,
Каждый день приходим к ней.
В очень древние времена
Нелегко согревалась она.
* Сверхъестественное для смертных,
Оно является достоянием богов,
Таких как Юпитер,
А также всех великих.

*Ответы: Нос, Жизнь, Шерсть, Походка, Кровать, Бессмертие*

1. ***ПОРТРЕТ РЫЦАРЯ***

Для проведения необходимо подготовить магнитные доски (2), маркеры, фишки (места старта) (2), изображение рыцаря на ватмане (1). Участвуют 2 команды по 8-10 человек. Участники по очереди подбегают к магнитным доскам и рисуют по образцу какую-то часть изображения рыцаря. Оценивается скорость и качество выполнения задания.

1. ***РЫЦАРСКИЙ КОНЬ***

Участвуют 2 команды по 6-8 человек. Для проведения необходимо подготовить лошадку на палке (2), фишки (места старта и финиша) (4), корзины (4), морковки (мягкие игрушки) (12-16).

Команды выстраиваются в колонны по одному. Перед командами стоят пустые корзины. По команде ведущего1-е участники «скачут» на конях до фишек, находящихся на расстоянии 4-5 метров, берут из других корзин морковку (кормят лошадку), огибают фишку и возвращаются к команде. Кладут морковку в пустую корзину и т.д. Побеждает самая быстрая команда.

1. ***ХВОСТ ДРАКОНА***

Игра проходит в 2 этапа:
1. Участвуют по 5 человек из каждой команды. Все игроки берутся за руки, образуя единую цепочку (5+5), в которой первые 5 человек – участники одной команды. Это голова Дракона. Остальные 5 человек – Хвост Дракона. Задача: за максимально короткое время хвост Дракона должен поймать голову Дракона (последний участник должен осалить первого).
2. Новый состав игроков. «Хвост» и «голова» меняются местами. Победит команда, быстрее справившаяся с заданием.