

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЗАПОРІЗЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

Т.С. Кукліна, А.В. Віндюк, С.В. Булатов

ОРГАНІЗАЦІЯ АНІМАЦІЙНИХ ПОСЛУГ

Навчальний посібник
Видання 2-ге, перероблене і доповнене

Запоріжжя • НУ «Запорізька політехніка» • 2022

УДК 379.851:004.928
К89

*Рекомендовано до друку Вченою радою НУ «Запорізька політехніка»,
протокол № 6 від 24 березня 2022 р*

Рецензенти:

Безкорвайнаеск Л. В. – д. пед. н., доцент, професор кафедри туризму та готельно-ресторанної справи, Запорізького національного університету;

Арслан Б. – генеральний директор «CONSUL»TravelService, Туреччина, Анталія.

К89

Кукліна Т.С.

Організація анімаційних послуг : навчальний посібник /
Кукліна Т.С., Віндюк А.В., Булатов С.В. – Запоріжжя : Національний університет «Запорізька політехніка», 2022. – 279 с.

ISBN 978-617-529-359-1

У цьому навчальному посібнику матеріал присвячено аналізу актуалізації змісту підготовки кадрів із готельної анімації. Розглянуто різні види анімаційної активності, які пропонуються туристам під час відпочинку. Навчальний посібник містить теоретичну та практичну частини.

Головна увага приділена дослідженню педагогічної проблеми формування висококваліфікованих кадрів для сфери туризму, що володіють знаннями і навиками організації анімаційної діяльності у сфері гостинності.

Навчальний посібник призначено для викладання та навчання з дисциплін «Організація анімаційних послуг» або «Готельні анімаційні послуги» на туристських факультетах закладів вищої освіти.

УДК 379.851:004.928

ISBN 978-617-529-359-1

© Т. С. Кукліна, 2022

© А. В. Віндюк, 2022

© С. В. Булатов, 2022

© Національний університет
«Запорізька політехніка», 2022

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА	10
РОЗДІЛ 1. Зародження і розвиток форм культурно-дозвільної діяльності	11
Контрольні питання	29
РОЗДІЛ 2. Соціально-культурна анімація як форма соціальної активності особи	30
2.1. Подієвий туризм	31
2.2. Форми театралізованих анімаційних заходів.....	32
2.3. Карнавальний рух.....	38
2.4. Костюмовані тури.....	55
2.5. Флешмоб	56
2.6. Фаєр-шоу	68
Контрольні питання	69
РОЗДІЛ 3. Акторська майстерність	70
3.1. Голос	70
3.2. Атмосфера	74
3.3. Робота над етюдом	77
3.4. Пантоміма.....	79
3.5. Театр мініатюр	81
3.6. Пародія на естраді	81
3.7. Театр малих форм.....	83
3.8. Мюзик-холи	84
3.9. Конферанс	85
3.10. Танець на естраді.....	87
3.11. Режисер анімаційного проекту.....	89
3.12. Декорації	91
Контрольні питання	98
РОЗДІЛ 4. Дитяча анімація	100
4.1. Ростові ляльки	104
4.2. Боді-арт	105
4.3. Орігами	108

4.4. Робота з бісером.....	108
4.5. Аплікація	112
4.6. Малювання пластиліном.....	114
Контрольні питання	117
РОЗДІЛ 5. Спортивна анімація	117
Контрольні питання.....	131
РОЗДІЛ 6. Вечірні шоу-програми.....	130
6.1. Постановка вечірнього шоу.....	130
6.2. Дискотека	132
Контрольні питання.....	139
РОЗДІЛ 7. Організація анімаційних програм.....	140
7.1. Тематичні анімаційні програми	147
7.2. Особливості і значення готельної анімації	150
7.3. Класифікація туристів. Особливості роботи з туристами різних категорій.....	152
7.4. Форми роботи з різними віковими групами відпочиваючих.....	155
7.5. Класифікація туристів за їхнім ставленням до проведення дозвілля.....	157
7.6. Національні особливості туристів, їхневрахування при складанні анімаційних програм.....	160
7.7. Професіоналізм і особисті якості аніматора.....	164
7.8. Функції та обов'язки анімаційної команди.....	167
Контрольні питання.....	172
ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА	171
РОЗДІЛ 1. Зародження і розвиток форм культурно-дозвільної діяльності	172
Тестові питання	172
РОЗДІЛ 2. Соціально-культурна анімація як форма соціальної активності особи	174

Тестові питання	174
Фаєр-шоу	176
РОЗДІЛ 3. Акторська майстерність	177
Тестові питання	177
РОЗДІЛ 4. Дитяча анімація	180
Тестові питання	180
Рухливі ігри	181
Схеми оригамі	199
Боді-арт	201
РОЗДІЛ 5. Спортивна анімація	204
Тестові питання	204
Вправи для аква-аеробіки	207
РОЗДІЛ 6. Вечірні шоу-програми	247
Тестові питання	247
Ігри для конкурсів	248
РОЗДІЛ 7. Організація анімаційних програм	257
Тестові питання	257
Примірний графік роботи тураніматора в зарубіжних туристських центрах (Туреччина, Греція, Туніс, Єгипет).....	260
ПЕРЕЛІК ТЕОРЕТИЧНИХ КОНТРОЛЬНИХ	
ПИТАНЬ (до заліку/екзамену).....	261
ГЛОСАРИЙ	265
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	273

ВСТУП

В умовах ринкової економіки і жорстокої конкуренції між туристичними підприємствами виживають лише ті з них, які пропонують якісні ірізноманітні послуги. Особливе місце в туристських підприємствах на сучасному етапі розвитку займає анімаційна служба, що забезпечує організацію дозвільної (анімаційної) діяльності туристів. Саме анімація є джерелом великого додаткового прибутку готелю і туристичного комплексу та привабливості турпродукту, тому в професіоналах цього профілю зацікавлені всі сучасні готельні підприємства.

У той же час суперечність полягає в тому, що фахівців з туристичної анімації окремо практично не готують. Пов'язано це рядом причин. По-перше, перш ніж отримати професійну підготовку з анімації, абітурієнт уже повинен володіти деякими обов'язковими якостями особи і здібностями, такими як творче мислення, артистизм, якості природженого лідера та ін., відповідно необхідно виробити критерії відбору абітурієнтів для підготовки з туристичної анімації. По-друге, незважаючи на те, що окремі навчальні курси з анімації і включені в навчальні плани деяких ЗВО, вони найчастіше не систематизовані і дають лише уривчасті знання за деякими аспектами роботи аніматора. Потрете, для підготовки справжніх професіоналів із туристичної анімації необхідна велика кількість практичних занять, причому не в аудиторіях, а на базі готельних і туристичних підприємств, на сцені, спортивному майданчику, у басейні і т. д. Тільки при забезпеченні цих важливих педагогічних умов професійної підготовки студентів туристського ЗВОз організації анімаційних послуг можна говорити про якість підготовки фахівців.

У цьому навчальному посібнику матеріал присвячений аналізу актуалізації змісту підготовки кадрів з готельної анімації і перспектив розвитку цього процесу на основі впровадження структурованих курсів і виїзних практик.

Головна увага приділена дослідженню педагогічної проблеми формування висококваліфікованих кадрів, що володіють знаннями і навиками організації анімаційної діяльності у сфері гостинності.

У ході формування змісту і структури професійної підготовки студентів туристських ЗВОз організації анімаційних послуг автори враховували державний освітній стандарт вищої професійної освіти в Україні. Як відомо, теорія і методика професійної підготовки кадрів розроблена в наукових працях С.Я. Батишева, А.П. Беляєвої, Н.І. Думченко, В.А. Єрмоленко, В.А. Кальней, Г.В. Мухаметзянової, А.М. Новікової.

Дослідженню проблеми змісту освіти присвячено роботи В.В. Краєвського, В.С. Ледньова, С.Я. Лернера, М.М. Скаткіна. Основи теорії і методики професійної освіти у сфері туристської діяльності розроблено В.А. Квартальновим. Питання кадрового забезпечення туризму в цілому і його різних ланок і структур висококваліфікованими фахівцями висвітлено в працях учених і практичних працівників: І.В. Зоріна, І.А. Рябової, М.О. Немоляєвої, С.Є. Чижевої, В.Д. Чепіка, О.О. Колмакова, М.М. Марініна, М.А. Морозова та інших. У цих роботах розкрито особливості освітнього процесу і сформульовані критерії, які необхідно враховувати при організації професійної освіти і підготовки фахівців для індустріїгостинності.

Проте теоретичне обґрунтування проблеми професійної підготовки всіх без винятку студентів туристського ЗВО з організації анімаційних послуг відсутній.

Таким чином, проблема полягає в пошуку відповіді на питання: якими мають бути зміст і методика професійної підготовки студентів туристського ЗВОз організації анімаційних послуг з урахуванням вимог сучасного туристського ринку?

Загальну методологію допомоги складають найважливіші теоретико-педагогічні положення про взаємозв'язок теорії і практики, об'єктивні і суб'єктивні чинники розвитку і формування професійної особи. Теоретичні основи допомоги представлено основоположними роботами вітчизняних і зарубіжних учених, педагогів, психологів з питань управління процесами формування і розвитку особи. Розробляючи теоретичні основи моделювання управлінської діяльності в освітніх установах, колектив авторів використовував праці за методологією, логікою і методикою утворення С. І. Архангельського, Ю. К. Бабанського, Н. Д. Никандрова, М. М. Скаткіна та ін., роботи усфері управління

навчально-виховним процесом Т.М. Давиденко, П.І. Третякова, Т.І. Шамової, С.Є. Шишова і ін.

Для вивчення цієї проблеми відбулося накопичення й осмислення особистого педагогічного досвіду, зокрема досвіду роботи в літніх оздоровчих таборах, на туристських базах, базах відпочинку і досвід підготовки кадрів для організації дозвільної діяльності в цих туристських підприємствах; вивчення і теоретичний аналіз науково-методичної літератури.

І тільки потім відбувається розробка авторських навчально-тематичних планів і навчальних програм дисципліни з «Організації анімаційних послуг»; підготовка навчально-методичної літератури; узагальнення досвіду підготовки кадрів гостинності в зарубіжних країнах; проведення формуючого експерименту.

Доповнено поняття «готельна анімація» з урахуванням практики сучасного туристського ринку. Під готельною анімацією розуміється дозвільна діяльність, пропонована готелями, туристськими комплексами як найбільш значуща частина туристської анімації, причому анімаційні програми розрізняються при клубній організації відпочинку, у готельних ланцюгах і в готелях різної цільової спрямованості і різної величини.

Розроблено структурну модель професійної підготовки студентів туристського ЗВОз організації анімаційних послуг, що включає дисципліни, які вивчаються, і виробничі практики, структурно розподілені за курсами підготовки. Розроблено зміст професійної підготовки студентів туристського ЗВОз організації анімаційних послуг, що включає авторські навчальні програми. Розроблено методичне забезпечення для цих програм.

Авторами пропонується модель навчання з дисципліни «Організація анімаційних послуг», яка може бути використана як типова в професійній підготовці студентів туристського ЗВО.

Достовірність, обґрунтованість наукових результатів і висновків допомогли навчанню забезпечується: логікою вихідних методологічних позицій авторів; використанням системного підходу; опорою на дані сучасної педагогічної науки; різноманітними джерелами психолого-педагогічної і туристської інформації; порівняльним аналізом даних, отриманих за допомогою різних методів педагогічного і психологічного дослідження; цілеспрямованим аналізом реальної педагогічної практики і позитивного до-

свіду; результативністю експериментальних даних, що підтверджують правильність висунутих положень гіпотези.

ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА

ЗАРОДЖЕННЯ І РОЗВИТОК ФОРМ
КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Історичне минуле у всіх своїх аспектах постає перед нами як джерело багатющого досвіду, накопиченого багатьма поколіннями, тому у своїй практичній діяльності фахівці туристської анімації повинні спиратися на цей досвід, шукати в ньому своє натхнення, відповіді на творчі питання.

Форми дозвільної діяльності зароджувалися на певних історичних етапах, із плином епох зазнавали змін, але за своєю глибинною суттю залишалися незмінними. Спадкоємність традицій завжди була основою соціального здоров'я нації. Ми і тепер із боєм ставимося до руйнування засад і зі схваленням сприймаємо збереження звичаїв і традицій. Таким чином, одним із професійних завдань фахівця анімації має стати діяльність зі збереження накопиченого культурно-дозвільного багатства і примноження його. Саме тому акумуляція знань про види і форми дозвільної діяльності, про напрямок їхнього розвитку в минулому і сьогоденні – професійний обов'язок режисерів, менеджерів, тураніматорів анімаційних програм.

Дозвілля як соціальне явище має глибоке історичне коріння. Його витoki – період кам'яного століття, коли повернення стародавніх мисливців зі здобиччю сприймалося як велике свято. Пісні й танці дозволяли людям виплеснути емоції, що виражають радість із приводу події, що відбулася. Цьому могутньому виплеску енергії пізніше стали надавати магічного сенсу.

Перехід племен від занять полюванням до землеробства вніс зміни в систему свят. Тепер здобування їжі пов'язувалося зі зміною пір року, з погодними умовами, з термінами посівних і прибиральних робіт. Святу в сільськогосподарській общині все більш виразно надається релігійного значення, в його основі лежать вірування і поклоніння сильнішому.

До моменту виникнення державності на території, заселеній слов'янськими народами, культура свят була розвинена достат-

ньо високо. Святами виголошувався початок весни, сінокосу, збирання врожаю і т. д. Найбільша кількість свят припадала на період трудового перепочинку – пізня осінь, зима. Свята присвячувалися язичницьким божествам, їм віддавалася шана, до них промовлялися прохання про заступництво і захист від стихій, природних катаклізмів. Найбільш яскраві язичницькі свята дійшли і до наших часів: Святки (початок січня), Масниця (березень – перехід сонця на літній стан), Івана Купала (кінець червня – перехід сонця на зимовий стан).

Свята чергувалися з буднями і робили важке життя землероба жвавішим, динамічним, веселішим. Свята давали можливість звільнитися на якийсь час від тягот праці, вдатися до веселощів, радощів, неробства.

Саме поняття «свято» асоціюється з чимось радісним, веселим, безтурботним, вільним. Таке сприйняття цього слова характерне для учасників урочистостей і для їхніх організаторів. Але, поза сумнівом, «свято» – складне і комплексне поняття, яке припускає різні форми, варіанти, цілі, завдання організації і проведення святкових урочистостей.

«Саме слово «свято» виражає скасування, свободу від буденних праць, сполучену з веселощами і радістю. Свято є вільний час», – таке визначення дає І.М. Снегирьов. На його думку, свято «характеризує такий вільний час, коли щось відзначають, наприклад, певну подію, яку необхідно виділити з потоку інших подій».

Інше дуже емке формулювання було знайдене А.І. Мазаєвим: «Свято – це комунікація з приводу свободи. Свято сполучає людей узами спільності, породжує відчуття свободи і колективності. На святі люди більше, ніж де-небудь, відчувають конкретно, плотське свою матеріальну єдність і спільність. Свято як таке складало і продовжує складати той тип життєдіяльності, який не тільки в нашій свідомості, але й об’єктивно повинно мати пряме відношення до свободи, достатку, радості і сміху. Але одночасно з цим свято відіграє і суто технічну роль, нав’язану соціально-класовою системою й орієнтовану на реалізацію власних інтересів, що збігаються з інтересами влади».

Якщо ми звернемося до «Словника росіян народних говорів» і до «Тлумачного словника живої мови» великороса

В.І. Даля, то виявимо, що слово «свято» і похідні від нього мають дуже багато значень.

Археологічні розкопки, етнографічні дослідження свідчать про те, що свята були загальним явищем, властивим усім народам, які населяли земну кулю. Свята, що мають культурну спрямованість, можна віднести до первинних форм дозвільної діяльності.

Необхідним елементом стародавнього свята, його первинним культурним змістом було пригощання за загальним столом, що називалося братчиною. Окрім відновлення фізичних сил, братчина відіграла таку роль єднання зі всією общиною. Подібна акція була актуальною через наявність постійної загрози набігів агресивних сусідів. Тільки згуртована община могла дати відсіч ворогові.

По мірі розвитку свята стали збагачуватися й іншим культурним змістом: співом, танцями, музикою, оповідями, іграми. З'явилися елементи дій, що театралізувалися і виконувалися рядженими. Ними були члени общини, які виряджались в одяг навиворіт, закривали обличчя масками звірів і птахів. На стародавніх святах у пошані були ігри. Перевага віддавалася бігу або скачкам наввипередки, метанню зброї, кулачним боям або іншим видам національної боротьби.

Перший соціальний поділ на селянство і родоплеменну знать зумовив появу перших відзнак в організації дозвілля. Виникла нова дозвільна форма – бенкет. Його головна відмінність від братчини в тому, що пригощання організовувалося не в складчину всіма, хто сідає за стіл, а особисто господарем-князем. Бенкети влаштовувалися на честь величі князя: успіхів у війні, полюванні. Навіть бенкет на честь прийому гостей – купців, що привозять товари, зводився до прославлення господаря.

Улюбленою забавою знаті стає полювання на тварин і птахів. На княжому дворі влаштовуються військові ігри, турніри. Ці дозвіллі заняття носили розвиваючий характер, вони удосконалювали вміння володіти зброєю, бойовими прийомами.

Хрещення Русі в 988 р. зробило величезний вплив на життя і побут народу. Боротьба з язичництвом в першу чергу торкнулася народних свят. І християнської точки зору язичницькі свята були оскаженілим буйством, а обряди – бісівством. Починається наса-

дження календарних свят, що відповідають вимогам нової релігії. Але не так просто було знищити укорінені в культурі народу традиції. У зв'язку з цим християнські свята стали приурочуватися за часом проведення до язичницьких, щоб згодом витіснити їх. Так, наприклад, християнське свято Стрітіння Господнє сумістили з язичницьким святом Масниці. Проте і до цього дня народ святкує Масницю – такими живучимивиявилися народні традиції!

Традиції – це могутня соціальна сила, здатна сколихнути енергію народу. Про це слід пам'ятати організаторам і режисерам дозвільної діяльності.

У середні віки, коли християнству все ж таки вдалося закріпити традицію стриманішої поведінки в дні неробства, стала інтенсивно розвиватися видовищна культура. Тепер учасники дозвільного дійства ділилися на акторів (активну частину) і глядачів (пасивну частину). На вулицях міст і на путівцях з'явилися бродячі артисти: скоморохи, гистріони, трубадури, менестрелі, буюфони і т. д. Вони показували вистави, розважали публіку піснями, танцями, жартами, примовками, цирковими номерами. На Русі таке явище називалося ганьбою. Як змінилося значення цього слова тепер!

У XV–XVI століттях, у зв'язку з розвитком торгових і культурних обмінів з іншими країнами, утворенням іноземних посольств у столиці, встановленням дипломатичних відносин з такими країнами, як Польща, Швеція, Голландія, Англія, Німеччина, Італія, Франція, Китай, Іспанія, на нашу територію стали проникати нові культурно-дозвільні віяння, почали інтенсивно розвиватися наука і мистецтво. Знатні верстви населення присвячували дозвілля заняттям живописом, скульптурою, літературою, музикою, а також науковим дослідям і дослідженням. Так виникали прообрази клубів, будинків культури, гуртків. Повсюдно зводилися потішні палати (спеціальні приміщення для видовищ) – прообрази театрів і концертних залів.

Патріархальні форми відпочинку, як і раніше, не втратили своєї значущості в житті народу – свята були головним видом розваг. Проте з розвитком міст свята видозмінилися – вони перетворилися на гуляння. Зумовлена ця зміна тим, що праця ремісника не пов'язана безпосередньо з природними і

погодними умовами, тому божества втрачають своє важливе значення в житті трудівника. У зв'язку з цим на передній план виходять ігрові елементи, покликані створити атмосферу веселості.

У містах влаштовувалися ярмарки і базари, які, будучи осередком людей, охочих розщедритися на придбання задоволення, привертали увагу бродячих артистів. Тому ярмарок став місцем не тільки продажу і придбання товарів, але й розваги. Серед ярмаркових звеселянь найбільшою популярністю користувалися лялькові вистави – райок, вертеп, театр Петрушки, циркові балагани, атракціони і каруселі.

На ярмарках працювали харчевні, корчми, шинки, які, крім своєї прямої функції (точки громадського харчування), відігравали ще роль місця спілкування, видовищної розваги (вар'єте, півнячі бої), азартних ігор (карти, кості, більярд, рулетка і ін.).

XVIII століття остаточно розставило соціальні верстви на ієрархічних сходах. Вони відокремилися, що спричинило виникнення відмінностей у дозвільній діяльності кожної з них. Селянське дозвілля стало характеризуватися статевіковою відособленістю проведення вільного часу. На зміну хороводам прийшли посиденьки. На посиденьках старшого покоління велися бесіди на різні теми: останні новини, плани на майбутнє, обговорення односельців, ради бувалих. На жіночих посиденьках практикувалися “чисті рукоділля”, чаювання, бесіди. На молодіжних – ігри, танці, пісні. Важливе місце в молодіжних посиденьках стали займати бесіди, націлені на вибір пари. Братчина і бенкет змінилися на гостіння (ходіння в гості), де пригощання, як правило, надавалося господарем. Гостіння, порівняно з бенкетом і братчиною, – більш камерний вид дозвільного спілкування, де на передній план виходять не громадські зв'язки, а сімейні, сусідські, цехові. У гості ходили за спорідненістю, по сусідству, по-свійськи (свої люди).

На дворянське дозвілля особливо вплинули Петровські реформи. Ударивши по патріархальних засадах, нові порядки переорієнтували дворянство і знать на голландсько-німецьку, а пізніше на французьку модель проведення дозвілля. Так з'явилися асамблеї (ті ж посиденьки, але на дворянський лад).

Асамблея (від франц. – збори). Так називалися перші бали в Росії, установлені в 1718 р. Указом Петра I. У допетровській Росії на бенкетах деколи співали пісельники, але танців не було; жінки

зі знатних сімей вели відлюдний спосіб життя, жили на іншій, жіночій, половині будинку, куди не мали доступу сторонні. Гості, що приходили в будинок, розділялися: жінки бенкетували на половині господині, чоловіки – у покоях господаря. Лише на знак особливої пошани чоловік ненадовго приводив дружину і дітей до гостей, але і тоді, пригостивши зі своїх рук гостей вином, господиня негайно йшла до себе.

Асамблеї давалися по черзі всіма придворними. Іноді Петро сам вирішував, у чиему будинку слід зібратися. Про день асамблеї глашатаї сповіщали барабаним боєм, а на всіх перехрестях розвішували оголошення. Прийти на асамблею могла всяка пристойно одягнена людина, за винятком слуг і селян. Серед гостей поряд із вельможами і чиновниками можна було побачити і заможних купців, і духівництво, і ремісників, і матросів. Люди одружені обов'язково приходили з дружинами і дорослими дочками.

По заведеному порядку господар будинку вибирав між молодими жінками царицю балу і підносив їй живу троянду. У кінці асамблеї цариця повинна була вручити цю квітку одному з кавалерів – це означало, що наступного разу асамблея буде в нього вдома.

На асамблеях грав духовий оркестр, що складався з труб, фоготів, гобоїв, валторн, литавр, до яких іноді приєднувалися скрипки. Незвичну ще до танців руську публіку старанно навчали полонені шведські офіцери і мешканки Німецької слободи. Освоювалося танцювальне мистецтво повільно. Під час асамблеї гостям пропонувалося пригощання: чай, кава, мед, варення. Чоловіки пили вино, горілку і пиво. Господарям неслідбуло нікому докучати своєю увагою, вони піклувалися лише про те, щоб усе необхідне було в достатку. Петро особисто наглядав за порядком проведення асамблеї, вникаючи у всяку дрібницю.

Багато рис асамблеї мали відбиток особистого смаку царя-перетворювача і значно відрізнялися від того, що було прийнятоу XVIII ст. «Європейським бальним етикетом». Вони більше були схожими на веселі сільські гулянки з танцями, ніж на чинні придворні свята, але участь в асамблеях досягла своєї мети: руські дворяни поступово привчалися до нових звичаїв, світського спіл-

кування, етикету і ввічливих манер. Після смерті Петра I в Росії закінчилася епоха асамблей і почалася епоха балів.

Петро I увів систему державних свят, що спричинило строгу церемонію проведення святкування. Кожному святу відповідали свій костюм, атрибутика, церемоніал.

Епоха Петра відкрила для Росії такі форми дозвільних розваг, як бал (звеселяння танцями), маскарад (костюмований бал у масках), парад (урочистий хід учасників святкових зборів), феєрверк (стрілянина з гармат у повітря спеціальними розривними снарядами).

Бал – урочистий вечір із танцями. Упродовж XVIII–XIX ст.ст. бали все міцніше входили в руський ужиток і незабаром перестали бути приналежністю тільки дворянського способу життя, проникнувши у всі верстви міського населення. Деякі бальні танці, наприклад кадрили, у XIX ст. стали танцювати також у селі.

Бали мали свої правила, послідовність танців і етикет, особливі для кожної історичної епохи. Обов'язковою приналежністю балу був оркестр або ансамбль музикантів. Танці під фортепіано балом не вважалися. Бал завжди закінчувався вечерею і дуже часто включав, окрім танців, додаткові розваги: невеликий концерт спеціально запрошених артистів або співаків і музикантів із числа гостей, живі картини, навіть любительський спектакль.

За традицією, що склалася на Русі, не прийнято було влаштувати бали, як і інші багатолюдні розваги, у період великих постів, особливо Великого посту, а також під час трауру. Традиційно бальний сезон тривав з Різдва і до останнього дня Масниці. У решту часу бали влаштовувалися рідко, в особливих випадках.

Більш офіційним різновидом були придворні бали, досить манірні й нудні. На них збиралися тисячі гостей. Так, на балу 1 січня 1828 р. було близько 40 тис. чоловік. Участь у придворних балах була обов'язковою для запрошених. Від нього могла позбавити тільки серйозна хвороба. На балах, окрім імператора, імператриці і членів царської сім'ї – великих князів, княгинь і княжен, були присутні придворні чини: гофмейстери, гофмаршали, шталмейстери, церемоніймейстери, камергери, камер-юнкери, статс-дами, фрейліни і пажі, а також дипломати, цивільні чиновники, що мали за «Табелем про ранги» чотири вищі класи, усі генерали,

що жили у Петербурзі, губернатори і предводителі дворянства, що гостювали в Росії, знатні іноземці. Зобов'язані були їздити на придворні бали і гвардійські офіцери – по дві особи від кожного полку. Для цього існували спеціальні графіки-рознарядки, що допомагали дотримувати черговість. Офіцери запрошувалися спеціально як партнери по танцях.

На придворні бали належало приїжджати в повній парадній формі, у нагородах. Для панночок були встановлені плаття спеціального фасону, багато розшиті золотою ниткою. У деяких випадках до двору запрошувалися також представники багатого купецтва і верхівка громадян. У результаті, палацові зали виявлялися переповненими народом, ставало дуже тісно і жарко. Через переважання літніх людей танцюючих було небагато. Деякі сідали грати в карти, а більшість гостей чинно переміщалися із залу в зал, дивуючись пишноті палацового убрання, або чекали вечері.

Представники знатних і багатих сімей Петербурга і Москви давали великосвітські бали. Саме вони найповніше виражали особливості тієї або іншої бальної епохи. Тут теж було багатолюдно, але в міру – до трьох тисяч запрошених. Гості скликалися на вибір господарів будинку із числа їхніх друзів, родичів і великосвітських знайомих.

Нерідко приїжджали і члени імператорської сім'ї, але без усякої офіційності – просто в гості. Від участі в подібних балах можна було відмовитися, вибачившись перед господарями, і поїхати абикуди в інше місце, але робили це нечасто: подібні бали вважалися престижними, а господарі навперербій прагнули перевершити один одного і здивувати гостей різними затіями, вишуканою вечерею і розкішно бального вбрання.

Безліч різновидів мали суспільні бали. Особливо часто вони давалися в провінції: у будівлях Благородних або міських зборів, у театрах, у різних клубах. Кошти на такі бали збиралися по підписці (у складчину), або на них продавали квитки, які міг купити кожен охочий.

Найбільш веселими і невимушеними бували зазвичай бали сімейні. Їх приурочували до сімейних свят, запрошували рідню і близьких знайомих – кілька десятків чоловік.

Виділялися і добродійні бали, на які продавалися квитки, а в залах влаштовували добродійну торгівлю. Для цього будували

невеликі, нарядно вбрані павільйони і намети, у яких пані-добровольці продавали фрукти, квіти, солодоці і різні дрібнички. Усі виручені кошти йшли на користь якого-небудь дитячого при-тулку, навчального закладу таїн.

Були, нарешті, ще сільські свята, що проходили влітку на да-чах і в замських маєтках. Окрім балу, вони включали концерти рогової музики, феєрверки і т.ін. Танцювали тут часто просто неба.

До кінця XVIII століття стали виникати клубні види відпочи-нку. У Москві з'явилися перші Англійські клуби, що ставили сво-їм завданням організацію відпочинку, спілкування, розваги для дворянських кіл.

Із розвитком капіталізму з'явилися нові верстви міського на-селення: купці, промисловці, ремісники, міщани. Вище купецтво й інші представники фінансового і промислового капіталу мали високий рівень освіти й орієнтувалися на європейські форми до-звілля. Дрібне купецтво і міщани проводили дозвілля згідно з па-тріархальними народними традиціями. Молодь, яка прагнула про-вести дозвілля найактивніше, збиралася на вечірки, або вечорни-ці. Молодіжні вечірки, як і посиденьки, проводилися в примі-щенні (у хаті, квартирі), носили груповий характер і були при-урочені до вихідних або святкових днів. Улюбленими іграми мо-лоді були «фанти», «колючко», «садівник», які супроводжувалися поцілунками й іншими формами близького знайомства для вибо-ру пари. Влітку молодь вважала за краще збиратися на вулиці, влаштовувалися ігри, танці, пісні. Такий вид проведення часу мав характер гуляння.

Розвиток науки і техніки зумовив виникнення і впроваджен-ня в побут нових дозвільних форм. Так, із розвитком транспорту (автомобіль, паровоз) почав розвиватися туризм. Люди перемі-щалися по землі і воді в пошуках нових вражень, інформації, місць відпочинку. Із народженням і розповсюдженням кінопрог-лядань фільмів туризм міцно увійшов до сфери дозвільної діяль-ності. Розвиток і популяризація спорту теж вплинули на зміст дозвілля – люди все більше часу віддають заняттям у спортзалах, басейнах, на кортах і лижах.

Туристська анімація як анімація дозвільної діяльності ста-вить своєю за мету залучення туристів до активних форм культу-

рного дозвілля, спираючись на традиції народу, на досвід, накопичений поколіннями його організаторів.

Насичення художньо-історичної або будь-якої іншої анімаційної програми традиційними фольклорними елементами, імпровізацією на основі звичаїв, що склалися, поява фігур скоморохів як персонажів сценаріїв значно підвищує активність учасників і створює атмосферу барвистої народної веселості.

Учені стверджують, що розвиток сучасної цивілізації в наш час залежить уже не стільки від науково-технічного прогресу, скільки від удосконалення людини. У зв'язку з цим “розвиток особи, всіх її сутнісних сил стає не тільки гуманним ідеалом, але й набуває характеру необхідності закономірного розвитку суспільства”.

Спрадавна дозвілля розглядалося як мета і спосіб задоволення різноманітних потреб, зокрема культурних. Отже, заняття певними видами діяльності виявляються важливими не стільки для суспільства, скільки для особи. Вони є додатковим видом занять по відношенню до основного виробничого роду діяльності. При цьому не виключено, що на певних етапах історичного розвитку якийсь із цих занять піднімається до рангу основного.

У житті суспільства дозвілля важливе для стабілізації, зняття напруженості, запобігання суспільним конфліктам, зміцнення солідарності, взаємозв'язку поколінь, спілкування, задоволення потреб особи в радості, розвазі і т. д. Поступово, пізнаючи можливості дозвілля, що сприяє зміцненню соціального суспільства, на ранній стадії розвитку цивілізації були офіційно встановлені, перш за все, такі форми, як свята й обряди, що стали загальнозначущими, тобто однаково важливими для всіх членів соціальної або етнічної спільності. Тому суспільство зацікавлене в збереженні і розвитку свят, обрядів, ритуалів, колективних форм спілкування, розваг і відпочинку.

У нашому випадку інтерес становить культурне дозвілля, яке можна розглядати як творчий процес: вільний вибір культурних занять, художня творчість, залучення до кращих зразків мистецтва, туризм, самоорганізація дозвілля й ін., тобто час, який люди присвячують не діяльності, пов'язаній із професійним, освітнім і обов'язковим розвитком, а активному, орієнтованому на отримання задоволення і радісних вражень, проведенню часу.

Як діяльність дозвілля визначається сукупністю діянь, що включають систему відносин людини з навколишнім світом, наприклад із матеріальними предметами, інформацією, людьми і т. д. Дозвілля розглядається як різновид діяльності людини, відмінної від інших видів її життєдіяльності, пов'язаних із трудовою сферою й іншими видами активності, необхідними для підтримки життєвих сил.

Дозвілля визначається своєрідним психічним і фізичним станом, настроєм, пов'язаним із відчуттям комфорту, задоволення, тобто однією з функцій, необхідних людині для досягнення задоволеності життям.

Дозвілля має свій обсяг (величину), свою структуру і зміст.

Обсяг дозвілля залежить від величини інших компонентів загального тимчасового бюджету особи і перш за все від робочого і позаробочого часу, що витрачається на непорушні витрати (сон, побутові потреби і т. д.). Можливість збільшення дозвілля – скорочення робочого часу і вдосконалення служб побуту й інших систем, здатних зменшити непорушні витрати часу.

Під структурою дозвілля розуміється побудова, взаєморозташування і зв'язок його основних частин. Наприклад, споживання культурних цінностей (читання, перегляд телепередач, відвідини культурно-дозвільних центрів), самоосвіта, хобі, спортивна й ігрова діяльність. До структури дозвілля входять також витрати часу на негативну поведінку.

Зміст дозвілля – це внутрішній сенс основних структурних елементів, їхня суть. Практично кожен зі структурних елементів має змістовне наповнення, що розрізняється в якісному відношенні (заняття). У свою чергу кожен із видів занять конкретизується в змістовному плані в ще детальніші складові.

Ця концепція дозвілля підкреслює її інтегративність і широкі інтерпретації, дозволяє провести аналіз соціального прогресу в умовах високого рівня розвитку технологій.

При формулюванні функцій дозвілля необхідно враховувати істотні та специфічні риси дозвілля, потреби суспільного розвитку та практико-орієнтований характер дозвілля.

Головними соціальними функціями дозвілля є рекреаційна, комунікативна, соціальна, творча, ціннісно-орієнтаційна, пізнавальна та виховна.

Рекреаційна функція спрямована на зняття виробничої перетруди, психологічної перенапруги, відтворення фізичних, інтелектуальних, емоційних сил людини; на зміцнення здоров'я шляхом здійснення дозвілливим об'єднанням ігрових, оздоровчих, розважальних, спортивних, туристично-екскурсійних програм, проведення вечорів відпочинку, видовищних заходів, театралізованих вистав, масових свят.

Рекреаційна функція яскраво виявляється в таких формах роботи, як концерти, художні видовища, спортивні змагання, художня творчість, аматорські об'єднання, свята, туристичні заходи.

Комунікативна функція дозволяє розширити можливості для спілкування, подолання самотності, знаходження нових друзів. Вона яскраво виявляється в таких формах дозвілля, як диспути, дискусії, вечори відпочинку, конференції, конкурсні та розважальні програми, просвітницькі акції тощо.

Інформаційне спілкування передбачає обмін думками, задоволення естетичних та пізнавальних потреб; в емоційному спілкуванні на першому плані – задоволення потреб у співчутті, співпереживанні, взаєморозумінні, дружній підтримці. Емоційне спілкування протікає в нерегламентованих формах і не потребує додаткових зусиль та витрат.

Соціальна функція дозвілля сприяє тому, щоб кожна особистість мала власну гідність, могла знайти сенс свого існування, сприяє інтеграції людини в суспільство, задовольняє можливість самоідентифікації, дозволяє відчувати свою приналежність до певної спільноти.

Творча функція спрямована на створення умов для вияву й розвитку творчого потенціалу особистості за межами професійно-трудової та сімейно-побутової діяльності шляхом участі особистості у виставках, творчих вечорах, у різноманітних гуртках, хобі-групах. Творча функція дозвілля забезпечує не просто відпочинок та розваги людини, а й самовдосконалення у вільний час. Вона яскраво виявляється в таких формах, як виставки, ділові ігри, конкурси, фестивалі, бесіди, самодіяльні концерти, туристичні походи, прикладна творчість.

У своїй пізнавальній функції дозвілля постає складовим компонентом неперервної освіти, підкреслюючи важливість самовдосконалення і самоосвіти, духовного збагачення особистості.

Пізнавальна функція яскраво виявляється в роботі клубів для людей “золотого” віку, гуртків, довідково-консультаційних служб, інформаційних кабінетів.

Ціннісно-орієнтаційна функція полягає у формуванні системи ціннісних уявлень та орієнтації особистості, мотивів, ідеалів, переконань, життєвої позиції і виявляється у ставленні індивіда до навколишнього середовища, до інших людей, до самого себе. Ця функція передбачає використання досвіду народного, сімейного, релігійного, шкільного виховання.

Виховна функція має специфічні особливості, які полягають у добровільному включенні людини в дозвільну діяльність і виявляється в цілеспрямованому розвитку особистісних потенціалів. Дозвіллевий заклад часто постає в ролі додаткової школи як паралельне з навчальним закладом джерело знань, розширення культурно-дозвіллевих інтересів. Підкреслюючи виховну функцію дозвілля, наголосимо, що будь-який дозвіллевий заклад має істотні відмінності від інших педагогічних організацій. Його специфіка полягає в тому, що, на відміну від інших педагогічних систем, у дозвіллевій установі педагогічний процес постає як предметна діяльність, але результати цієї діяльності є лише засобом вирішення конкретних завдань, а не самоціллю.

Педагогічні завдання реалізуються з урахуванням інших функцій і не підкреслюються без зайвої потреби. Адже члени будь-якого дозвіллевого об'єднання відвідують його не для того, щоб їх виховували, а для задоволення своїх творчих інтересів, потреб у культурному спілкуванні, цікавому відпочинку.

Функції дозвілля визначають його рівні:

1. Пасивний відпочинок як найпростіший рівень дозвілля, що не має перспективних цілей, дозволяє звільнитися від виробничої перевтоми, побути в спокої, психологічно розслабитися; пасивне дозвілля є складовою життя людини.

2. Розважальне дозвілля включає прогулянки, спортивні та видовищні шоу, відвідування театрів, ігри, рекреаційні заходи і сприяє емоційній та фізичній розрядці; розважальне дозвілля вимагає від людини певної підготовки, вольових зусиль, застосування фізичних та психічних сил.

3. Пізнавальне дозвілля передбачає активну участь людини в дозвіллевій діяльності, спілкування в хобі-групах, з односторонніми, формує світогляд людини, розвиває її духовний світ та творчі вподобання.

4. Творче дозвілля характеризується духовною насиченістю, соціальною активністю, сприяє культурному збагаченню, створенню нових цінностей.

Принципи та функції дозвілля не є стабільними, вони змінюються відповідно до культурно-історичних умов і залежать від соціальних, ідеологічних, політичних та економічних чинників конкретної держави.

Дозвілля—це діяльність, здійснювана в руслі певних інтересів і цілей, які ставить перед собою людина. Від уміння спрямовувати свою діяльність під час дозвілля на досягнення загальнозначущих цілей, реалізацію своєї життєвої програми, розвиток і вдосконалення своїх сутнісних сил багато в чому залежить соціальне самопочуття людини, її задоволеність своїм вільним часом. Наприклад, до специфічних рис туристського молодіжного дозвілля відноситься переважання в неї пошукової, творчо-експериментальної, іноді навіть екстремальної активності. Молодь більш схильна до ігрової діяльності, що захоплює психіку цілком, дає постійний притік емоцій, нові відчуття і ледь пристосовується до діяльності одноманітної, спеціалізованої. Ігрова діяльність має універсальний характер, вона притягає до себе людей практично різного віку і соціального стану. Інтерес до ігрової діяльності в молоді має достатньо виражений характер. Діапазон цих інтересів широкий і різноманітний: участь у телевізійних і газетних вікторинах, конкурсах; комп'ютерні ігри; спортивні змагання. Феномен гри породжує величезний, неймовірний світ, що швидко розростається, у який молодь занурюється безоглядно.

У сьогоdnішніх непростих соціально-економічних умовах світ гри серйозно впливає на молодь. Цей світ забезпечує молоді переривання повсякденності. По мірі втрати орієнтації на працю й інші цінності молодь поринає в гру, переміщується в просторі віртуальних світів або реальних туристичних маршрутів. Численні спостереження за практикою підготовки і проведення молодіж-

них культурно-дозвільних заходів свідчать про те, що їхній успіх значною мірою залежить від включення в їхні структури ігрових блоків, що стимулюють у молодого покоління прагнення до змагань, імпровізації і винахідливості.

До особливостей туристського дозвілля відноситься своєрідність середовища його протікання. Він організовується в новому для туриста середовищі в часі споживання туристських послуг на маршруті, у колі туристів-однодумців, тобто усфері специфічних дозвільних інтересів. Тяга до спілкування пояснюється величезною потребою в емоційних контактах. Примітною особливістю дозвільної діяльності в туризмі стало яскраво виражене прагнення до психологічного комфорту в спілкуванні, до придбання певних навиків спілкування з людьми різних національностей і різного соціально-психічного складу. Спілкування в умовах відпочинку, перш за все, задовольняє потреби туристів:

- в емоційному контакті, співпереживанні;
- в інформації;
- в об'єднанні зусиль для сумісних дій.

Усе різноманіття форм спілкування туристів в умовах дозвільної діяльності можна класифікувати за такими основними ознаками:

- за змістом (пізнавальні, розважальні);
- часом (короткочасні, періодичні, систематичні);
- характером (активні і пасивні);
- спрямованістю контактів (безпосередні й опосередковані).

Треба підкреслити, що характеристика дозвілля, з погляду культури його організації і проведення, охоплює багато сторін цього явища – особові і суспільні. Культура дозвілля – це внутрішня сторона культури людини, що припускає наявність у неї певних особових властивостей, які дозволяють змістовно і з користю проводити вільний час. Склад думання, характер, організованість, потреби та інтереси, уміння, смаки, життєві цілі, бажання – усе це складає індивідуально-суб'єктивний аспект культури дозвілля. Культурним може бути тільки змістовно насиченою ефективною своєю впливом на особу дозвілля.

Характерні ознаки дозвілля:

- 1) свобода вибору дозвіллевої діяльності, свобода від обов'язків;
- 2) добровільна участь у дозвіллевій діяльності;
- 3) бажання отримати радість та задоволення, розваги та відпочинок, урізноманітнення життя;
- 4) можливість відігравати нову соціальну дозвіллеву роль;
- 5) самодостатність та самоцінність;
- 6) компенсаційність.

Культуру туристського дозвілля характеризують також ті заняття, яким віддається перевага у вільний час. У багатьох із них турист повинен брати участь сам. Нарешті, туризм в організації дозвілля туристів охоплює відповідні установи і підприємства: клуби, культурно-дозвільні центри, центри народної творчості, кінотеатри, стадіони і т. д. При цьому особливе значення має творча діяльність працівників цих установ. Багато залежить саме від них, від їхнього вміння запропонувати цікаві форми відпочинку, розваг, послуг і захопити людей. Разом із тим культура проведення вільного часу є результатом старань самого туриста, його бажання перетворити дозвілля на засіб придбання не тільки нових вражень, але і знань, умінь, здібностей.

Основні форми дозвіллевої діяльності наведені в таблиці 1.1.

Таблиця 1.1 – Характеристика форм дозвіллевої діяльності

Форма	Характеристика
Відпочинок	процес відновлення психофізіологічного балансу людського організму. Відповідна реабілітація фізичних і розумових сил, відновлення здатності людини до трудової і побутової життєдіяльності досягається як пасивним розслабленням організму, так і, навпаки, активною діяльністю (прогулянки та інші види відпочинку на повітрі, фізичні вправи, танці тощо)
Розваги	форма дозвіллевої реабілітації і дозвілля, яка зовні близька до відпочинку, але змістовно цілком самостійна. Якщо відпочинок позбавляє людину від втоми, розваги рятують його від нудьги, від рутини повсякденності, від недостатньої для мозку інформаційної насиченості життя. Крім того, якщо для працюючої частини населення у співвідношенні «утома – нудьга»

	<p>пріоритетна здебільшого в тому, то для його непрацюючої частини пріоритетна, навпаки, нудьга, що і породжує у відповідних соціальних умовах специфічну соціально-психологічну депресію особистості, відому під назвами «сплін», «туга» і т. п. Особливо зловідомою ця ситуація стає саме зараз, в умовах швидко зростаючого масиву збільшеного вільного часу та витіснення тощо</p>
Спілкування на дозвіллі	<p>вільна міжособистісна взаємодія, яку здійснюють за допомогою живої або письмової промови, міміки; передбачає зворотний зв'язок. Із позиції спілкування всі види дозвіллевої діяльності можуть бути поділені на: облігатні, що існують лише на базі спілкування (бесіди, листування, прийом і відвідування гостей); факультативні (перегляд телепередач, прогулянки, відвідування видовищ тощо); солітарні, не передбачають або навіть прямо виключають спілкування (читання, музикування).</p>
Споживання культури	<p>сприйняття і освоєння накопичених людством культурних цінностей у ході читання, перегляду і прослуховування ТВ- і радіопередач, відвідування видовищних установ, виставок, концертів тощо</p>
Ігрова діяльність	<p>вільна діяльність, що є формою самовираження суб'єкта і спрямована на задоволення потреб у розвагах, задоволення, зняття напруги. Ставлячи людину в режим змагальності, нерідко імітуючи в умовній формі «гострі», зокрема і небезпечні для життя ситуації, мобілізуючи фізичні та психологічні (інтелектуальні й емоційні ресурси людини, поєднуючи нормативно-допустиме й інноваційне в поведінці, гра збуджує різноманітні переживання, сприяє зміні вражень, загальному «струсу» як самих гравців, так і спостерігачів (уболівальників) за грою</p>
Аматорська праця	<p>різноманітна трудова діяльність, яку здійснюють у добровільному порядку; не має товарної або побутової цінності: утримання кімнатних тварин, розведення квітів, рукоділля, самодіяльне творчість (технічна, художня і т.д.), самоосвіта, аматорський спорт, громадська робота і т.д. Своєю нетоварністю дозвіллева праця нагадує домашню працю, але принципово відрізняється від неї фактом зацікавленості людини саме в її особистому здійсненні</p>

Вищий сенс дійсного дозвілля полягає в тому, щоб наблизити цінне, улюблене й відокремити або скасувати порожнє, непотрібне. У повсякденному житті в кожній людині виробляється індивідуальний стиль дозвілля і відпочинку, схильність до тих або інших занять, свій принцип організації проведення вільного часу – творчий або нетворчий. Проте є ряд загальних вимог, яким повинен відповідати повноцінний туристський відпочинок:

1. Дозвілля є суспільно усвідомленою необхідністю. Суспільство кровно зацікавлене в ефективному використанні вільного часу в цілях розвитку.

2. Дозвілля має на увазі вільний вибір особою до звільнених занять, тому туристський відпочинок розглядається як реалізація інтересів особи, пов'язана з рекреацією, саморозвитком, самореалізацією, спілкуванням, оздоровленням. У цьому його соціальна роль.

3. Необхідно, щоб і сама людина хотіла розвитку, розуміла його необхідність. Таким чином, активне, змістовне дозвілля вимагає певних потреб і здібностей. Дозвілля має бути різноманітним, цікавим, мати ненав'язливий характер. Таке дозвілля дасть можливість проявити свою ініціативу в різних видах відпочинку і розваг.

4. Потрібно добиватися подолання споживчого ставлення туристів до дозвілля, які вважають, що змістовне проведення часу їм повинен забезпечити хтось інший, а не вони самі. Отже, ефективність використання дозвілля багато в чому залежить від самої людини.

5. Діяльність підприємств туризму і відпочинку та її поліпшення залежать не тільки від умілої організації дозвілля й урахування психолого-педагогічних чинників.

З урахуванням загальних фізіологічних і психологічних здібностей людини, що виявляються в рекреаційній, пізнавальній і творчій діяльності, нині розвивається новий напрямок туристської діяльності – анімація, яка ґрунтується на загальних методах соціально-педагогічних дій на кожну особу окремо і на групи туристів, колектив, нестабільну аудиторію і різні соціальні спільноти в подорожі і на відпочинку. Анімацію називають посередником між особою і суспільством.

Анімаційні програми в туризмі мають найрізноманітніші форми і зміст. Їхня суть у тому, щоб через використання знахідок і неординарних рішень найяскравіше і художньо відтворити ту або іншу проблему, історичну епоху, додати в тур саме ту дію, за допомогою якої турист зможе найзриміше і найповніше сприйняти задум туру.

Контрольні питання:

1. Чому дозвілля у значенні «часу, вільного від праці» не було притаманно первісному суспільству?

2. Що виступило основою зародження активного відпочинку в первісному суспільстві?

3. Які з напрямків анімаційної діяльності зародилися в Давньому Єгипті?

4. Які з напрямків анімаційної діяльності виникли у Давньому Китаї?

5. Які з напрямків анімаційної діяльності вперше з'явилися у Давній Греції?

6. Які з напрямків анімаційної діяльності зародилися в Давньому Римі?

7. Які з напрямків анімаційної діяльності виникли у Середньовічній Європі?

8. Особливості проведення дозвілля у Західній Європі в Середні віки.

9. Особливості проведення дозвілля в арабо-мусульманських країнах Близького Сходу в Середні віки.

10. Вплив на розвиток анімаційної діяльності в Україні закордонних свят.

11. Передумови виникнення анімації в Україні.

12. Зробіть порівняльну характеристику індустріального і постіндустріального суспільства.

СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНА АНІМАЦІЯ

ЯК ФОРМА СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ОСОБИ

Соціально-культурна анімація, будучи особливим і цілком самодостатнім елементом соціально-культурної діяльності, входить у дозвіллеву інфраструктуру населення різних країн.

Термін «анімація» (від латин. animation – пожавити, надихати, одухотворяти) вперше з’явився на початку ХХ ст. у Франції у зв’язку з введенням закону про створення різних асоціацій і трактувався як діяльність, спрямована на те, щоб провокувати й підсилювати живий інтерес до культури, художньої творчості.

Анімація в туризмі – це своєрідна послуга, яка переслідує мету підвищення якості обслуговування, і в той же час це своєрідна форма реклами, повторного залучення гостей і їхніх знайомих, яка переслідує мету – просування туристського продукту на ринку для підвищення прибутковості і прибуткового турбізнесу.

Туристська анімація – це найважливіша частина спільної діяльності на туристському підприємстві, вираження високого ступеня її професіоналізму, найважливіша складова частина турпродукту. Тому, як і всяка інша діяльність на туристському підприємстві, анімація має бути планованою, такою, що чітко регламентується, організаційно керованою і забезпеченою матеріальними, фінансовими і кадровими ресурсами. Кінцевою метою туристської анімації є задоволеність туриста відпочинком – його гарний настрій, позитивні враження, відновлення моральних і фізичних сил. У цьому полягають найважливіші рекреаційні функції туристської анімації.

Для одних функція анімації полягає в розблокуванні суспільних зв’язків, установленні теплих, довірчих відносин. Інші вбачають її функцію (відповідно до традицій французької культури) в навчанні й оволодінні великими мовами мислення, естетики, поезики, економіки. У марксистському розумінні анімація бачиться в перспективі розширення людської свідомості, що розглядається як повне звільнення; вона відкриває можливості для

критики існуючих інститутів і перетворення економічних і політичних структур.

У цілому ж у туризмі вона є цілісним процесом взаємодії аніматора з туристами в дозвіллевій сфері на основі з'єднання формального керівництва і неформального лідерства фахівця, що здійснює взаємодію. У результаті такої взаємодії задовольняються оздоровчі для релаксації, культурно-освітні, культурно-творчі потреби й інтереси учасників цього процесу, створюються умови для формування соціально активної особи, здатної до перетворення навколишньої дійсності і себе в ній. Таке визначення відображає специфіку анімаційної діяльності, яка виявляється на організаційному, діяльнісному і методичному рівнях.

Таким чином, значення туристської анімації полягає в підвищенні якості, різноманітності і привабливості туристського продукту; збільшенні кількості постійних клієнтів і попиту на турпродукт; підвищенні навантаження на матеріальну базу турпідприємства, а отже, і в підвищенні ефективності її використання, прибутковості і рентабельності туристської діяльності.

2.1. ПОДІЄВИЙ ТУРИЗМ

На сьогодні величезну роль у пропаганді культурного розвитку відіграють анімаційні програми в подієвому туризмі, де основною метою є об'єднання відновлених національних традицій і того успадкованого історичного потенціалу, який має у своєму розпорядженні сфера туризму (історико-музейні комплекси, храми, міста, села і багато чого іншого). Інтерес туристів до тих або інших дат, мотивація й обігравання цих інтересів у “жвавому” (анімаційному) вигляді з особистою участю туристів роблять такий тур незабутнім.

Подієво-анімаційні туристські програми – новий вигляд продуктів програмного туризму, що стоять на стику екскурсійний-пізнавальних і розважальних для видовища програм обслуговування туристів, подієво-анімаційні тури вдало поєднують у собі всі кращі якості. Це не тільки стандартний екскурсійний показ, але й залучення туриста в дію, яка, у свою чергу заснована на факті святкування тієї або іншої дати, що історично склалася.

Подієво-анімаційні тури – особливий вид програмного туризму. Їхнє планування має ряд специфічних особливостей, відмінностей від створення стандартного турпродукту, отже, підлягає особливій розробці. Особливість розробки цього виду турпродукту вимагає знань фольклору, культури, традицій, звичаїв, святкування особливих дат, марновірств, легенд, пов'язаних із ними, тобто всього того, без чого подієва програма перестане бути такою, атакож методики і технології анімації, що ставлять за мету включення туриста в активну діяльність у процесі споживання послуг, інтеграції психологічних і психофізичних аспектів при створенні максимально комфортного подієво-анімаційного туру.

Туристські організації зобов'язані докладати всіх зусиль для залучення потенційних туристів не тільки наявністю пам'ятників архітектури, але й цікавими розважальними програмами. Україна має величезний потенціал історичних свят і народних традицій. Узявши за основу саме ці звичаї, можна розробити чудові пізнавальні, подієво-анімаційні програми, які, напевно, поступово піднімуть інтерес до українських традицій не тільки в наших туристів, але і в туристів, які приїхали до нас з інших країн.

2.2. ФОРМИ ТЕАТРАЛІЗОВАНИХ АНІМАЦІЙНИХ ЗАХОДІВ

Театралізованою частиною будь-якого свята може бути масове уявлення, вписане в певний сценічний майданчик, що локалізується чіткими межами. У цій дії передбачається розділення учасників заходу на виконавців і глядачів. Сполучною ланкою між ними є аніматори.

Багато форм культурної діяльності, що народилися в далекому минулому, дійшли до наших днів: масові свята, урочисті прийоми, бали і карнавали, народні гуляння та ін. Багато з них знайшли наш час нове життя, наповнилися новим змістом, хоч і зберегли колишні традиції і звичаї. Розглянемо деякі з них.

Раус (відвічне руське слово) – балкон над входом у балаган (цирк, шатро на ярмарку); дія акторів на ньому полягала в зазиванні глядачів у балаган.

Сучасна форма рауса – зустріч гостей перед заходом, залежно від його характеру. Наприклад, на ярмарку це виступ клоунів, бла-

знів, балагурів, зазивачів; на серйозних заходах (конференціях, семінарах і т. д.) – використовують інші форми.

Наразі в анімаційній діяльності зараз використовують слово-замінник – **entrance**. Що буквально перекладають як зустріч на вході (в готель, ресторан, на шоу).

Банкет– збори людей з метою звеселення:

- а) рясне гуляння (банкет);
- б) ігри;
- в) змагання;
- г) художнє шоу;
- д) інші види шоу.

Містерія– театральний жанр, постановка п'єси релігійного змісту (Великдень, Різдво). У містеріях на площах міст релігійні сцени чергувалися з інтермедіями – вставними комедійно-побутовими епізодами.

Раут– урочистий званий вечір без танців, на відміну від балу (світський раут).

Карнавал– вид масового народного гуляння з вуличними ходами, театралізованими іграми.

Маскарад– видовище, театралізована комедійна вистава з використанням масок людської особи, голови тварини або міфічної істоти. Вперше маски стали використовуватися виконавцями релігійних обрядів у первісних культурах.

Парад– традиційна форма урочистого заходу. Наприклад, у цирку це вихід на арену всіх учасників вистави, на військовому параді – урочисте проходження військ із бойовою технікою, на спортивному – фізкультурних колективів.

Фестиваль– масове святкування, показ (огляд) досягнень музичного, театального, естрадного, циркового, кіно- і фотомистецтва.

Алле-гра– музичний міні-спектакль майстра гри з глядачем; дає напрямок, організовує свято.

Шоу– театралізоване видовище, яке направлене на створення позитивних емоцій, гарного настрою. На сьогодні воно набуло

поширення і в музейній діяльності (шоу-музеї), а також у тематичних парках.

До складу сучасних базових форм групової роботи входять форми, найбільш уживані в салонах, готелях, холах, камінних, клубних кафе та ін. До них відносяться бесіди, ігри, групове любительське музичне виконання та ін. До групи базових форм індивідуальної роботи входять індивідуальні заняття аніматора з туристом. Досвід показує, що для підвищення ефективності анімаційної роботи необхідно використовувати не окремі форми, а науково обґрунтовану, логічно збудовану систему форм.

У наші дні театралізовані заходи користуються великою популярністю. Жодне свято не проходить без анімаційної програми.

Ще одним важливим поняттям у дозвільній діяльності є «свято».

Свято – час, вільний від роботи. Це впливає і з самої етимології слова «свято» (від слова «дозвільний», тобто «незайнятий»). Серед різних видів свят (державних, традиційних, церковних, особистих) туристське шоу – свято наймолодше.

У туризмі поняття «свято» називають заходом з активною творчою участю місцевого населення і туристів, присвяченим видатним подіям, традиційним датам, ювілеям.

Умовно можна зіставити туристське шоу або програму з урочистостями, які влаштувала язичницька дружина після вдалого набігу. Адже свято за своїм визначенням є частиною організаційної культури. Організаційна культура – це (згідно з визначенням Є. Шейна) патерн колективних базових уявлень, що знаходяться групою при вирішенні проблем адаптації до зміни зовнішнього середовища і внутрішньої інтеграції, ефективність якої виявляється достатньою для того, щоб вважати його цінним і передавати новим членам групи як правильну систему сприйняття і розгляду названих проблем.

В основі організаційної культури лежить система традицій, звичаїв, легенд, міфів, героїв, норм, правил, символів, ритуалів, моделей поведінки, мови, еталонів, що визначають поведінку людини.

Існує класифікація, яка дозволяє чітко визначити користь, приношувану тим або іншим типом урочистостей або свят:

- свято-традиція. Дань укоріненій традиції проведення свят, підтвердження стабільності компанії і незмінності її принципів ставлення до людства;
- свято-подяка. Засіб вираження своєї уваги і турботи;
- свято-подарунок. Своєрідна премія або «замінник» премії за професійні досягнення;
- свято-розрядка. Зняття міжособистісних конфліктів, що накопичилися в процесі роботи, поліпшення психологічного клімату в колективі;
- свято-інновація. Хороший спосіб прищепити думку про нововведення компанії, обґрунтувати необхідність змін, змінити ставлення до структур і робочих процедур;
- свято-мотивація. Стимуляція інтересу до роботи, формування бажаного колективного настрою (team-spirit);
- свято-об'єднання. Розвиток горизонтальних і вертикальних неформальних зв'язків, навиків командної роботи (team-building);
- свято-тренінг. Створення і зміцнення необхідних стереотипів і алгоритмів поведінки, установок на сумісне досягнення результатів, атмосфери взаєморозуміння і взаємної довіри (team-training).

До початку ринкових реформ 1992 року організацією святкових заходів займалися профспілки, а виконавцями виступали художні керівники палаців культури і нечисленні підприємства. Усі артисти були «приписані» до якоїсь держустанови або спілки. Питання про проведення свята взагалі не поставало: не так уже багато існувало тоді ресторанів і будинків культури.

Після 1998 року святами почали займатися всі – рекламні агентства, туристичні фірми, ресторани. Приблизно в цей же час стали з'являтися і перші спеціалізовані компанії з організації масових заходів.

Групи підприємств, які зараховують до індустрії розваг:

1. Підприємства, діяльність яких повністю орієнтована на задоволення потреби в розвагах.
2. Підприємства, діяльність яких частково орієнтована на задоволення потреби в розвагах, поряд з культурно-

просвітницькою, освітньою, виховною, спортивною або іншою спрямованістю.

3. Підприємства, що забезпечують розваги у формі своєї допоміжної або побічної діяльності.

4. Підприємства промисловості, які випускають відповідне обладнання та інвентар для забезпечення підприємств розважального сектора.

З'ясувалося, що шоу-програма вечора в готелі істотно відрізняється від програми весілля або арт-вистави в театрі, а отже, для її складання потрібні інші знання й уміння, а для проведення – інші артисти і ведучі.

У когось насправді виявилися організаторські здібності, такі фахівці залишилися в цьому бізнесі. Деякі з компаній створили відділи, що безпосередньо займаються організаційними роботами. Воно й зрозуміло, тепер розробкою концепції заходу, підбором і координацією займаються люди з досвідом, вони вирішують поставлені завдання, створюють оригінальні сценарії, надають широкий вибір артистів і дають гарантії.

Фірми, що професійно займаються проведенням різних заходів або займаються відправкою на роботу аніматорів, мають у своєму штаті фахівців із психологічної роботи з персоналом, маркетологів, режисерів, сценаристів та ін. Справжній аніматор самостійно розробляє оригінальну ідею заходу, підбирає виконавців програми. Менеджери-аніматори, як правило, знають особливості роботи тих або інших музикантів, артистів, дають свої рекомендації. Таким чином, ви отримуєте від професійної команди аніматорів сумарний колективний досвід, а не знання одного фахівця. Крім того, аніматори беруть на себе гарантії виходу на захід затвердженого вами виконавця або програми і завжди мають запасний рівноцінний варіант у разі форс-мажорних обставин.

Справжній аніматор зможе взяти на себе всього комплекс робіт із проведення свята – від розробки концепції, друку запрошень і доставки гостей до координації виступів артистів.

Свято покликане створювати певний настрій, готувати людину до подальшої плідної роботи. Воно має бути яскравим, таким, що запам'ятовується, як карнавал у Бразилії або у Венеції. Організацію свята, як і будь-якою справою, повинні займатися фахівці, а тут

багато залежить від менеджерів, їхнього професіоналізму, уміння працювати з клієнтами.

Якщо поставити людям питання, що означає для них свято, можна почути безліч різноманітних відповідей, серед яких буде і таке: свято – це цікава подорож, відпочинок біля моря, карнавал у Ріо, Венеції, Ніцці. Утім, фахівці турбізнесу давно зрозуміли, що сама по собі святкова сторона туру – зовсім не єдина його складова. От чому в штаті багатьох західних курортних готелів присутні аніматори, а компанії, що працюють на перспективу, активно розвивають подієвий туризм. Продумавши програми, оператори все частіше вибудовують їх так, щоб людина, що приїхала на свято, виявилася не просто глядачем, але й учасником подій.

Масові свята. У сучасних змагань і народних гулянь великий розмах. Традиційний День незалежності в Києві охоплює велику кількість учасників. Свято проходить без збоїв, чому сприяє команда організаторів і обслуговуючого персоналу.

На мові маркетингу такі святкові акції називаються подієвими чинниками, мета яких – повернути в регіон якомога більше туристів. Їхня масштабність приваблива і для спонсорів. Ідеальна формула свята – чим воно цікавіше, тим більше спонсорське вливання, тим дешевше свято для організатора.

Корпоративна вечірка. Ще один напрямок – організація корпоративних свят. Корпорантів обслуговують готелі, музеї, театри, ресторани, круїзні і прогулянкові теплоходи. Це може бути фірмова вечірка, банкет або виїзний семінар. Багато майданчиків обзавелися власними службами організації таких подій. У деяких випадках притягуються спеціальні організації: рекламні агентства, катеринг-служби й ін. У штат таких фірм включають сценаристів, режисерів, художників-оформлювачів. Вони можуть запрошувати творчі колективи і зірок естради, влаштувати феєрверк, орендувати на вечір престижний театр. При цьому буде забезпечено відповідне оформлення: гірлянди куль, квіти, крижані скульптури. Можлива й організація таких екзотичних шоу, як доставка ювіляра до святкового столу на справжньому слоніві. При цьому масовість не обмежена, а політ фантазії виконавця залежить від фінансових можливостей замовника.

Корпоративна культура – найпотужніший інструмент, що працює на досягнення цілей фірми. Незалежно від того, декларує

вона офіційно чи ні, корпоративна культура – це реальне середовище, що існує всередині організації і пронизує всі відносини між її співробітниками і підрозділами.

Фірмові свята. Ще один значущий святковий напрямок – організація власних фірмових свят. Раніше вони обмежувалися застіллями і пікніками. Сьогодні корпорації сприймають такі святкування як частину внутрішнього PR. Чим солідніше фірма і її зв'язки, тим більш значущі такі події для зміцнення внутрішніх комунікацій. Традиційними в багатьох компаніях стали урочистості з нагоди дня народження фірми і настання Нового року. У туризмі таким внутрішньокорпоративним зв'язкам приділяють підвищену увагу. Туроператори укріплюють зв'язки з агентствами через організацію виїзних семінарів або інтенсив-турів. На святкові шоу перетворюються церемонії нагородження всілякими преміями, підбиття підсумків.

Відчувши смак свята, турист напевно захоче його повторити. Інші, навпаки, наміряються перепробувати все, що є у світі. Свят не буває багато. Головне, щоб вони були різними і майстерно підготовленими.

Свята туризму. Справжні свята туриндустрії – крупні галузеві ярмарки. Самі турфірми – криниця нових ідей, щоденних презентацій і барвистих шоу. Сюди поспішають і фахівці, і потенційні туристи.

2.3. КАРНАВАЛЬНИЙ РУХ

У науковій літературі, присвяченій розвитку культурно-дозвільної сфери стосовно туризму, широко використовуються такі терміни, як «рекреаційно-дозвіллева діяльність», «анімаційні або розважально-ігрові програми», «ринок дозвільних послуг» та інші, які, в основному, відображають традиційні погляди в цій сфері туризму. Але вони не до кінця розкривають всю специфіку видовищних програм у туризмі. Найяскравішими подіями, що запам'ятовуються, під час туристських поїздок і подорожей, як правило, стають масштабні театралізовані вистави, які надовго захоплюють увагу туристів і згодом стають “маячками” на туристських маршрутах, саме тому що вони найпривабливіші для туристів.

Фольклорні і світські анімаційні програми привертають увагу свого глядача, мають свої традиції і набувають значущості. У зв'язку із цим і знов створені свята, і відроджені здійснюють вагомий внесок у розвиток і створення національної культури.

У 1980 р. Генрі Фердинандом Ван Дер Кроном (Голландія) була заснована Асоціація європейських карнавальних міст – Foundation of European Carnival Cities (FECC).

Увага дослідників не раз притягувалася до однієї з характерних рис народних календарів свят – використанню масок, маскарадних та інших незвичайних костюмів. Збереглося багато описів сценок і спектаклів, пов'язаних зі зв'язаним і карнавальним рядженням, текстів пісень із їхніх репертуарів, різноманітних масок і убрань, що фігурують при цьому.

У науковій літературі до цих пір головна увага приділяється власне маскам, використовуваним із різними призначеннями: обрядовим, культовим, танцювальним, театральним. Чому стародавні люди прагнули змінити свою зовнішність, закриваючи обличчя і все тіло маскою або особливим убранням? Із цього приводу висловлювалися різні думки. Згідно зі старою “натурміфологічною” концепцією, в основі ритуального використання масок (зокрема масок, що зображали тварин) лежали стародавні міфологічні світоглядий астрально-міфологічний символізм. Інші вчені розглядали обрядові маски як утілення тотемів або духів померлих предків та ін.

Маска–накладка на обличчя з якого-небудь матеріалу з вирізом для очей. (Від франц. *masque*, порівняно з арабським *maṣḥara* – «насміхатися», «робити смішним», «кепкувати», а також «насмішка», «жарт»). В українській мові цьому значенню маски відповідають такі слова, як «харя», «личина», «пика»; персонаж у масці, що сприймається в цілому: з особливим костюмом, пластикою, голосом; один зі способів зображення в драматургії: схемний, узагальнений, стійкий тип, певною поведінкою, що володіє, обмеженим набором рис характеру, пов'язаною з ним сюжетикою.

Ще в епоху ранньородового суспільства, за панування мисливського господарства, застосовувалася мисливська маска. Надягаючи звірині маски і шкури, люди намагалися заманити звіра. З ускладненням суспільного устрою в період розвитку родового

суспільства з'являються маски, що зображають померлих предків. У період розпаду родового ладу починають застосовуватися маски, що зображають духів, маски таємних союзів, шаманські маски. В епоху ранньокласового суспільства з'являються маски містичних уявлень, а пізніше – театральні і карнавальні маски.

Маска обрядова. Обрядова маска походить від посмертної маски, що виникла з прагнення зберегти зовнішній вигляд померлого. Посмертні маски відомі з часів неоліту. Виготовлялися з пластичного матеріалу (воску, глини, гіпсу тощо) за допомогою накладення на обличчя і зняття зліпка. Пізніше для посмертних масок використовували шкіру тварини, камінь, дерево, метал, тканину та ін.

У традиційних звичаях святкового переодягання народів Європи привертають увагу такі його особливості:

– звичаї ці приурочені не до всіх календарних свят, а зосереджені головним чином навколо двох циклів: святочно-новорічні і маснично-карнавальні;

– вражаюча різноманітність типів і форм переодягання і маскування, що ледь піддається класифікації.

Найхарактерніший вид ритуального вбрання – застосування масок і нарядів. Своєрідну групу складають обрядові маски – похоронні маски, включені в обрядову дію. Прихід людини в масці під час обряду сприймається як поява «предка» (або якої-небудь іншої істоти) зі світу мертвих, гостювання його у світі живих у певну пору року (календарні обряди) або під час здійснення інших обрядів: ініціації, весілля, лікування хворого, перед початком полювання або військових дій. Обрядова маска служить, перш за все, для заховання власного обличчя і його підміни чужим. У багатьох мовах світу слова, що позначають маску, перекладаються як «друге обличчя», «чуже обличчя», «фальшиве обличчя». Проте часто, говорячи про обрядову маску, мають на увазі все вбрання в цілому, весь зовнішній вигляд обрядового діяча. У деяких культурах маски після здійснення обряду зберігають, іноді в спеціально відведених для цього спорудах, «сховищах масок» (наприклад на островах Океанії). В інших культурах маски після здійснення обряду вважаються десакралізованими, їх щора-

зу знищують і відтворюють, коли потрібно, наново (наприклад у Кореї, у деяких африканських племенах та ін.).

Обрядова маска – атрибут обрядової поведінки. Маска «оживає» в діях того, хто її надягає; у цьому їй допомагають її рухомі частини: язик, нижня щелепа. Існують також маски-трансформації з декількома личинами, здатні вмить змінювати свій вигляд (звіриний на людський або перетворювати одну звірину зовнішність на іншу).

Обрядові маски різноманітні за типом (личина, шолом, маскоїд – зменшена копія маски, яку носять на грудях, шиї тощо, наголовник, маска на жердині та ін.), і за матеріалом, і за технологією виготовлення. Маска може бути розрахована на одного обрядового діяча або на декількох (колективна).

Як різновид маски потрібно розглядати фарбування обличчя всілякими природними фарбниками: його «чорніння», «білення», покриття різними візерунками. Похідними від маски – «чужого обличчя» – можна вважати в театральній грі спотворення особи за допомогою міміки: гримаса, кривляння, блазнювання, передражнювання.

Маска театральна. Маска з давніх часів – важливий атрибут театральної дії. І часто буває емблематичним зображенням театрального мистецтва в цілому. Театральна маска історично вийшла з обрядової маски. Традиційно існує і у формі накладки на обличчя (театр Стародавньої Греції, містичний театр буддиста, комедія дель артеї ін.), так і у формі маски-гриму (японський театр Ноо і Кабуки). Зображає «чужу особу» або представляє «безособовість», «безіменність», приховуючи обличчя/частину обличчя під нейтральною пов'язкою.

Театральна маска дає можливість зіграти узагальнений, не індивідуалізований образ, відобразити універсальну емоцію. Емблематика маски дозволяє розпізнавати різні групи персонажів. Так, наприклад, у старогрецькому театрі маски, що плачуть і сміються, – знаки трагічних і комічних персонажів.

Інтерес до театральної маски знов виникає в театрі ХХ ст. Активне використання в спектаклях ХХ ст. масок старовинного театру (античного театру, комедії дель арте, східного театру тощо) і створення нових масок (у театральних дослідках експресіоні-

стів, дадаїстів, кубістів та ін.) пов'язане, перш за все, з відмовою від естетики натуралістичного театру. За допомогою масок сучасний театр підкреслює виразність рухомого тіла актора (за контрастом зі статичністю маски, що приховує обличчя), допомагає звільнитися від всіляких заборон (зокрема від соціальних і сексуальних) і добитися сценічного гротеску. Часто використовується в сучасній театральній практиці прийом публічного «надягання» і «зриву» масок, що робить саму ситуацію «трансформації», «зміни», «перевтілення» актора видимою для глядача. Таким чином, досягається усунення виконавця від персонажа, підкреслюється існуюча межа між «грою» і «життям».

Надзвичайно поширені маски – маскарадні наряди, що зображали побутові, соціальні, іноді національні типи. Носії таких нарядів розігрували між собою гумористичні сценки і цілі спектаклі, які влаштовували на Святках або в карнавальні дні.

Найпростіший вид маскування – чорнити собі обличчя сажею, а форма вбрання – надягати вивернуту шкуру звіра.

Маскування – це проста розвага, особливо для молоді і дітей. У місті вона відірвалася від календарних свят, і бал-маскарад влаштовується тепер у будь-яку пору року. Ідея маскування зберігає в собі специфічний глибокий сенс. У давнину це був мотив перевтілення, те, що складає зміст тотемічних вірувань. Звичай святкового носіння масок і маскарадних костюмів створюють у ще більшому і ширшому сенсі «інобуття» – вже не суб'єктивне, а об'єктивне: не для певної особи, а для всього колективу. Адже головна відмінність всякого свята від буднів у тому, що на святі все навпаки. У свято людина вдягнена не так, як у будні. Міра цього «не так» різна: від надягання просто чистого, нового одягу, до носіння дивовижного і потворного наряду, страшною маски. Носіння масок і вбрання тепер підкреслює і підсилює різку відмінність свята від буденного дня.

Карнавал (від франц. *carnaval* і від італ. *carnavale* – потішна колісниця, корабель святкових процесій) – вид народних гулянь з вуличними ходами, театральними іграми – проходить просто неба. Витоки карнавалу – у язичницьких обрядах. Назва утверджується в Італії в кінці XIII ст., з карнавалом пов'язаний італійський народний театр XVI ст. – комедія масок.

Карнавальний рух у світі переживає сьогодні справжній ренесанс: карнавали з'являються навіть у Японії і Фінляндії. Сучасні карнавали розвиваються за історично утвореними двома напрямками: європейському (традиції якнайдавніших карнавалів Європи) і Карибському (карнавали, що виникли на основі європейських під впливом африканської культури). Взагалі ж фахівці виділяють 11 різних типів традиційних карнавалів. Найбільші карнавали з використанням грандіозних алегоричних конструкцій і гігантських платформ проходять у місті Віареджіо і Путіньяно (Італія), а також на Мальті і в Ніцці (Франція). Найграндіозніші марди-гра-карнавали проходять у Новому Орлеані (США), Патрасе (Греція), Санта Круз де Тенеріфе (Іспанія), Колоне (Німеччина), Ден Боше (Голландія), Алосте (Бельгія), Ризику (Хорватія), Базелі в Цюриху (Швейцарія). Найбарвистіші карибські і самбокарнавали – у Ріо-де-Жанейро і Сальвадоре-де-бахія (Бразилія), Тринідаді і Тобаго, Неттінг Хіллі (Англія), Куракао (Антили). Найвідоміші карнавали проходять у Венеції (Італія), Перніке (Болгарія), Ітїє (Словенія), Струмїце (Македонія).

Святкування карнавального типу і пов'язані з ними сміхові дії або обряди займали в житті середньовічної людини величезне місце. Майже кожне церковне свято мало свою народно-площадкову сміхову сторону, наприклад, храмові свята зазвичай супроводжувалися ярмарками з багатою і різноманітною системою площадкових звеселянь.

Карнавальна атмосфера панувала і в дні постановок містерій. Панувала вона також на таких сільськогосподарських святах, як збір винограду, що проходив у горах. Зазвичай сміх супроводжував цивільні і побутові церемоніали і обряди: блазні і дурні були їхніми безіменними учасниками і пародійно дублювали різні моменти серйозного церемоніалу (прославляння переможців на турнірах, передачі ленних прав, посвячення в лицарі та ін.) і побутові гулянки не обходилися без елементів сміхової організації, наприклад, обрання на час бенкету королів і королів сміху.

В Київській Русі з XVI століття склалася специфічна форма сміхової культури – юродство. На Заході для неї немає аналогів, так само як і в європейських мовах немає слів для адекватної передачі цього поняття (єдиний типологічний аналог – Франциск Ассизський). Поведінка юрода – свідомо провокація, що вимагає від

нього незвичайної рішучості і духовної сили. Іншими словами, він «віддзеркалює» безумство й аморальність самої публіки. Парадоксальність такої поведінки в тому, що «юрод»уводить людей у спокусу і заколот, тоді як за умовами подвигу він зобов'язаний вести їх дорогою чесноти, ставить спостерігача в ситуацію вибору: хто переді мною – диявол або святий? Чи маю я право “кинути камінь?!”».

Із часів античності «дурень» був супутником королів. Фактично він замінює короля в ритуальних жертвопринесеннях як козел відпущення; король символізує Закон і Порядок, блазень – Хаос. Єдність протилежностей? Досліджуючи архетипи різних народів, Карл Юнг сказав вражаючу річ: «У всіх народів є архетипи Правителя і Блазня, але тільки в Росії вони настільки близькі, що я не здивуюся, якщо коли-небудь правителем тут стане Блазень».

М.М. Бахтін говорив: «Саме буття цих фігур – блазень або дурень – має не пряме, а переносне значення: сама зовнішність їхня, все, що вони роблять і говорять, має не пряме і безпосереднє значення, а переносне, іноді зворотнє, їх не можна розуміти буквально, вони не є те, чим вони є; їхнє буття є віддзеркаленням якогонебудь буття, притому не прямим віддзеркаленням. Це – лицедії життя, їхнє буття збігається з їхньою роллю, і поза цією роллю вони взагалі не існують».

В епоху великих географічних відкриттів європейські карнавальні традиції «переступили» море і потрапили на нові континенти. Тому сьогодні у світі широкого розповсюджується саме карибська форма свята – уся дія відбувається навколо ходи шкіл самби.

В Україні аналогом європейського карнавалу є проводи зими.

В Україні, як і в інших країнах, Різдво, свято Народження Ісуса, Сонця Правди, а Іван Золотоустий називає Його «Сонцем Правди», що з'явилося, щоб освітити землю, прищепилося на поганському ґрунті шанування Нового Сонця, Нового Хліборобського Року, що починається з поворотом сонця на весну. Відповідно до цього різдвяна обрядовість тісно пов'язана з віруваннями в щасливий почин та з магічними діями, що мають забезпечити в тому наступному році добрий урожай.

З огляду на велике значення, що мають для всієї родини ті магічні дії різдвяної обрядовості, в ній повинні брати участь усі приналежні до родини, і не тільки живі, а й покійники. Усі мають брати участь у Святій Вечері, перед Різдвом. Таким чином до свята живих прилучається й поминальне свято небіжчиків, дідів. На Святому Вечорі власне зосереджується взагалі головна увага свята, і на саме Різдво залишається тільки Служба Божа в церкві та відвідування і гостювання родичів і знайомих з відповідними розвагами та забавами.

Другий день Різдва називався колись пологом богородищ, у лемків – вимітним днем, бо того дня ходили по хатах чоловіки (мабуть, парубки) і замітали за тамтешню дівчину, за що діставали від господарів «почесне».

З початком Різдва вже можна було вживати скоромне. Власне до цього свята в кожному господарстві кололи свиней, щоб наготувати різноманітних м'ясних страв. За правило приходило один до одного в гості, щоправда, до обіду намагалися не відвідувати сусідів, особливо це стосувалося жіночої статі. Якщо жінка чи дівчина першою заходила в хату, то неодмінно «приносила лихо», а тому, запримітивши «небажаних гостей», примикали двері; коли ж оселю до обіду відвідував хлопець або чоловік, то його намагалися почастувати.

На відміну від Святого Вечора, під час Щедрої вечері накривають багатий стіл, де переважають м'ясні страви. У деяких селах Вінниччини навіть кров'янки, які є традиційною новорічною стравою, називають «маланками». Вдруге протягом зимових Святків готують кутю. Випікають і спеціальні хліби – «Маланку» та «Василя».

Як тільки жінка замішувала діжу для випікання обрядового новорічного хліба, не миючи рук від тіста, вона йшла разом із чоловіком лякати дерева, котрі погано родять. Чоловік ніс сокиру або палицю, жінка перевесла, зроблені із дідуха (соломи, що лежала на долівці від Святого Вечора). Підійшовши до дерева, чоловік тричі стукав по ньому обухом сокири або палицею і промовляв: «А чого ти, грушо, не родиш? Я тебе зрубаю, порубаю!» Або: «Не будеш родити, буду рубати, а будеш родити, буду шанувати». За дерево відповідала дружина: «Не рубай мене, а перевеслом підпережи, я тобі ще в пригоді стану». Після цього жінка

обтирала руки від тіста об дерево і перев'язувала його перевеслом.

У народі вірили, що після таких процедур дерево злякається і обов'язково дасть гарний урожай. Адже на Маланки, особливо в Новорічну ніч, рослини розуміють людську мову, а тварини навіть самі розмовляють по-людському. До речі, тварини в цю ніч могли поскаржитись Богіві на господарів, якщо ті погано з ними обходяться. Тому в цей день худобу доглядають дуже ретельно, добре годують, чистять, пестять.

А ще на Маланки господині ретельно чепурять, підбілюють піч, адже в ніч напередодні Нового року вона танцює, віддається. Ось які пояснення стосовно вшанування печі в новорічну ніч, записані в різних регіонах України, приводить професор С.І. Килимник: «Тому то піч на Маланки мусить бути чисто вимашена, «щоб не кляла, що не вимашена». Ніхто у цю ніч не спить на печі, не сидить, нічого на неї не кладуть, бо тяжко їй танцювати»...«Нехай спочине»... «Василь з Маланкою приходить танцювати на печі – аби їм не перешкоджати»... На піч кладуть овес – «на коровай, так як у нас на весілля, і їй дається вівса, як ся віддає». «Аби мала чим коня годувати, бо вона їде в місто, на герць».

З настанням сутінок по селу ходили ватаги щедрувальників у карнавальних костюмах із музикантами. Серед гуртів переважали парубочі громади ряджених, окремо ходили і гурти дівчат. Для щедрувальників, як і для колядників, не існувало статевих обмежень, проте дівоча Маланка здебільшого щедрувала під вікнами, а гурти ряджених парубків просилися до хати, та й персонажів у масках у парубочій Маланці було значно більше.

Серед ряджених найчастіше зустрічаються образи Маланки, Василя, кози, діда з бабою, циган, ведмедя, журавля, kota... Маланкою був парубок у латаній спідниці, старій хустці, брови й очі підведені сажено, обличчя вибілене крейдою, щічки та вуста фарбовані червоним буряком або калиною. В руках Маланка носила куделю. Вона дуже полюбляла цілуватись зі всіма, хто підвернеться, при цьому обмурзувала їх своєю «косметикою». Дослідник українських новорічних обрядів «Коза» і «Маланка» О.В. Курочкін пише: «У деяких селах українського Подністров'я (села Голосків, Кептинці Кам'янець-Подільського району Хмельницької області), за оповідями інформаторів, замість хлопця на роль Маланки виби-

рали гарну огрядну жінку, яка мала дітей і була щасливою в шлюбі».

Козою був парубок у вивернутому вовною догори кожусі, роги робили з рогатини, до якої прикріплювали дві дощечки (рот), і пасмо прядива (бороду), рот відкривався і ляскаючи закривався, що лякало дітей. Між рогами чіпляли дзвоника, ззаду – хвіст із віника. Ведмедями одягалися найсильніші парубки, які гарно вміють боротися. Їхні костюми складали вивернуті хутром догори кожухи, до ніг прив'язували жмути соломи, сіна або овечі шкури, зі шкур виготовляли і маски. Журавлем був парубок на ходулях, або з довгою шиєю, яку робили з жердини.

У дівочому гурті роль Маланки і Василя виконують дівчата. Дівчата «убирають Маланку у хвату, як молоду обквітчають квітами, Василя підбирають теж з дівчат, надівають на Василя гарні штани, френч, шапку, підводять вуси. Обоє гарно підмальовують. Подекуди дівчата-щедрівниці обмежувалися лише одним костюмованим персонажем – Маланкою.

Підійшовши до вікна, ряджені в пісенній формі просили в господарів дозволу щедрувати:

*«Гой Іване, Іваночку, Пусти до хати Маланочку...»
«Пусти до хати погріти н'яти, Пусти до груби погріти зуби, Пусти до печі зігріти плечі...».*

Прихід ряджених був доброю ознакою, тому їх зазвичай радо запрошували в оселю. О.В. Курочкін висловлює припущення, що ряджені щедрувальники є уособленням «представників потойбічного світу, що провідують живих родичів у визначені святкові терміни і обов'язково вночі».

До хати щедрувальники заходили, лише отримавши дозвіл господарів. У хаті спочатку виконувались величальні щедрівки для кожного члена сім'ї, потім співали пісень про Маланку. Маланка в цей час прядла куделю, пританцьовувала, рухами імітувала дії, оспівані в щедрівці, показуючи, яка вона гарна господиня, все робила навпаки: підмітала хату від порогу до столу, взуття клала на стіл, тарілки під стіл, намагалася допомогти господині підблудити долівку або помити глиняні стіни.

Господарі прагнули помішати їй «наводити порядок» і уважно стежили, щоб Маланка нічого не вкрала. Це за нею також водилось, адже за крадену річ вона просила додатковий викуп або

погрожувала продати її в наступній хаті, там, мовляв, більше дадуть. Іноді їй спеціально клали якусь дівочу річ, щоб Маланка її вкрала, це віщувало дівчині швидке заміжжя.

У цей час у сінцях починала мекати та тупотіти коза. Щедрувальники просили господарів впустити і її до хати погрітися, вона он в ніжки змерзла і в ріжки змерзла. Господарі спочатку відмовлялись, придумуючи різноманітні причини, що коза долівку попусує, вазони поїсть, дітей полякає. Діткам страшенно хотілось побачити козу, вони благали батьків впустити її до хати. Щедрувальники всіляко розхвалювали свою козу: вона, мовляв, і гарненька, і розумненька, танцювати вміє і співати вміє, побрехеньки розкажує, людей звеселяє. Господарі, нарешті, погоджувались.

Ввійшовши до хати, коза спочатку лякала присутніх, намагаючись їх буцнути рогами, а потім під спів щедрувальників відтворювала в танці те, про що співалося в щедрівці. Усе закінчувалось тим, що приходили стрільці або хлопці-молодці і вдарили (встрелили) козу в праве вушко, в саме сердушко, або ж під ліву чи праву ногу, коза впала, ноги задрала, або ж впала та й нежива стала. Одним словом, коза помирала.

Що ж означав цей ритуал? Чому козу неодмінно було вбивати? Адже коза була символом (божеством) родючості ниви. До речі, і донині частинку нескошеної ниви чи незібраної грядки називають козою. В грецькій та римській міфології боги плодючості й урожаю також мали ознаки схожості з козою. В далеку давнину люди помітили, що на тій землі, де стояла домашня скотина, рослини ростуть значно краще, дають більший урожай. Про вплив кози на родючість ниви співається і в народних українських щедрівках:

Де коза ходить,
Там жито родить,
Де не буває, там вилягає,
Де коза туп-туп,
Там жита сім куп,
Де коза рогом,
Там жита стогом,
Де коза хвостом,
Там жита кустом...

Очевидно, смерть кози символізувала зимову смерть рослинності, ниви. Проте в ритуалі головне було не смерть кози, а її оживлення. Всі присутні в хаті, а також щедрувальники намагалися оживити козу, розмішивши її. Для цього всі засоби були добрими, тільки б коза засміялася, почала пручатися, подала ознаки життя. Її «лікував» «лікар», коментуючи при цьому свої дії так, що всі в хаті сміялися, турчали козі у вуха, рахували зуби, щоб переконатися, стара чи молода, був і крайній (сороміцький) метод – пробували «перевірити, чи коза доїться». Оскільки за народними традиціями козою перевдягались парубки, це, як правило, приводило козу до тям, вона пручалася, видиралася, подавала ознаки життя.

Оживання кози знаменувало собою оживання навесні ниви, садів, пасовищ, природи взагалі. Сміх носив магічне значення – відганяв злі сили, крім того, вірили, якщо сміятись у новорічну ніч, то і весь рік пройде зі сміхом, весело і щасливо. На закінчення щедрувальники проголошували вірші з побажаннями щастя, добра в новому році і просили винагороди для Кози, Маланки або інших ряджених персонажів. «Дайте грошей, дзвоника полатати, щоб було чим калатати», «дайте козі на сіно», «Маланці на фартук», «дідові на тютюн».

Господарі замість грошей або ласощів пропонували Козі сіна, соломи, вівса, бурячків, на що щедрувальники відповідали, що їхня коза цього не їсть, вона полюбляє свіжі паляниці, пироги, а також чарочку і шкварочку, шинку й ковбасу. Почувши про гостинці, до хати ввалювались «цигани» з «ведмедем» і починали гадати, танцювати, пропонували підкувати коней або когось із хатніх, господарі на допомогу кликали стражників, які також були серед ряджених, і ті випроводжали з хати гамірних гостей, за що отримували винагороду від господарів.

У XVII ст. зі зростанням міст могутньо стало розвиватися скомороство – одна з ланок вітчизняної карнавально-святкової культури з її багатими традиціями, історичним досвідом використання в дні святкувань змішаного язичницько-церковного календаря. Усі ці свята з їхніми пісенно-танцювальними й ігровими ходами багато що перейняли від скомороських забав: слово і звук, танець і фарбу, дивовижний кос-

твом і маску, вбрання, елементи бутафорії і реквізиту, квіткові гірлянди, ганчір'я і роґожі, смішних і страшних опудал і ляльок.

Психологічною основою будь-якого публічного маскараду, особливо якщо на ньому були присутні люди різних соціальних верств, була неможливість зрозуміти, як поводитися з перевдягнутим співбесідником, тому що всяке спілкування таїлонепередбачуваність і сюрпризи і, на відміну від алегоричного маскараду, де сюрпризи входили в «сценарії», тут вони були не обов'язково приємними.

До таких грандіозних, незрівнянних театралізованих вистав відноситься карнавал у Ріо-де-Жанейро. Щоб подивитися на це видовище, путівки в туристських агентствах замовляють, як правило, за декілька місяців. Сотні тисяч туристів зі всіх куточків земної кулі приїжджають до Бразилії, щоб не тільки подивитися, але й самим, за можливістю, взяти участь у цьому видовищі.

Карнавал – це найдемократичніша форма масового свята. Крім відомого Бразильського карнавалу, безперечний інтерес у туристів викликають Венеціанський карнавал і карнавал у Кельні. Крім цього, можна назвати півний карнавал у Мюнхені – «Октоберфест». На цьому карнавалі щорічно 6 млн гостей випивають близько 5 млн літрів пива.

Карнавал в Ульмі має назву «Німецьке блазенське кільце». Близько 14 тисяч учасників в екзотичних костюмах збираються на нього зі всього південного сходу країни.

Романтична мирна Швейцарія пропонує туристам дійство зі страшною назвою «Карнавал чудовиськ». Середньовічне місто Люцерн в лютому населяють персонажі фільмів жахів.

Американські свята відрізняються великою оригінальністю. Взимку карнавал у Колорадо пропонує перегони на колісницях і хокей із мітлою. У штаті Іллінойс проводиться парад домашніх тварин. Більше тисячі дітей, одягнених у маскарадні костюми, несуть на руках своїх кішечок, собачок, хом'яків та інших домашніх улюбленців. Глядачів на цьому карнавалі збирається близько ста тисяч.

Штат Луїзіана раз на рік згадує своє піратське минуле, коли кораблі місцевих корсарів борознили води озер і заток. Карнавал «Дні контрабандистів» викликає загальний ентузіазм.

У всьому світі популярні свята квітів. Найзнаменитіший квітковий карнавал – у Ніцці; менш відомий, але не менш цікавий квітковий карнавал в угорському Дебрецені, а ось у Новій Зеландії настільки люблять нарциси, що організують торжество винятково ради цих квітів.

На півдні Франції – у Ментоні – проходить єдиний у світі карнавал, присвячений лимону. Серед насиченого культурного життя міста, всіляких музичних конкурсів, фестивалів і карнавалів, святу лимона відводиться особливе місце. Сонячні лимони квітнуть у Ментоні цілий рік, тому не дивно, що вони є предметом національної гордості. На цей карнавал стікаються жителі із сусідніх міст: Ніцци, Езе, Монако, а також туристи з багатьох країн світу. Із добірних лимонів створюються справжні шедеври: середньовічні замки з башточками і родовими гербами, старовинні кораблі, хитромудрі фігурки.

В Іспанії дуже привабливими для туристів є театралізовані програми, де показують фрагменти з історії середньовічної Іспанії, рицарські бої, і, звичайно ж, іспанська корида – видовище, за своєю суттю, не для людей зі слабкими нервами, але розігруване настільки тонко і професійно, що не викликає негативних емоцій, а тільки сприяє отриманню туристами маси вражень.

Сезон кориди в Іспанії починається 19 березня і закінчується 12 жовтня в Мадриді і Сарагосі. Найзнаменитіші кориди проводяться в дні квітневого ярмарку в Севільї, травневого ярмарку в Мадриді і свята Сан-ферміна в Памплоні. В іспанській кориді зливаються воедино «свято, мистецтво і звичай, щоб обдурити смерть в ім'я торжества життя».

Також приваблює туристів в Іспанії фестиваль фламенко. Фламенко – запальний іспанський танок. Без фламенко не дізнаєшся про Іспанію, оскільки це для іспанців не просто танець, а спосіб життя. Тому цей фестиваль завжди дуже емоційний, барвистий, діє збудливо і натхненно.

Є в Іспанії ще одне видовище, яке тільки умовно можна назвати розважальним, більшою мірою його можна віднести до екстремальних видів спорту або туризму. Це свято святого Ферміна в Памплоні (Севілья). У цей день усе місто, всі підлітки і дорослі, місцеві і туристи, – усі біжать попереду биків, відмахуючись від них у кращому разі лише згорнутою в трубочку газетою. Найчас-

тіше бики піднімають на роги іноземців, але охочих узяти участь у цьому дійстві завжди дуже багато.

Улітку Іспанія збирає достатньо багато туристів на свято, яке проводиться в другунеділю липня на пляжі Денія, поблизу Аліканте. Арена для кориди споруджується на самому березі моря, а для новоспечених тореадорів залишають відкритий прохід, щоб вони могли пірнути у воду, рятуючись від гострих бичачих рогів. У змаганні беруть участь сотні туристів, оскільки ризик тут не великий.

Битва томатів – Томатина. Інша назва свята – Битва томатів (La Batalle del Tomate). В останній тиждень серпня в місті Буньол (Bunol), що на сході Іспанії, починається щорічний «Томатний фестиваль», присвячений літу, що минає. Як і всі іспанські фестивалі, він проходить зі святковими феєрверками, музикою, танцями і безкоштовними пригощаннями. Але в томатного фестивалю є і одна відмінна особливість, що привертає в Буньол натовп туристів, це кульмінація свята – томатна битва Томатина (La Tomatina), що проходить на міській площі.

Сигналом до початку битви служить спеціальна петарда, що запускається в середу об 11-й годині з міської ратуші. За цим сигналом на вулицях міста з'являються декілька вантажівок, заповнених головними героями свята, стиглими помідорами, які і є металевими снарядами. Учасники свята, а це все місто Буньоль, підбігши під зливою помідорів до машин, хапають снаряди і весело мстять тим, хто добіг до вантажівок першими.

Утім, мішенню може бути будь-хто, хто знаходиться в зоні досяжності, головне завдання учасників, якими, до речі, вважаються всі, обстріляти помідорами сусіда, а вже хто ним виявиться – не так важливо. Якщо врахувати, що беруть участь у цій забаві близько сорока тисяч чоловік, а кількість снарядів обчислюється сотнею тонн помідорів, легко уявити собі, на що перетворюється міська площа і жителі міста вже через декілька хвилин після початку помідорної перестрілки.

На час боїв, що тривають дві години, закриваються майже всі бари, кафе, ресторани і будь-які громадські місця, а на вікна і двері навішують спеціальні пластикові панелі. Самі учасники Томатини віддають перевагу розумному мінімалізму в одязі, оскільки залишитися чистим цього дня важко навіть за межами

міської площі. Вираз «томатні річки», що нерідко вживається при описі помідорного буйства, – зовсім не красне слівце.

Історичне коріння цього незвичайного свята сягає часів диктаторського правління Франко. За однією з версій, закидання один одного помідорами служило символічним протестом проти його режиму. Але найімовірніше, подібний сенс томатним баталіям був доданий пізніше, коли місцеве свято вже прославалося по всій Іспанії.

Найперше помідорне побоїще було зареєстроване в 1945 році, коли на святі закінчення літа в Буньолі група молодих людей, за небережністю або ж бажаючи потішитися, впустила велику фігуру одного з учасників параду, усередині якої і був сам учасник. Піднявшись, він не оцінив жарт і почав колотнечу, до якої швидко приєдналися його друзі. Сутичка відбувалася біля лавок з овочами, і помідори тут же стали металевими снарядами. Поліція, що наздогнала, розігнала забіяк і примусила їх заплатити за зіпсовані овочі, але рівно через рік вони зібралися там само і вже зі своїми помідорами.

Поступово помідорні перестрілки стали загальноміськими і, незважаючи на незадоволеність поліції, у них брало участь усе більше й більше народу. У 1950 році місцева влада вже не заважала проведенню Томатини, як почав називатися цей день. Але темпераментні іспанці не завжди обмежувалися метанням один в одного помідорів, деколи під роздачу овочів потрапляли і впливові персони, що призвело до заборони свята в 1957 році. Засмучені цим, іспанці влаштували багатолюдні похорони Томатини, на яких величезну труну з помідором пронесли вулицями міста, а траурну процесію, за всіма правилами, супроводжував оркестр і плакальниці. Під тиском городян у 1959 році місцева влада була змушена відмінити заборону і визнати Томатину офіційним святом Буньола.

Тоді ж було прийнято правила проведення цього свята, що діють і до сьогодні. Заборон усього чотири: початок і кінець баталії строго визначаються сигнальною петардою з міської ратуші; не можна кидатися нічим, окрім помідорів, а самі помідори слід роздавати перед кидком, щоб уникнути травмування; заборонено рвати один на одному одяг; не можна заважати руху вантажівок із помідорами. Завдяки цим

простим правилам, жодне святкування Томатини не призвело до серйозних інцидентів.

До 1975 року за свої снаряди кожен житель платив із власної кишені, приносячи помідори на святкування із собою. А в 75-му підвозити «боєприпаси» почали ченці з Ордена святого Луїса Бертрана, покровителя міста. Ще через п'ять років за організацію свята взявся муніципалітет міста, що різко збільшило кількість учасників свята і об'єм розкиданих помідорів.

Закінчуються томатні баталії купанням у басейні, заповненому томатним соком, і розіграшем окістів традиційної іберійської свині. До фіналу свята помідорне місиво під ногами досягає щиколоток, а довколишні будинки, як утім, і учасники, перефарбовуються в червоний колір. Після самої баталії площу відмивають, а потім ще декілька днів триває Томатний фестиваль, останній фестиваль літа, що минає.

Один з наймістичніших і найживописніших фестивалів щорічно проходить у чилійському місті Андакольо. Присвячено це свято Святій Діві Розі – так часто називають городяни Діву Марію. На це свято стікаються туристи із сусідніх країн Латинської Америки – Аргентини, Болівії, Перу, а також любителі всього незвичайного і барвистого. Подивитися є на що: хитромудрі народні костюми, ритуальні танці, релігійні ходи і навіть кінні скачки й півнячі бої.

Напередодні Нового року безліч туристів поспішає до Фінляндії, щоб зустріти Санта Клауса на самому початку його святкового шляху по всьому світу. Цей захід обставляється настільки красиво і видовишно, що завжди привертає величезну кількість туристів зі всіх куточків земної кулі.

Таким чином, у кожній країні склався власний, неповторний комплекс карнавальних розваг, але в нім обов'язково присутні: карнавальний сюжет; маскарад; змагання (у минулому – битви), танці, музика, спів; ритуальна їжа.

Але, незважаючи на всі спільні чинники, кожен карнавал має свою особливість, свою родзинку.

2.4. КОСТЮМОВАНІ ТУРИ

Костюмовані тури – це один з авангардних напрямків анімаційного туризму. Такими турами можуть вважатися, наприклад, тури з відпочинком на американському ранчо, де туристи отримують одяг і спорядження ковбоїв, навчаються під керівництвом досвідчених інструкторів їзди на коні і ковбойській майстерності, повністю занурюючись у дійство. Максимально наближена до життя ковбоїв атмосфера, підкреслена одягом, їжею і заняттями, сприяє цьому.

У Відні традиційно проводяться професійні бали – озброєних сил Австрії, мисливців, кондитерів, праль, – які можуть відвідати туристи. Відвідувачі цих балів зможуть узяти напрокат костюми і плаття, стилізовані під XIX ст. Такого роду тури викликають великий інтерес, вони можуть бути організовані на базі будь-якої садиби або замку.

Недалеко від невеликого містечка Сан-Мігель, на півдні острова Тенеріфе (з групи Канарських островів), розташований одномісний замок, у якому вечорами закипають неабиякі пристрасті: шість безстрашних рицарів намагаються з'ясувати, хто ж із них «най-най».

«Рицарський турнір у замку Сан-Мігель» – це театральномасово-циркова вистава, де глядачам відводиться ключова роль, адже саме вони визначають переможця поєдинку.

Замок Сан-Мігель – точна, але трохи зменшена копія реально існуючого середньовічного замку. Він був спеціально побудований як місце проведення костюмованого шоу, яке, за задумом творців, має повернути його гостей на декілька сторіч назад, у романтичну епоху, що давно минула, знайому нам із книг про короля Артура та історичних кінофільмів.

Завдяки вмілій режисерсько-драматургічній організації процесу, який анімаційно-театралізувався, програма перетворюється на цілісну, розіграну силами аніматорів і туристами, масову виставу.

Сценарій дозволяє логічно виправдано збудувати і зв'язати відносно самостійні ігрові епізоди, внаслідок чого програма набуває монолітності, стрункості, закінченості. Масова театралізована гра завжди спрямована на те, щоб перетворити й актуалізу-

вати наявний запас життєвих і художніх вражень на живу, веселу імпровізацію. При цьому особливий характер ігрової діяльності і ситуації обумовлює досить специфічний спосіб трактування матеріалу. Будь-яка програма вирішується в ігровому ключі.

Дуже важливі для анімаційних видовищних театралізованих програм участь і активізація глядачів, що є засобом залучення їх до культурних традицій, до історії країни, до збагнення її своєрідності, тобто до того, ради чого багато туристів відвідують різні країни світу.

Аналіз анімаційних художньо-історичних програм в природному ландшафті вимагає осмислення організації просторового середовища. Специфіка цього питання полягає в тому, що саме вдалий вибір місця дії, його органічний зв'язок з історичним або фольклорним змістом створюють необхідну атмосферу і підсилюють емоційно-образну дію художньо-історичної програми. При цьому реалістична сценографія зазвичай відсутня, а епіцентр дії оформляється за рахунок деталей, що доповнюють місцевість і підсилюють уяву аудиторії.

Головним методичним принципом у створенні художньо-історичних програм у природному ландшафті є органічне поєднання природно-архітектурного середовища з вписаними в неї як стаціонарними установками, так і спонтанно виникаючими сценічними майданчиками.

Анімаційні програми повинні створюватися практично на всіх туристських маршрутах із метою забезпечення туристів максимальною релаксацією фізичних і психічних сил.

2.5. ФЛЕШМОБ

Проблемою сучасної культури стало те, що явища, які репрезентуються як новітні виклики і звані “сучасним мистецтвом”, безнадійно застарівають. Новаторські експерименти стають історичними хроніками, і лише логіка політичної економії знаку не дає піти їм зі сцени. Постійно поновлювані іміджі, як туга, до новизни, знаходять сьогодні конкретні вирази.

Одним із засобів сучасного самовираження і став флешмоб.

Флешмоб (англ. flash mob: flash – спалах, mob – натовп, перекладається як «спалах натовпу» або як «миттєвий натовп») – це заздалегідь спланована масова акція, у якій велика група людей (мобери) раптово з'являється в громадському місці, протягом декількох хвилин люди із серйозним виглядом виконують заздалегідь обумовлені дії абсурдного змісту (сценарій), і потім одночасно, швидко розходяться в різні боки ніби нічого не сталося. Психологічний принцип флешмобу в тому, що мобери створюють незрозумілу, абсурдну ситуацію, але поведуться в ній неначе для них це цілком нормально і природно: серйозні особи, ніхто не сміється, всі перебувають у здоровому глузді, тверезі і при розумі.

Флешмоб – це вистава, розрахована на випадкових глядачів (Хомичів), у яких виникає неоднозначні відчуття: повне нерозуміння, інтерес і навіть відчуття власного божевілля.

Ідеологія класичного флешмобу дотримується девізу: «Флешмоб поза релігією, поза політикою, поза економікою», тобто не може бути використаний у корисливих цілях.

Учасники флешмоб-акцій не отримують і не платять ніяких грошей за участь у ній. Це добровільне заняття. Учасники одного й того ж заходу можуть переслідувати різні цілі. Серед можливих варіантів: розвага; відчуття себе вільним від суспільних стереотипів поведінки; створення враження на тих, хто оточує; самоствердження, випробування себе: «Чи зможу я це зробити на людях?»; спроба отримати гострі відчуття; відчуття причетності до загальної справи; отримання ефекту як від групової психотерапії.

Явище флешмобів почалося після того, як у жовтні 2002 вийшла книга соціолога Говарда Рейнгольда «Розумний натовп: наступна соціальна революція», у якій автор передбачав, що люди використовуватимуть нові комунікаційні технології (Інтернет, стільникові телефони) для самоорганізації. Поняття «Розумних натовпів» (смартмоб) стало основоположним у подальшому розвитку флешмобів та інших подібних акцій, і по суті своїй є різновидом смартмобу. У червні 2003 р. Роб Зазуета, ознайомившись із працями Рейнгольда, створив перший сайт для організації подібних акцій: flocksmart.com.

Перший флешмоб був намічений на 3 червня 2003 року в Нью-Йорку, США, але не відбувся. Йому перешкодила заздалегідь

гідь попереджена поліція. Організатори уникнули цієї проблеми при проведенні другого флешмобу, який відбувся 17 червня 2003 року. Учасники прийшли в задалегідь відведене місце, де вони отримали інструкції з приводу остаточного місця і часу прямо перед тим, як він починався. Приблизно двісті чоловік (за іншими джерелами, 150) зібралися навколо одного дорогого килима в меблевому відділі універмагу «Масу's» і стали говорити продавцям, що живуть разом на складі в “приміській комуні” на околиці Нью-Йорка і прийшли купити «Килимок кохання». Уже через декілька днів хвиля акцій прокотилася по всій Америці і Європі. Перші акції були організовані й відбулися одночасно в Петербурзі та Москві 16 серпня 2003 р. У них учасники зустрічали на вокзалі тих, що приїхали поїздом із незрозумілими табличками. Перші українські моби пройшли так само 16 серпня в Дніпропетровську і Києві практично одночасно. 23 серпня перший флешмоб відбувся в Одесі. Уцілому флешмоб у країнах СНД отримав сильний розвиток у плані ідеології.

Безумовно, дії, які можна кваліфікувати як флешмоб, могли відбуватися і задовго до появи книги Рейнгольда. Але це були скорішескладні поодинокі випадки, що не є масовим явищем. Тільки наявність зручних і швидких засобів зв'язку і більш-менш сформовані правила дозволили флешмобу стрімко стати популярним практично по всьому світу. Тому можна стверджувати, що він має унікальну ідеологію і не має аналогів у світовій історії.

Ідеальний сценарій флешмобу має бути абсурдним, загадковим, не дуже помітним і в жодному випадку не викликати сміху. Мобери не повинні порушувати закони й моральні засади. Просто повинні робити щось безглузде, але так, як ніби в цьому є сенс. У результаті випадкові глядачі (Хомичі) сприймають це як серйозну ситуацію, у якій є якийсь сенс, намагаються його знайти. У них виникає відчуття інтересу, тривоги, незрозуміння або навіть відчуття власного божевілля. Сценарій не повинен перейти межу, коли він уже стає смішним, але це виходить у край рідко.

Рух флешмобу виходить із того, що у флешмоб-акціях існують типові правила. Найбільш важливі їхні пункти:

1. Дії, що здаються спонтанними. Заборона збиратися або привертати увагу на місці до акції, одночасний початок і за-

кінчення акції її учасниками. Після акції потрібно миттєво зникати з місця дії в різні боки і вдавати, нібито нічого й не було.

2. Сценарій повинен привносити абсурдність і загадковість у те, що відбувається.

3. Точне дотримання сценарію.

4. Не викликати агресивної реакції випадкових глядачів. Не порушувати законів, не показувати ніяких політичних переваг. Не смітити.

5. Робити все із серйозним виглядом і перебуваючи в здоровому глузді. Бути тверезим.

Протягом існування явища флешмобу стали з'являтися такі сценарії, які не відповідали його правилам. Проте вони гралися, і тоді стало ясно, що термін «флешмоб» уже не здатний задовольнити всіх.

Флешмоб як гра

Та все ж флешмоб – це не в останню чергу гра. Адже недаремно в середовищі моберів дієсловом, яке позначає їхнє заняття, є дієслово «грати» («грати моб», «відігравий сценарій»).

Сучасна цивілізація залишає мало місця для самого явища гри. Навіть у мистецтві ігровий чинник відходить на другий план. І як духовна, і матеріальна організація суспільства стала перешкодою для скільки-небудь явної дії цього чинника.

Флешмоб повертає мистецтву якийсь елемент гри. Проте самі поняття задоволення, вигоди, властиві всякій грі, надзвичайно розмиті у флешмобі. Учасники збираються тільки для того, щоб узяти участь у флешмобі. Така дійсна «мотивація» флешмобів.

Флешмоб на мить об'єднує десятки і сотні людей, переважно не знайомих одне з одним, примушує їх з'явитися в один і той же час, в одному і тому ж місці та робити одну і ту ж дію, а потім швидко розійтися у своїх справах. Здавалося б, що в цьому незвичайного? Щодня, щогодини, щохвилини десятки і тисячі людей так само збираються в один і той же час в одному і тому ж місці, щоб зробити одну і ту ж дію: у транспорті, на вулиці, у магазині, в кіно. Відмінність в тому, що в разі флешмобу люди перестають бути частиною сірого випадкового потоку і стають час-

тиною “розумного натовпу”, зберігши свою індивідуальність і обдуманість дій. Створюється особливий модельований соціокомунікативний простір.

Флешмоб як художній метод

Майже відразу ж після своєї появи флешмоб вийшов за ті жанрові межі, у яких він був задуманий. Та майданова культура карнавалу, з якої починався флешмоб, стала лише однією з частин флешмобу як методу художньої свідомості. Нехай найбільш видимою і найбільшою його частиною, що привласнила саму назву «флешмоб», проте далеко не єдиною.

Власне, сам «флешмоб» (майданова культура) розділився на два різновиди: *x-mob* (модельовання соціо-комунікативних просторів і систем) і *social-mob* (гра зі стереотипами масової свідомості). Окрім цього, «адепти» флешмобу «визнають» такі різновиди «офіційного» флешмобу: *mob-art* (акції художньої спрямованості), *i-mob* (флешмоб у мережі Інтернет), *auto-mob* (флешмоб за участю засобів пересування), *bookcrossing* (флешмоб, метою якого є популяризація тієї або іншої книжки або взагалі читання як такого), *long-mob* (флешмоб, розрахований на тривалий процес реалізації впливу на соціум). Проте цілком зрозуміло, що цим флешмоб як явище культури не обмежується.

Так що ж характеризує флешмоб як художній метод і дозволяє його виділити серед інших субкультур? По-перше, це його стихійність. Для свідка флешмобу його учасники з'являються з нізвідки і вирушають нікуди. По-друге, масовість. Неможливо точно визначити кількість учасників для того, щоб флешмоб удався. Основний критерій такий – щоб моб був помітний. Це і десять чоловік, і декілька тисяч чоловік – залежно від ситуації. По-третє, деперсоніфікація. В історії не залишається ні імен авторів акції, ні імен учасників. По-четверте, відмова від документації. Документація флешмобів носить скоріше вимушений емпіричний характер і знищується відразу після проведення акції. Флешмоб намагається звільнити себе від історії, а разом і від дійсності, з якими так зрослося сучасне мистецтво. По-п'яте, процес ради процесу.

Здавалося б, постмодернізм оголив кризу сучасної культури, показавши її тупиковість і нездатність створити щось принципово

нове. Флешмоб же виявився річчю куди глибшою, ніж постмодернізм. У ньому не може бути ірраціональності, яка властива постмодернізму, тому що в ньому взагалі нічого не може бути.

Культура – це спосіб впливу на особу шляхом створення узгальнень, стереотипів, ментальності. Флешмоб же, навпаки, руйнує це, зміщує звичні культурні координати. Абсурдність флешмобу умисне підкреслює смерть культури, смерть знака– як основи культури. Можна сказати, що флешмоб – це культура заперечення культури.

Проте можна сміливо припустити, що флешмоб –це не безвихідь культури, а новий її виток.

Постмодернізм оголив кризу культури, здавалося б, далі вже нікуди. Дійсно, у цій площині – нікуди. Проте флешмоб виводить нас в іншу площину. Якщо раніше мистецтвом вважалося, коли одиниці творять для мас, у флешмобі маси творять для випадкових одиниць. Яскравим прикладом цього служить Інтернет. Рольові ігри, коли відомий твір розкладається по персонажах серед користувачів Інтернету, які пишуть свою альтернативну історію. «Народний переклад»«Гаррі Поттера», літературні лабораторії, коли незнайомі автори пишуть по розділу, по декілька сторінок, а то й по абзацу, та й форуми, гостьові чати, врешті-решт,– усе це розраховано на масовість, раптовість і тимчасовість.

Так, флешмоб ламає культурні знаки. Проте це скоріше не смерть, а народження. Правильніше, навіть не народження, а повернення до витоків на більш високому рівні. Адже в початковому періоді цивілізації мистецтво і було тим, що об'єднувало людей у визначеному місці в певний час. Адже твори Гомера виконувалися хором, під музику всім плем'ям; люди, які їх виконували, входили в колективний транс, відключаючи свідомість і «включаючи» підсвідомість. Саме так з'явилася сучасна цивілізація.

Саме слово «флешмоб» стало прозивним, і ним почали називати будь-яку акцію, у якій бере участь певна кількість чоловік. Це неправильно. Флешмоб – це акція, яка підкоряється строгим правилам і законам. Хоча все новий вигляд акцій «вийшов»із флешмобу, деякі з них стали настільки відрізнитися від нього ідеологічно й організаційно, що їх уже не можна відносити до різно-

видів флешмобу і можна вважати окремими різновидами втілення технології смартмобу.

Мабуть, єдине, що об'єднує більшість акцій, – це прагнення зробити що-небудь разом, але таке, для чого у звичайному житті потреби немає. Всі акції несподівані для випадкових глядачів. Головним чинником є самоорганізація через сучасні засоби комунікації. Тому той флешмоб у первинному значенні слова тепер називають класичним флешмобом.

Класичний флешмоб побудований на первинних основах ідеології руху. Головна мета – здивувати випадкових глядачів, але так, щоб у них не було огиди або сміху від того, що відбувається. У сценаріях класичних флешмобів має бути абсурдність дій. Від цього випадкові глядачі спершу не можуть зрозуміти сенс того, що відбувається, але його там і немає. Такі акції робляться в багатолюдних місцях. Щоб не викликати негативної реакції у випадкових глядачів, такі акції проходять тихо і без шуму, спокійно і взагалі ледве помітно. Щоб не викликати сміх у випадкових глядачів, учасниками акції все робиться із серйозним виглядом. Іноді інструкції моберам видаються до акції спеціальними агентами. На акціях учасники видають, що все спонтанно, але цілком буденне для них. А тому він не повинен бути складним і з якою-небудь яскравою атрибутикою. Починається акція одночасно всіма учасниками. Для цього узгоджується час або призначається спеціальна людина (маяк), яка повинна подати сигнал усім про початок акції. Такі акції тривають недовго (звичайно до п'яти хвилин), інакше випадкові глядачі починають проявляти активність: приставати з питаннями, викликати працівників охорони і правопорядку, ігнорувати і далі займатися своєю справою і тому подібне. Учасники, як правило, вдають, що один одного не знають, і розходяться одночасно в різні боки. На питання глядачів учасники акцій намагаються не відповідати або відповідями не розкривають дійсний смисл того, що відбувається. Відповіді для перехожих можуть бути заздалегідь обговорені при плануванні акції. Після того, як усі різко розходяться, зазвичай учасники збираються на after party, щоб поділитися враженнями. Акції, як правило, відбуваються у вихідні дні з інтервалом у два тижні.

Політ-моб або соціо-моб. Це акції із соціальним або політичним відтінком. Вони є простішим, оперативним і безпечним способом висловлювання громадської думки або залучення уваги до тих або інших проблем, ніж мітинги і демонстрації. Наприклад, після виборів у Білорусію 2006 р. пройшов ряд таких акцій. Декілька чоловік, зібравшись у центрі Мінська, розкрили газету «Радянська Білорусія» і почали рвати її на дрібні шматочки. В іншій подібній акції відбувся флешмоб, коли близько 30 мінчан демонстративно зав'язали очі і відвернулися від установленого на площі екрана, на якому транслювався виступ прокурора Білорусі. На піку популярності у квітні 2006 року «політичні флешмоби» в Мінську збирали до 100–120 чоловік. Із метою припинення подібного роду акцій влада дотримувалися тактики затримання від 10 до 20 чоловік, що протягом двох тижнів зменшило число учасників флешмобів до 15–20 чоловік.

Неспектаклевий моб (Реальний Флешмоб, Нонспектакулярний моб, Х-моб) – це акції, у яких учасники намагаються змоделювати тонкий, деколи ледве вловимий, соціо-комунікативний простір, у якому на першому місці стоять переживання самих учасників. Він може бути непомітний для оточуючих. Завдання – не проводити ніякого враження на зовнішнього глядача. Дії учасників настільки наближені до повсякденності, що їхній образ починає «мерехтіти». Стає незрозумілим, чи видно дії, що виконуються за сценарієм, або це всього лише дії звичайного перехожого, що випадково повторив те, що написано в сценарії. Зміна повсякденності повсякденністю розрахована на тактику дежавю і формування в перехожих відчуття тихого божевілля. Цей моб породжує ефект зміни свідомості, схожий на ефект психотропних речовин. Варіанти для прикладу: спіткнутися; згадувати, чи є мобільний телефон у кишені чи ні, потім діставати його і класти назад; намагатися підкурити запальничкою, відвертаючись від вітру; уважно читати чек біля входу в магазин і щось у голові вважати, злегка ворушачи губами й закидаючи очі; марно намагатися зав'язати шнурків; наклеїти оголошення на стовп.

У результаті ми, знаючи одне одного, починаємо спостерігати одне за одним. Навіть, крім того, ми помалу почнемо самі намагатися вгадати, хто тут мобер, а хто просто перехожий. Це моб не для перехожих, а для нас. Можна трішки пригальмовувати – тоді й дуже пильні глядачі помітять.

i-mob – загальна назва для всіх видів акцій, що проводяться в Інтернеті (форуми, чати і т. ін.). Дуже часто Інтернет-флешмоби виникають спонтанно, заздалегідь нічого не запланувавши. Найчастіше є коментарями до дослідів зі смішними варіантами відповіді.

Арт-моб. До моб-артів відносяться акції, що мають якусь художню цінність і, як наслідок, складність реалізації, яка іноді вимагає відступу від деяких правил флешмобу. Як правило, виконується невеликою кількістю учасників із використанням реквізиту. Він більш націлений на видовище, естетику, моб-арт припускає під собою репетиції, у моб-арті є команда, що складається з режисерів, сценаристів, людей, що допомагають з організацією. Але він не перестає бути мобом, тому як усі основні правила під час акції чинні.

L-моб (англ. long mob – «довгий моб») – заздалегідь обумовлені дії, які кожен мобер може здійснювати практично в будь-який слухний для нього час і в зручному місці. Наприклад, сценарій «крейда». Усі беруть крейду й обмальовують, як трупи на землі, усе що завгодно: пляшки, люки, лавки, перехожих, ліхтарні стовпи, тінь, машини і т. д. Усе це робиться протягом тижня. У результаті одного разу, вийшовши вранці на роботу, люди побачать усе місто змальованим. Це обов'язково викличе інтерес і думки про божевілля.

Фан-моб (англ. Fun-mob – «веселий моб»), іноді називають «цирком») – флешмоб, що є за сценарієм або став під час проведення масовим приколом. Характеризується недотриманням правил, відсутністю в моберів особливого відчуття моба. Як правило, ним стають спонтанні флешмоб-акції, провести які мобери вирішили на зустрічі (after party) після основної акції.

Date-моб (англ. Date –побачення) – ФМ-акція, спрямована на знайомства моберів особливим, незвичайним шляхом. Проводиться з розрахунку– одна акція на одну пару. Учасники не повинні бути знайомі один з одним до акції і не повинні знати заздалегідь, хто буде на ній. Наприклад, сценарій «Blind». Хлопцю на вказаному заздалегідь місці зав'язують щільно очі хусткою і наказують чекати. Дівчину підводять через декілька хвилин. Її завдання провести хлопця з пункту А в пункт Б. Прогулянка займає не більше години. Під час прогулянки вона повинна тримати його за руку й описувати все, що відбувається навколо. Від моделі машини, що проїжджає поряд, до кольору листя на дереві. Кожен із них може, за бажанням, не називати свого імені. Дійшовши до пункту Б, дівчина залишає хлопця і йде, а хлопцю через хвилину знімають пов'язку.

Моб-Хаус (англ. mob-house) – це акція, розрахована на декілька годин, коли мобери не виконують якийсь сценарій, а живуть за певними правилами життя, що відрізняється від життя звичайного. Це моделювання соціо-комунікативного простору, зрозумілого тільки учасникам акції, і зухвалий подив у випадкових свідків.

Моб-гра– ці акції припускають певну взаємодію учасників, допустимі контакти між ними, заздалегідь обумовлені на сайті. Кінець може бути непередбачуваний.

Книговорот (англ. Bookcrossing) – глобальний рух за звільнення книг і «перетворення світу в бібліотеку». Вже чотири роки бібліофіли планети спеціально залишають у суспільних місцях літературу для того, щоб вона потрапила в «добрі руки». В Інтернеті створено спеціальний ресурс, де колишні господарі можуть прослідкувати подорож «паперового друга». Їхній девіз: «Зробимо з матеріальної книги духовну річ. Хай Думка прийме безтілесну оболонку!».

Фаршинг– це неформальний напрямок інтелектуального і психологічного екстриму. Метою фаршингу є публічне дійство, учасники якого повинні на якийсь час забути про свої комплекси і ті соціальні, моральні й етичні межі, якими вони звикли сковувати себе в повсякденному житті. Фаршинг не перформанс і не

флешмоб. Він не для глядачів. Він для учасників, основне завдання яких – перемагти себе, подолати якусь свою межу, зробити що-небудь, що у звичайному житті зробити б побоялися. Зробити те, про що соромитимешся, потім згадувати. Кожна акція і дія кожного учасника – це нова межа, яку він переступає під час акції. Потрібно розламати в собі всі шаблони і добитися повного звільнення.

Монстрація (від слова демонстрація) – це демонстрація з плакатами, зміст яких гранично безглуздий. Головна мета монстрантів – вимагати нез’ясовного. Перша акція була ініційована у 2004 році групою новосибірських художників з творчого об’єднання САТ (Contemporary Art Terrorism), які через Інтернет запрошували всіх узяти участь – влитися в звичайну першотравневу демонстрацію колоною монстрантів. Новосибірські співробітники правоохоронних органів завжди перешкоджали монстрантам і вже не раз невинувато грубо до них ставилися: затримували, відбирали плакати, заважали їхньому просуванню. Усе це змусило у 2006 році ТО САТ публічно відмовитися від якої-небудь керівної ролі в проведенні монстрацій, надавши створеній традиції свободу самостійного розвитку.

Мобфест – усесвітній, щорічний флешмоб-фестиваль, що проходить в одному з великих міст СНД. Мобфест був задуманий як захід, який об’єднає, подружить учасників флешмоб руху з різних міст і країн СНД і Європи. Так і вийшло з мобфестом, який пройшов у Санкт-Петербурзі влітку 2005 року. Після закінчення мобери роз’їхалися, але налагодили дуже хороші дружні відносини між собою, стали більше і краще спілкуватися, їздити один до одного в гості і навіть любити один одного.

Хепенінг (англ. happening) – це вистава, що театралізується, за участю художників. Зазвичай вона побудована на імпровізації, не має, на відміну від, чіткого сценарію. Є однією із форм сучасного мистецтва. Головне завдання хепенінгу – зламати стереотип між глядачем і сценою.

Основоположником хепенінгу як вистави з елементами випадковості є Джон Кейдж, який здійснив перший хепенінг у 1952 році. Відповідно до його думки про значення випадку в художній

творчості, хепенінги іноді називають “спонтанними безсюжетними театральними подіями”.

Термін у 1958 році був запропонований учнем Кейджа. Капроу відмовлявся від традиційних принципів художньої майстерності і постійності в мистецтві. В Америці до художників, що розвивали мистецтво хепенінгу в період його становлення, крім Кейджа і Капроу, відносяться Джим Дайн, Рой Лихтенштейн. Ідея хепенінгу пов’язана з принципом глядацької участі, часто має на увазі постановочні демонстрації в цілях соціально-політичної пропаганди, як багато з робіт Йозефа Бойса, або з метою шокувати суспільну мораль.

У 1959 р. театр «Рубен-Геллері» поставив п’єсу 18 хепенінгів у шести діях (18 Happenings in 6 parts), придуману Алланом Капроу. Глядачі могли залучитися до того, що відбувався прямо в залі, випивши келих вина разом із героями.

Хепенінги стали відомі з початку 1960-х років. На 1960-ті роки припав їхній розквіт (переважно в США).

Хепенінг (англ. happening, від happen – траплятися, відбуватися) – напрямок у постмодернізмі, що перейшов від створення естетичних об’єктів до творів-процесів, тобто до «художніх подій», здійснюваних або самим художником, або помічниками і глядачами, що діють за його планом; так називають і сам цей твір-подію або «акцію» (англ. action). Його початком були нарочито загадкові, «незрозумілі», деколи скандальні акції художників і поетів футуризму, дадаїзму, якими часто супроводжувалися їхні публічні виступи. Хепенінги, за духом своїм тісно пов’язані з театром абсурду, можуть бути своєрідними мікроспектаклями з елементами сюжетності і складним реквізитом або більш відвернутими ритмічними, динамічними або стабільними композиціями.

У них незмінно акцентується вільний «простір гри», який повинен відчувати глядач-співучасник.

Флюксус (лат. fluxus – «потік життя») – європейський арт-рух, значне явище в мистецтві другої половини ХХ сторіччя. У русі Флюксус, що успадкував творчий метод, у різний час брали

участь такі ключові фігури сучасного мистецтва, як Йозеф Бойс, Нам Джун Пайк, Джон Кейдж, Йонас Мекас, Йоко Оно та інші.

Новаторство флюксуса – не тільки у формулюванні таких художніх форм, як перформанс, мейл-арт або участь у виникненні концептуального мистецтва, але й у принциповому «розмиканні» меж мистецтва, змішуванні різних його сфер – музики, відео, театру, перенесення творчості у сферу колективного, святкового, спонтанного дійства.

2.6. ФАЄР-ШОУ

Стихія вогню завжди притягала і зачаровувала людину. Вогонь незмінно здобував перемогу у всіх спробах приручити його.

Але полум'яна, непокірна стихія виявилася слухняною в умілих руках артиста. Із тих пір вогонь стає рухомою, живою істотою, красивим і запальним «партнером» артистів шоу.

Ритуальні танці дикунів племені Маорі дали початок стилю обертання вогню тепер уже популярного у всьому світі. Дійство зачаровує, і протистояти цьому марно.

Рої – традиційна зброя стародавніх вікінгів, африканських бушменів і тайських бойовиків.

Міцні сталеві ланцюги з факелом на кінцях плюс момент обертання, плюс немислима координація людини, що впала в транс з єдністю незламного жадання життя. Рої – це свобода: свобода рухів, відчуттів. І у фашеровщиків вогонь живе на кінці Рої, а також віял, жердин. Артист шоу вміє “дихати вогнем”, а іноді полум'я живе на різних частинах його одягу.

Танець із вогнем дав цьому дійству назву fire-show, вогненне шоу, схоже на феєрверк. Це особлива форма самовираження артиста. Вогонь – дуже рухома істота, примушує людину хоч би частково бути такою же. Вогонь ніколи не обпалює!(див. практичну частину Розділ 2).

«Зустріч гостей»– це своєрідний вогнений раус, здатний занурити людей у певну атмосферу перед початком свята. Простір (алея, парк, ворота, двір, ганок) перед місцем збору гостей декорується вогненними світильниками, перетворюється на сад танцюючих вогнів. Мерехтливі вогники створюють чарівну атмос-

феру, а химерні персонажі приємно дивують тих, що прийшли на свято,вогненними сюрпризами.

«Вогнений» реквізит обертають під барабани, іноді в тиші, під етнічну музику. Для тих, хто танцює з вогнем, ця музика потрібна для ритму. А Рої самі володіють своєрідною, незвичайною музикою. Коли вони горять, усередині вогненного кокона всі зовнішні звуки приглушаються. Фаершоу наполовину дивиться, наполовину слухається. Спектаклі і шоу – це синтез вогню і клоунади, феєрверку і театру. Це видовище, яке треба побачити.

Контрольні питання:

1. Подієво-анімаційні тури.
2. Форми театралізованих анімаційних заходів.
3. Свято.
4. Масові свята.
5. Корпоративна вечірка.
6. Фірмові свята.
7. Карнавальний рух.
8. Костюмовані тури.
9. Флешмоб.
10. Фаєр-шоу.

3.1. ГОЛОС

Усі люди грають щодня якусь роль. І в повсякденному житті, і в ділових переговорах ми певним чином підіграємо співбесідникові, щоб досягти бажаного результату, тому цілком логічно використовувати в діловому спілкуванні прийоми ігри, які вже відпрацьовані представниками акторського середовища.

Адже саме акторська майстерність дозволяє людині освоїти техніку управління своїм емоційним станом. А результатом буде можливість уникнути конфліктної ситуації вдома або на роботі.

Є один могутній засіб впливу на співбесідника й аудиторію – це **голос**. Голос володіє магічною дією. Він може дратувати, столювати і приносити задоволення. Міняючи емоційне забарвлення голосу, можна привертати до себе опонента. Багато людей неабиякою мірою зобов'язано своїм успіхом саме голосу. Так само як і про зовнішній вигляд, люди судять про голос політичного діяча протягом перших декількох секунд. Неважливо, відома ви людина чи ні. Незважаючи на зовнішність деяких відомих людей, що запам'ятовується, згадуючи їх, ми в першу чергу згадуємо голос.

Голос аніматора важливий так само, як його зовнішність, манери, текст виступу. Це той інструмент, за допомогою якого він доносить своє повідомлення до аудиторії. Взаєморозуміння між актором і аудиторією залежить від ваших голосових і мовних даних. Голос може привернути слухачів на бік акторів, переконати їх у чомусь, завоювати їхні голоси і довіру. Голосом можна розворушити людей або приспати їх, зачарувати або відштовхнути. Людський голос – могутній інструмент.

Завжди слід пам'ятати, що слухачі чекають – і цілком заслуговують – почути приємний голос.

Є категорія людей, голоси яких викликають традиційне захоплення. Це диктори класичних музичних радіостанцій. Ці люди

часто володіють приємною вимовою. Незважаючи на те, що багато хто з них має хороші голоси від природи, вони багато і свідомо працюють над ними.

Для того щоб задіяти весь голосовий апарат, необхідне повітря, що поставляється легенями. При спокійній розмові з другом ви тільки злегка наповнюєте повітрям верхівки легенів – вам цілком вистачить поверхневого дихання. Але для того щоб отримати приємний грудний голос, який розноситиметься на велику відстань, треба дихати за допомогою діафрагми. Вона має дуже велике значення для формування голосу, оскільки проштовхує повітря, яке вдихають ваші легені, крізь горло і губи.

Резонанс. Гарний голос має бути резонуючим, вібруючим. Резонанс – це результат вібрації повітря в голосових порожнинах, тобто в синусах, носоглотці, гортані і грудній клітці. Для резонансу потрібне правильне глибоке дихання.

Резонанс дає голосу силу й упевненість. Коли ви заходите до людного приміщення, то ваш резонуючий голос буде добре чутий, незважаючи на шум. Якщо в кімнаті шумно, говоріть тихіше, а не голосніше. Ви одразу зрозумієте, що люди чудово чують те, що ви говорите.

Тип голосу. Природний тип голосу залежить від розміру резонуючих порожнин у грудях, горлі і структуриобличчя. Оскільки підсилювачі спотворюють верхні діапазони людського голосу, вам слід визначити найнижчий можливий для вас тип голосу, з яким ви відчуватимете себе зручно. Це означає, що джерело голосу має розташовуватися якнайнижче, але бути природним для вас.

Подумайте про типи голосів, якими характеризуються співаки: сопрано – найвищий жіночий голос, альт – найнижчий, меццо-сопрано – середній. Тенор – найвищий чоловічий голос, бас – низький, а глибокий бас має виключно низький природний діапазон.

Висота тону. Висота тону характеризує висоту вимовлених вами звуків і залежить від частотної вібрації вашої гортані. Для високого голосу характерна висока частота вібрації, для низького голосу характерна низька частота вібрації.

Для того щоб голос не звучав монотонно, він повинен охоплювати, принаймні, октаву. Це означає – чотири ноти вище за середину і чотири ноти нижче. Деякі красномовні оратори охоплюють голосом дві і навіть три октави у своєму діапазоні (це необхідна вимога для майстерного актора – виконавця ролей у шекспірівських п'єсах). Високий голос, як правило, неприємний для слуху. Він також ледь піддається запису без спотворення. Низькі голоси приємні для слуху. Чим нижче вам вдасться розташувати свій голос, тим більше шансів, що він не буде спотворений підсилювальними приладами (проте не варто штучно змінювати свій голос до ненатурально низького). Якщо людина випробовує напругу, то висота голосу підвищується. Якщо людина сердиться, голос стає різким і пронизливим. Якщо втомилася, голос стає хрипким. Якщо засмучена, то і діапазон, і висота голосу знижуються.

Гучність. Гучність звуку вимірюється децибелами. Вона безпосередньо пов'язана з об'ємом повітря в легенях. Обережно контролюючи силу й енергію звуку, ви регулюєте гучність свого голосу.

За наявності мікрофонів немає необхідності говорити голосно, оскільки індикатор гучності може просто зашкалити. Регулювання рівня звуку відповідно до природної сили вашого голосу – завдання звукооператора. Якщо ви розмовляєте зі слабчучим співбесідником, пам'ятайте, що однієї гучності недостатньо. Для того щоб така людина чула вас, необхідний також резонанс.

Чутність мови залежить від того, у якому приміщенні проходить виступ і до кого необхідно донести свою мову. Повнозвучний, багатий голос добре чутний у всіх куточках практично будь-якої кімнати. При цьому не потрібно напружуватися, щоб ваш голос розповсюдився по приміщенню. Основою голосу має бути діафрагма.

Чутність голосу не залежить від гучності. Зовсім необов'язково говорити голосно, на підвищених децибелах. Чутність голосу – це здатність використовувати всі принципи правильного управління голосом, щоб ваш природний голос розповсюджувався рівномірно і був добре чутний.

Тембр. Тембр дозволяє на слух ідентифікувати різні голоси. За його допомогою без зусиль виділяється голос своєї дитини серед багатьох інших голосів.

Не слід плутати тембр із висотою голосу й іншими характеристиками.

Експресія. Для того щоб мова стала виразною, необхідно прагнути уявити собі те, про що ви говорите. Внесіть живу ноту до вимови, у звуки голосу; внесіть відчуття і колір до мови.

У повсякденному житті наша мова найбільш виразна в неформальній розмові. Перенесіть своє красномовство в офіційні виступи.

Тон. Тон голосу характеризується його висотою, вібрацією й модуляцією. Хороший голос відрізняється легкими змінами тону. Інтонації – це «підйоми» і «спуски» голосу. Монотонність утомлива для вуха, оскільки постійний тон використовує одну і ту ж висоту. Деякі люди не розрізняють різницю в тоні голосу. Проте за допомогою зміни тону можна абсолютно змінити значення слів.

Один голос або два. Як професіонал у своїй сфері, аніматор повинен говорити тільки одним голосом. У нього не може бути двох голосів – для неформальної бесіди і для відкритих публічних виступів. Незалежно від ситуації слід використовувати одну відпрацьовану мовну практику.

Не можна міняти висоту голосу з грудного на носовий. Висота має бути одна. Не можна просто перемкнутися на вуличну говірку. Якщо вже під час гри аніматор змінює свій голос, то надалі в жодному випадку не повинен переходити на старий голос, навіть на мить.

Якщо виникають проблеми з *вимовою й артикуляцією* (яка забезпечує правильну вимову), то, цілком можливо, таку мову буде важко зрозуміти, і слухачі витратять дуже багато сили на те, щоб вислухати її. Якщо людина ковтає звуки, то слухачам доведеться несвідомо заповнювати пропуски.

Крім того, якщо ви говорите дуже швидко, то ви урізаєте частину голосних і приголосних звуків. Вуха слухача не вловлює того, що ви вимовляєте, і сенс сказаного втрачається. Уповільни-

ти мову дуже просто – потрібно чітко артикулювати, вимовляти всі звуки і склади.

3.2. АТМОСФЕРА

Навряд чи помилимося, якщо скажемо, що серед акторів (аніматорів) існує два різні уявлення про сцену, на якій вони проводять значну частину свого життя. Для одних – це звичайний простір. Час від часу він заповнюється акторами, робочими, декорацією і бутафорією. Для них усе, що з'являється на сцені, мабуть і чутно. Інші знають, що це не так. Вони інакше переживають сцену. Для них цей маленький простір – цілий світ, насичений атмосферою, такою сильною і привабливою, що вони не можуть легко розлучитися з нею і часто проводять у театрі більше часу, ніж це потрібно, до і після шоу-програми. Усе, що було пережите ними за багато років, приковує їх до цієї сцени, завжди наповненої невидимим чарівним змістом, їм потрібна ця атмосфера. Вона дає їм натхнення і силу на майбутнє. У ній вони відчують себе артистами, навіть коли зал для глядачів порожній, і тиша панує на нічній сцені.

І не тільки театр, але і концертний зал, і цирк, і балаган, і ярмарок наповнені чарівною атмосферою. Вона однаково хвилює і актора, і глядача.

Той аніматор, який зберіг (або знов набув) відчуття атмосфери, добре знає, який нерозривний зв'язок встановлюється між ним і глядачем, якщо вони охоплені однією і тією ж атмосферою. У ній глядач сам починає грати разом з актором-аніматором. Він посилає йому через рампу хвилі співчуття, довіри й любові. Глядач не міг би зробити цього без атмосфери, що йде зі сцени. Без неї він залишався б у сфері холодного розуму, такого, що завжди відчужує, яка б тонка не була оцінка техніки і майстерності гри актора. Пригадайте, як часто акторові доводиться вдаватися до різних трюків, сподіваючись привернути увагу публіки. Виступ на сцені виникає із взаємодії актора і глядача. Якщо режисер, актор, автор, художник (і часто музикант) створили для глядача атмосферу шоу – він не може не брати участь у ньому.

Ви помічали, як мимоволі міняєте ви ваші рухи, мову, манеру триматися, ваші думки, відчуття, настрої, потрапляючи в сильну

атмосферу, що захопила вас? І якщо ви не чините опір їй, вплив її на вас зростає. Так у житті, так і на сцені. На кожному заході, віддаючись атмосфері, ви можете насолоджуватися новими деталями у вашій грі. Вам не потрібно боязливо триматися за прийоми минулих спектаклів або вдаватися до кліше. Простір, повітря навколо вас, наповнені атмосферою, підтримують у вас живу творчу активність.

Дві різні атмосфери не можуть існувати одночасно. Одна (сильна) перемагає або видозмінює іншу. Уявіть собі старовинний покинутий замок, де час зупинився багато століть назад і зберігає, мабуть, минулі діяння, думки і життя своїх забутих мешканців. Атмосфера таємниці і спокою панує в залах, коридорах, підвалах і баштах. До замку входить група людей. Ззовні вони принесли із собою галасливу, веселу, легковажну атмосферу. Із нею негайно ж вступає в боротьбу атмосфера замку і або перемагає її, або зникне сама. Група людей, яківвійшли, може взяти участь у цій боротьбі атмосфер. Своїм настроєм і поведінкою вони можуть підсилити одну й ослабити іншу, але утримати їх обидві одночасно вони не можуть. Боротьбу атмосфер й неминучу перемогу однієї з них треба визнати сильним засобом художньої виразності на сцені.

Коли індивідуальні відчуття дійової особи на сцені перебувають у конфлікті із загальною атмосферою, актор як виконавець ролі повною мірою усвідомлює і переживає цю атмосферу. Він цілком включений у неї.

Поступове зародження атмосфери або її раптова поява, її розвиток, боротьба, перемога або поразка, варіації її відтінків, її взаємини з індивідуальними відчуттями дійових осіб та інше—усе це сильні засоби сценічної виразності, якими не повинні нехтувати ні актор, ні режисер.

Хоча атмосфера й відноситься до сфери об'єктивних відчуттів, проте її значення і завдання в мистецтві виходять за межі цієї сфери. Актори, які приймають і люблять атмосферу на сцені, знають, що значна частина змісту виступу не може бути передана глядачеві ніякими іншими засобами виразності, окрім атмосфери. Ні слова, які промовляє актор зі сцени, ні його дії не виразять того, що живе в атмосфері.

Індивідуальні відчуття акторів, спалахуючи на сцені то тут,

то там, ніби замінюють собою атмосферу. Правда, іноді відчуття актора такі сильні й заразливі, що вони викликають і атмосферу, але це лише щаслива випадковість, і на ній не можна будувати сценічних принципів. Окремі актори з їхніми відчуттями – не більше як частини цілого. Вони повинні бути об'єднані і гармонійні, і об'єднуючим початком у цьому випадку є атмосфера виступу на сцені.

Разом з уявою атмосфера стає для аніматора способом репетиції.

Живучи в атмосфері сцени, він відкриватиме в ній все нові психологічні глибини, знаходитиме нові засоби виразності. Відчуватиме, як гармонійно росте роль і встановлюється зв'язок між партнерами. Коли протягом репетиції атмосфера дійсно надихатиме актора, він переживатиме щасливе відчуття, ніби його веде невидима рука, чуйний, мудрий, правдивий «режисер» і багато егоїстичного, такого, що заважає творчій роботі хвилювання; багато непотрібних зусиль відпадуть самі собою, коли він довіриться своєму «невидимому режисерові». Таким чином, можна організувати цілий ряд репетицій, де, як із музичною партитурою в руках, він пройде за всім сценарієм, переходячи від однієї атмосфери до іншої.

Під час складання такої партитури немає потреби зважати на поділ сценарію на сцени або акти – одна і та ж атмосфера може охоплювати багато сцен або мінятися кілька разів в одній і тій же сцені.

Організована таким чином робота призведе до того, що ні вам, ні вашим партнерам не потрібно буде чекати випадкового настрою. Він за вашим бажанням виникатиме як атмосфера.

Сцена, будучи колективним видом творчості, створюється з художніх внесків різних творчих спеціальностей: це і актори, і режисери, і музиканти, і хореографи, і багато інших. Колективність є принциповою відмінністю сцени від індивідуалістичних видів діяльності в роботі аніматорів.

Особливо важливого значення колективність творчості набуває відносно акторських робіт. Тому принципово важливим є те, що практично із самого початку навчання акторської майстерності необхідно звернути пильну увагу на вироблення в початківців «відчуття ліктя».

3.3. РОБОТА НАД ЕТЮДОМ

В основі етюду неодмінно лежить художній задум і хоч би проста надзадача, що визначає наскрізну дію. Тим самим з етюду, на відміну від вправи, виключається елемент випадковості в розвитку події. Тому сценічний етюд володіє багатьма ознаками мистецтва, які у вправах або зовсім відсутні, або виникають як виняток.

У вправах імпровізаційного характеру дії будуть первинними, в етюдах, де логіка фіксована, вони носять вторинний характер, тому етюд ставить нове завдання. При кожному повторенні етюду потрібно вміти ставитися до добре відомих фактів, подій і дій як до чогось, що з'являється вперше, тобто створювати органічний процес у складніших умовах.

У вправах увага виконавців послідовно фіксується то на одному, то на іншому елементі сценічної дії, а в етюдах необхідна одночасна участь усіх елементів.

Етюд у цьому відношенні є сполучною ланкою між артистичною технікою і сценічним методом. Він закріплює первинні навички роботи актора над собою і підводить до наступного великого розділу програми, до роботи над сценарієм.

В етюді ще не ставиться завдання створити типові характери, перевтілитися в образ. Виконавці діють від свого імені, як правило, в добре знайомих їм життєвих обставинах.

Створювати на основі життєвого досвіду власну логіку поведінки, бути на сцені органічним, живим – завдання саме по собі дуже складне, і успішне рішення його буде вже великим кроком до оволодіння сценічною майстерністю.

Виконання етюду вимагає не тільки відомої технічної підготовленості, уміння відтворити в сценічній формі те або інше життєве спостереження, але й правильно пояснити його, виразити до нього своє ставлення. У цьому розкриється кругозір артиста, його світогляд, художній смак.

Мета етюдної роботи полягає не тільки в розвитку необхідних акторові професійних якостей – вона може мати велике виховне значення. Виконавцям доводиться серйозно замислюватися і над ідейним змістом своєї творчості. Не можна визнати хорошим

той етюд, який технічно виконаний бездоганно, але не містить ніякої етичної ідеї.

Пластичні етюди – вершина акторської майстерності, але вони вимагають не тільки фізичної підготовки, але й уяви, спостережливості, емоційності. Помилково думати, що етюди потрібно розпочинати тільки після оволодіння пластичною абеткою. Етюдами потрібно займатися з самого початку заняття. Вони допомагають виявити індивідуальність кожного учасника, емоційний заряд, фантазію і багато чого іншого. А в міру просування в заняттях пластикою росте і майстерність, етюди стають цікавіше, досконаліше. Учасники самі здатні оцінити свої минулі помилки, виправити їх, додати своїм етюдам закінченість. Робота над пластичними етюдами завжди оточена аурую творчості.

Індивідуальні завдання

Перша група етюдів – відображення навколишнього світу людини (тварини, предмети, рослини тощо). Приблизні теми: паросток, муха, кішка, маріонетка, свіча, сонце, снігова баба і т. д. 122 Можна розглянути особливості деяких тем. «Снігова баба» – у неї є об'єм, вираз обличчя. Ось пригріло сонце, і снігова баба почала танути. Але це не буде танення свічі. Це, насамперед, зміна обсягу, цілі шматки її «тіла» осідають, вираз «обличчя» змінюється. «Маріонетка» – частини її «тіла» підлеглі волі лялькаря, потрібно відчувати ці невидимі нитки і рухатися відповідно до правил. Багато етюдів можна робити з музичним супроводом, він додасть сценкам темп, ритм, характер, емоційний відтінок.

Друга група етюдів – передача емоційних станів (радість, лихо, розпач, любов, скорбота і т. д.). Мовою пластики передати емоцію складно – не наділити цим станом предмет або людину, а удатися до абстрагування, піти від частки до більш загального. У таких етюдах важливо, щоб учасник пішов від себе, від своїх внутрішніх переживань і уявлень. Однак тут виникає рівнобіжне завдання – оточуючі мають настроїтися на «хвилю», зрозуміти і прийняти його переживання, внутрішній стан.

У групових етюдах аніматори поєднують свої зусилля, навчаються почувати партнера, діяти узгоджено, розробляти в пластичних діалогах цілі сюжети. Оволодіння всіма розділами актор-

ської пластики виховує в аніматора не тільки фізичну культуру і волю. Їхні знання можна також застосовувати в щоденних заняттях з відпочиваючими.

3.4. ПАНТОМІМА

Пантоміма (від грецького слова *pantomimos* – все відтворюючий наслідуванням) – драматургічна форма сценічної вистави, у якій синтетичне мистецтво і його постановочні можливості безмежні й далеко не вичерпані. Пантоміма, по-перше, є мистецтвом виражати відчуття й думки за допомогою міміки і рухів, а, по-друге, це може бути естрадним номером або спектаклем без тексту (іноді з мінімальною кількістю слів), де основним засобом створення художнього образу є пластична виразність людського тіла, жест, міміка.

Сценічна мініатюра без тексту (або з мінімальною кількістю слів), що виконується соло або групою артистів, перенесена з ярмарково-балаганних театрів, де існувала у вигляді мімічних фарсових для буфона інтермедій і п'єс (арлекінад). Уперше в основі пантоміми лежали елементи кінної клоунади. З часом пантоміма стала входити до репертуару артистів різних жанрів – клоунів, еквілібристів, акробатів.

Перші пантоміми були інсценуванням відомих історичних кінних битв. У роботі біля басейнів з'явилося таке явище, як водянні пантоміми.

Пантомімічне мистецтво відвіку було неоднорідним. Танцювальна пантоміма з її ритмічно організованим умовним жестом зародилася в культурі первісного суспільства і зберігалася в танцях багатьох народів. Інший характер має класична пантоміма, що сягає корінням у видовищні вистави Стародавньої Греції і Риму. У ній дія поєднується з піснею, музикою, віршованим текстом. Акробатична пантоміма бере витоки в спектаклях східного театру. Стрибки, жонгливання складають основу цього різновиду. Ексцентрична пантоміма будується на комічних ситуаціях, алогічних вчинках персонажів, несподіваній грі з реквізитом. У XIX і на початку XX століття вона набула розвитку в європейських (англійських) мюзик-холах, лягла в основу американського комічного кіно. В Україні елементи пантоміми входили до складу багатьох

народних ігор (святочних, масничних) і обрядів (сватання, весілля та ін.). Із кінця XVIII століття до нашої країни регулярно приїжджають «компанії італійських комедіантів», уїхньому репертуарі сюжетні пантоміми (комедія дель арте). У XIX столітті пантоміма займала помітне місце в балаганах, ярмарково-площадкових театрах, де існувала у вигляді мімічних фарсових для буфона інтермедій і п'єс (арлекінад). На початку XX століття до пантоміми звертаються режисери драматичних театрів Н. Євреїнов, В. Мейєрхольд («Шарф Коломбіни»), А. Таїров («Покривало Пієретти») та ін. Вони прагнуть воскресити наївний комізм італійської комедії масок. Режисерська партитура заснована на точній пластичній характеристиці образу, на виразності мізансцен. Пантоміма широко використовується і в репертуарі дореволюційних театрів мініатюр.

Сучасна пантоміма розрізняє два види: мистецтво «міма», коли на естраді діє тільки один артист або цілий театр пантоміми з репертуаром спектаклів із музикою, декораціями, реквізитом, костюмами: «Роман з контрабасом» за А. Чеховим, «Невідомий солдат», «Жвукольна драма» та інші. Артист у пантомімі може виконувати відразу декілька ролей, розігруючи цілу п'єсу. Користуючись засобами пластичної виразності, артист зображає рослину, тварину, створює ілюзію вітру, дощу, морської хвилі й ін. Іноді номери в стилі безпредметної пантоміми супроводжуються музикою, співом, декламацією. Пантоміма збагачує номери фокусників, жонглерів, акробатів, додає їм оригінальності і змістовності.

Будь-які історичні пантоміми пристосовувалися до сюжетного показу. Так з'явилися пригодницькі, історичні, кримінальні пантоміми («Тисяча і одна ніч»).

Створення пантомім сприймалося як вище досягнення сценічного мистецтва. До них включалися ходи, масові сцени (битви, святкування), технічні атракціони (водопад, пожежа, вибухи). Пантоміма є благодатним ґрунтом для всебічного розкриття акторських дарувань.

3.5. ТЕАТР МІНІАТЮР

Театр мініатюр – театральний колектив, що працює переважно над малими формами: невеликими п'єсами, сценками, скетчами, операми, оперетами разом з естрадними номерами (монологами, куплетами, пародіями, танцями, піснями). У репертуарі театру мініатюр переважають гумор, сатира, іронія, не виключається й лірика. Труппа нечисленна, можливий театр одного актора, двох акторів. Лаконічні за оформленням спектаклі розраховано на порівняно невелику аудиторію, представляють якесь мозаїчне полотно. Термін “театр мініатюр” уведений А. Кугелем у 1908 р., набув широкого розповсюдження. Безпосереднім попередником мініатюр є західноєвропейське кабаре. Своєрідність нашого життя, на думку Кугеля, не дозволяла копіювати західні зразки.

Театри-мініатюри швидко увійшли в моду і розповсюдилися по країні, конкуруючи з молодим кінематографом. Після Жовтневого перевороту, незважаючи на еміграцію ряду авторів, акторів, режисерів, цілих колективів, у Петрограді продовжували працювати близько 60 театрів мініатюр (1917–1922), у своїй більшості це були випадкові, поспішно зібрані труппи.

Із настанням непу ненадовго ожили традиційні театри мініатюр. Проте театральна політика все визначеніше орієнтувалася на «великі» форми психологічного театру, на монументальний стиль. Нескороминущі спори про сатиру, про “межі критики”, по суті, призвели до заперечення сатири. У такій обстановці можливості театрів мініатюр виявилися вичерпані, на початок 30-х рр. вони майже зникли з театральної карти країни.

Після 1985 р. відомі артисти-сатирики Є. Петросян, Г. Хазанов, В. Винокур, Є. Шифрін, К. Новикова йдуть із державних концертних організацій і створюють свої театри естрадних мініатюр, в основному як театри одного актора.

3.6. ПАРОДІЯ НА ЕСТРАДІ

Це номер або спектакль, заснований на іронічній імітації (наслідуванні) індивідуальної манери, стилю, характерних особливостей і стереотипів оригіналу та цілих напрямків і жанрів у мистецтві. Амплітуда комічного: від гостросатиричного (зневажливо-

го) до гумористичного (дружній шарж),— визначається ставленням пародиста до оригіналу. Пародія сягає своїм корінням в античне мистецтво, на наших землях вона відвіку була присутня в скомороських іграх, балаганних виставах. На естраді пародія, як і імітація, набула поширення з кінця ХІХ століття, входила до репертуарів артистів І. Гурко, В. Хенкіна, А. Матова, танцівника Ікара (М. Барабанов) та ін.; злободенні огляди театрів «Буф», «Фарс».

Загальною стала назва пародійного спектаклю «Кривого дзеркала» «Вампука, наречена африканська, опера зразкова в усіх відношеннях» (1909). Пародія на конкретні спектаклі, а також на театральні й естрадні жанри ставилися театрами «Кажан», «Кривий Джиммі» та ін.

Поставлений у 1946 р. спектакль Театру ляльок під керівництвом С. Образцова «Звичайний концерт» повністю складався з пародій на різні естрадні жанри.

Із 60-х рр. на перший план вийшла портретна пародія, точніше, імітація голосу того або іншого артиста. Неодмінною її умовою була широка популярність творчого оригіналу. У кожного артиста були свої особливості і прийоми виконання. Так, пародист В. Чистяков у номері «Радіоконцерт на замовлення» майстерно імітував голоси співачок Шульженко, Зикіної, Кристалінської, П'єхи й ін. Високий рівень імітації або її оригінальність давно зробили її самостійним жанром на естраді. Із пародіями починав Г. Хазанов. З'являються нові форми пародій. У 1980 р. В. Льовушкін створив ансамбль музичної ексцентрики і пародії «Бім-бом». Артист О. Песков під фонограми пісень відомих співаків Распутіної, П'єхи, Леонтьєва й ін. у перуках, масках, костюмах засобами пантоміми пародіює манеру і зовнішність своїх героїв. Із кінця 80-х рр. у зв'язку з різкими змінами і відміною цензури об'єктами естрадної пародії стали відомі політичні діячі. Найбільшої популярності в політичній пародії набув М. Грушевський. У тій же сфері політичної пародії на телебаченні журналіст і естрадний автор В. Шендерович став автором циклу «Ляльки». Усе більшу популярність на естраді завойовує молодий пародист М. Галкін.

3.7. ТЕАТР МАЛИХ ФОРМ

Поразка революції 1905 року завершилася настанням реакції, що вплинула і на всісфери мистецтва. У театрі позначився поворот до містики й еротики. Під личиною уявного новаторства увійшов до моди формалізм. Ті ж процеси знайшли свій вираження на концертній і дивертисментній естраді. Перші театри мініатюр виникли з настанням реакції – у 1908–1909 роках – і помітно підпали під її вплив. Це були камерні, інтимного характеру театри, розраховані переважно на буржуазну інтелігенцію, – театри пародії і жарту, які поєднували одноактні п'єси з окремими естрадними номерами і з конферансом. Серед численних театрів мініатюр виділилися «Криве дзеркало» в Петербурзі і «Кажан» у Москві – два найбільш самостійні за своїм стилем театри, естрадний репертуар яких тісно сплітався з одноактними п'єсами і драматичними інсценуваннями.

«Криве дзеркало» відкрилося в 1908 році при Петербурзькому театральному клубі як нічний театр-кабаре (поняття «кабаре» – виконання естрадної програми в обстановці ресторану). Літературні і театральні пародії визначили курс «Кривого дзеркала» – на класичний балет «Зачарований і розчарований ліс», на мелодраму, на циганів, на оперету й ін. «Криве дзеркало» не обмежувалося осміянням рутини, поганих традицій і ремісничих штамів. Воно пародіювало і творіння Глинки і Бородіна, карикатурно представивши епос «Руслана» й «Ігоря», Островського і Чехова – пародія-сатира на «Ревізор» (карикатура на новаторський реалізм Художнього театру).

У 1910 році «Криве дзеркало» перестало існувати як кабаре і стало самостійним театром та почало ставити реакційні одноактні драми – зразки декадентської драматургії. До театру йшла молодь. «Криве дзеркало» по-своєму підійшло і до нового жанру – конферансу, створивши оригінальний образ конферансьє-дебютанта і невдахи (К.Е. Гібшман).

«Кажан» народився на артистичних капусниках Художнього театру з перших років його існування. Відбувалися вони два-три рази на сезон. Це були закриті сімейні вечори Художнього театру, для якого його актори готували невеликі дивертисментні програми. Багато одноактних п'єс, пародії, жарту були направлені

проти відсталості, рутини буржуазного театру, його обивательської моралі, акторських штампів, і сенс їхній зводився до боротьби за простоту і природність, за реалізм на сцені. Потім для «Кажана» було обладнано приміщення з невеликою сценою в акторському гуртожитку. На завісі замість чайки чорний кажан. 9 лютого 1910 року відбувся перший платний «капусник», де як конферансьє вразив усіх артист Н.Ф. Балієв. Вистави стали регулярними. Навесні 1912 року в спеціальному приміщенні відкрився театр мініатюр «Кажан». Репертуар – одноактні п'єси, інсценування класичної літератури – «Фонтан Бахчисарая» Пушкіна, «Скарбник» Лермонтова, повісті Гоголя «Шинель», «Як посварилися Іван Іванович з Іваном Никифоровичем», оповідання Чехова.

І «Криве дзеркало», і «Кажан» були професійно сильними акторськими колективами, рівень театральної культури яких, поза сумнівом, був вищим, ніж у численних театрах мініатюр (із московських більше за інших виділився Петровський, режисером якого був Д.Г. Гутман; Мамоновський, який культивував декадентське мистецтво, де в роки Першої світової війни дебютував Олександр Вертинський; Никольський – артист і режисер А.П. Петровський. Серед петербурзьких – Троїцький А.М. Фокіна – режисер В.Р. Раппопорт, де з частівками і як конферансьє успішно виступав В.О. Топорков, згодом артист Художнього театру).

3.8. МЮЗИК-ХОЛИ

У другій половині 20-х років створювалися мюзик-холи. Наявність стаціонарних театрів із добре обладнаними сценами сприяла зростанню майстерності артистів, удосконаленню їхніх номерів. На їхніх сценах ішли першокласні естрадні програми за участю радянських й іноземних артистів. Інтерес до мюзик-холів посилювався під впливом опублікованих у 1914 році маніфестів італійських футуристів: «Мюзик-хол – школа героїзму, що створює на сцені сильну і здорову атмосферу своїми рекордами труднощів, які треба перемагати. Мюзик-хол – школа проникливості і заплутаності завдяки клоунам, музичним жонглерам, пресидіжителям, розгадувачам думок, комікам-імітаторам або пародистам і своїм американським ексцентрикам». Найбільш активним

був Московський мюзик-хол. Створений у 1926 році Московський мюзик-хол до 30-х років сформувався як цікавий естрадний театр, у репертуарі якого були не тільки збірні програми, але й спектаклі, об'єднані темою і сюжетом, що гралися постійною акторською трупою.

Вистави будувалися за одним принципом: декілька сильних циркових радянських та іноземних номерів, конферансьє, фейлетоніст, розповідач або куплетист, один або два танцювальні номери, вокаліст. Циркові номери підбиралися для мюзик-холу з таким розрахунком, щоб вони могли бути показані на сцені. Перевага віддавалася номерам, у яких було театралізування.

Під впливом критики робота мюзик-холу перебудовувалася. Почали запрошувати виконавців злободенних фейлетонів, куплетистів, частівок, сценок. У 1927 році в мюзик-холі гастролювали балаласчники в складі ста чоловік, співачки, чечіточник, номери хореографічної пантоміми. Були і циркові номери: фокусник Кефало, жонглери на чотирьох і восьмиметрових моноциклах під керівництвом Нароу (пізніше вони показували під псевдонімом Брутонс футбол на велосипедах).

3.9. КОНФЕРАНС

Конферансьє (від французького – доповідач) – артист естради, що веде концерт. Виступає із самостійними, найчастіше комедійними номерами.

Серед естрадних жанрів конферанс – один із наймолодших. Хоча коріння цього естрадного жанру можна знайти в далекому минулому. Їх знаходять у хорі античного театру, у прологах італійської комедії масок, увиставах руських скоморохів і балаганних дідів.

Виникнення жанру «конферанс» відносять зазвичай до початку XX століття і пов'язують із діяльністю засновника і режисера «Кажана» Микити Федоровича Балієва (1886–1936).

Він оголошував і коментував номери у своєму театрі, розповідав публіці про безліч речей, що цікавили її, і, начебто непослідовно перескакуючи з теми на тему, створював враження, ніби сказане сьогодні зімпровізовано тільки що. Виходячи до рампи, Балієв вдивлявся в тих, хто сидить за столами, щоб дізнатися, хто

сьогодні прийшов, кивком голови або навіть називаючи прізвище, вітався з друзями, звертався до них із яким-небудь смішним зауваженням – і контакт із залом було встановлено. Швидкі й дотепні відповіді на репліки глядачів, уміння створити атмосферу небувалої свободи і безпосередності між сценою і залом для глядачів. Так, у жовтні 1917 року біля пам'ятника Пушкіну щодня відбувалися мітинги. Слухачі безперервно лузали насіннячко... “А популярний у буржуазних колах конферансьє «Кажана» Балієв, глузуючи з мас робочих і солдатів, ехидно говорив дотепно: «Адже даремно сказав Пушкін: «До мене не заросте народна стежка». Та хіба вона може зарости, коли вся стежка до нього густо усіяна лущинням від насіннячка»...

Другим у цьому жанрі став Костянтин Едуардович Гібшман (1884–1944), конферував у петербурзькому театрі мініатюр «Криве дзеркало». На відміну від Балієва, він створив маску конферансьє боязкого, розгубленого, пригніченого необхідністю виступати перед публікою. Його мова була невиразна, плутана, уривалася довгими томливими паузами. Номери оголошувалися неясно, плутано, з частими повтореннями одних і тих же слів. Рухи ніякові, скуті. Усе, що робив і вимовляв Гібшман, здавалося імпровізацією.

До творців конферансу в Україні відноситься також Олексій Григорович Алексєєв (народився у 1887 р.). Починав свою діяльність в Одесі і Києві, де артист виходив на сцену в чудовому фракку і з бездоганною зачіскою. На відміну від веселого Білієва і надмірно соромливого Гібшмана, для конферансу Алексєєва характерна стримана, холоднувата і часом уїдлива дотепність. Особливою прикметою став монокль, який сприяв глузливому і незворушному виразу обличчя. Алексєєв створив іронічний образ столичного сноба, що вставляє у свою мову французькі слова і фрази, його гострота нерідко повторювалася. Пішов, наприклад, у хід його жарт про Мітьку Рубінштейна, біржового комерсанта. У присутності його сам конферансьє розповів, ніби Рубінштейну, що йде одного разу по Ліговці, сподобався великий будинок Перцова, і, дізнавшись, що ціна йому мільйон, Мітька, не зупиняючись, не уважно розпорядився: «Загорніть».

Усі ці три видатні майстри конферансу володіли необхідною для цієї професії загальною культурою. Балієв був раніше акто-

ром Художнього театру, Гібшман – інженером, Алексеев закінчив юридичний факультет Київського університету, говорив трьома іноземними мовами. Вони знали, чим живе їхня публіка, цікаво подавали номери і добре допомагали акторам.

В сучасній естраді елементи конференсу можна побачити в будь-яких смішних телепередачах, зокрема «Дизель-шоу», «Квартал-95», тощо.

3.10. ТАНЕЦЬ НА ЕСТРАДІ

Це короткий танцювальний номер, сольний або груповий, представлений у збірних естрадних концертах, у вар'єте, мюзик-холах, театрах мініатюр; супроводжує і доповнює програму вокалістів, номери оригінальних і навіть мовних жанрів. Складався на основі народного, побутового (бального) танцю, класичного балету, танцю модерну, спортивної гімнастики, акробатики, на перехресті всіляких зарубіжних впливів і національних традицій. Характер танцювальної пластики диктується сучасними ритмами, формується під впливом суміжних мистецтв: музики, театру, живопису, цирку, пантоміми.

Народні танці спочатку входили до спектаклів столичних труп. У репертуарі були театралізовані вистави сільського, міського і військового життя, вокально-танцювальні сюїти з народних пісень і танців.

Російські, українські, циганські танці входили до програми народних хорів, що виступали на гуляннях, у садах і парках, на естрадах вокзалів, пізніше в кафе-шантанах, театрах-буф.

Величезну роль у дворянському побуті з петровських часів відігравали бали, маскаради. Навчання танців входило до неодмінного кодексу виховання дворянина. Танцювали вальс, котильйон, мазурку та ін., усі ці танці виконувалися і на сцені, входили до програми дивертисментів.

Різноманітні танцювальні номери займали значне місце в репертуарі театрів мініатюр. Широка панорама танців на естраді складалася не без впливу гастролерів. Французька оперета, що прийшла до нас в середині XIX століття, ввела в моду так званий каскадний репертуар, заснований на пластичній канкану. Час диктував нові ритми, нову моду: на початку XX століття західно-

європейські танці поступилися місцем танцям Латинської Америки (кек-уок, матчиш). У 10-ті роки спалахнуло поголовне і тривале захоплення танго. Із часом з'явився різновид танго – «танці апашів», у яких взаємини сутенера з повією передавалися несподівано грубими танцювальними прийомами із застосуванням акробатики. Елітарну публіку привертала танці босоніжок.

Одночасно на хвилі захоплення спортом розвивається дуєтно-акробатичний танець, що отримав найбільше художнє втілення у творчості М. Понні і А. Каверзіна, які створювали свої номери на класичну музику. У репертуарі Редель і Хрустальова були сценки «На катку», «Після балу» й ін.

Особливо інтенсивний розвиток у 30-ті роки отримує народний танець. Це узбецька танцівниця Тамара Ханум, яка поєднала у своїх номерах танець із піснею.

Проте художні досягнення танцювальної естради помітно вичерпувалися – загальна криза в хореографічному мистецтві, відсутність школи. У 1960-х роках підготовка естрадних танцюристів і номерів починається в Київській студії естрадного і циркового мистецтва, народно-естрадному відділенні Ленінградського училища ім. Ваганової.

У 60-х роках знову набули популярності танцювальні номери сатиричного плану. Хореографічній сатири віддав належне один з найяскравіших радянських балетмейстерів – Л. Якобсон.

Танець органічно входить у номери оригінальних жанрів, у поєднанні з пантомімою, акробатикою, жонгливанням та ін. (роботи С. Каштеляна, А. Бойко й ін.). По-своєму освоюється танець і вокалістами: до 70-х років вони нерухомо стояли біля мікрофона, а відтак зарухалися, затанцювали.

Естрада збагатилася співаками, які освоїли сучасну танцювальну пластику (В. Леонтєв, Лайма Вайкуле, Богдан Титомір та ін.). Услід за А. Пугачовою з її «Рециталом» більшість естрадних вокалістів стали виступати зі своїми танцювальними групами («Тодес» із Леонтєвим). Несподівані, екстравагантні поєднання пластики й вокалу показує на естраді Борис Моїсєєв. Танець широко використовується рок-групами. На основі північноамериканських танців виробляється нова танцювальна лексика, освоюється реп, технотроп, брейк, що вбирають елементи акробатики.

У 90-х роках танець на естраді різко популяризувався, ніби по-

вернувшись до ситуації 20-х років. Танцювальні колективи, зайняті в шоу-бізнесі, як «Еротик-денс» та ін., роблять ставку на еротичу – виступи в нічних клубах диктують свої закони.

3.11. РЕЖИСЕР АНІМАЦІЙНОГО ПРОЕКТУ

Реалізація анімаційного проекту залежить від професійної майстерності постановника і режисера анімаційної програми у сфері туристичної діяльності, яка визначається вмінням знаходити найбільш оптимальні, прийнятні способи впливу на особу туриста, задоволення його потреб й інтересів на основі застосування універсальних, придатних для різних організаційно-економічних умов методів, що є певною закономірністю, стійким і надійним правилом функціонування технологічного процесу.

Для того щоб створити анімаційну програму, недостатньо тільки добре розбиратися в законах її драматургічної побудови. Необхідно знати і точно розуміти можливості кожного виразного засобу, уміти використовувати можливості методів художнього монтажу, ілюстрації, театралізування гри. За допомогою цих методів і різних виразних засобів створюється, тобто з проекту переходить у реальну конструкцію, анімаційна програма, у якій вирішуються соціально-педагогічні і психологічні завдання.

Першим методом, використовуваним із тієї миті, як почав формуватися задум, є художній монтаж. Його використовують фахівці у будь-якій анімаційній програмі при розробці сценарію. Чергування фактів, подій, явищ і їхнє зіставлення вимагають монтажу (конструктивного або асоціативного).

Художній монтаж, по-перше, виражає думку автора сценарію, його ідею, бачення світу; по-друге, є творчим методом, що у свою чергу вимагає професійної підготовки фахівця, а також певного рівня його громадянськості, життєвого досвіду, культури. Без оволодіння методикою монтажу неможливо забезпечити хорошу якість анімаційної програми.

Другий метод – ілюстрація, яка необхідна для показу змісту інформаційного матеріалу, в будь-якій формі. Іноді інформація оформляється за допомогою синтезу різних емоційно-виразних засобів, що робить її зримішою.

Третій метод у підготовці анімаційних програм – театралізування, яке є складним творчим процесом, що найближче стоїть до театру і має глибоке соціально-психологічне обґрунтування.

Суть методу театралізування полягає в поєднанні пластики, звуків, кольору, мелодії в просторі та часі, що розкриває образ у різних варіаціях, проносячи їх через єдину «наскрізну дію» програми.

Метод театралізування покликаний створити активну для видовища ситуацію, за якої кожен присутній буде активно реагуючим глядачем, а не пасивним споглядальником.

Четвертий метод – ігровий. Цей метод в анімаційній діяльності найдаліше поєднує інформаційно-логічне та інформаційно-образне начала, що синтезують свідомість, педагогіку, мистецтво і творчість. Для анімаційної діяльності важливо, що гра наповнюється сюжетним змістом і може бути використана як режисерський прийом.

Поєднання цих методів дозволять глибоко й повно розкрити і втілити на практиці анімаційні програми, створюючи певні передумови для розвитку туристської діяльності.

Застосування тих або інших методів неможливе без освоєння сценарно-режисерської технології анімаційної діяльності, яка складає основу видовищних заходів і включає принципи драматургії (масового дійства, яке створюється через вибудовування і програвання сюжетно-образного рішення програми) і режисури масових анімаційних програм.

Практичне застосування методик створення сценарію підкоряється певним принципам, закономірностям і способам, тобто має свою драматургію, бо якщо в театральній творчості як початковий матеріал виступає конкретна п'єса і на основі її літературного матеріалу створюється ідейно-насичений спектакль, то в анімаційній програмі це відбувається за допомогою виразних засобів на основі самого життя, реального фактичного або історичного матеріалу, реальних героїв або історичних персонажів.

Створення сценарію програми і його втілення – процес творчий, такий, що вимагає вигадки, фантазії, оригінальних прийомів організації дії. Він має бути дієвим і видовищним (причому видовище має бути привабливим, захоплювати), носити характер «зримого сценарію», тобто бути не просто літературно-описовим,

а передбачати всі епізоди, вузлові моменти дії і те, як вони відбуватимуться.

Сценарій анімаційного заходу специфічний. Його специфіка полягає в тому, що це не просто художній твір, а розгорнений план дій, що включає різноманітні елементи, кожен з яких має свій зміст і структуру.

Важливим етапом роботи над сценарієм є композиційне рішення, тобто побудова, розташування компонентів, складових дій, установлення між ними смислової і хронологічної залежності, порядок їхнього включення в дію.

Окрім загального композиційного рішення в сценарії розробляються і композиції кожного з його елементів – конкурсів, ігор, концертів, вистав, аукціонів. Оскільки кожна форма масової анімаційної діяльності є дією організованою, то вона будується на основі загальних драматургічних принципів.

3.12. ДЕКОРАЦІЇ

Декорація – це один з істотних елементів концептуального рішення різних видовищних заходів, що несе цілком певне художнє завдання – створення обстановки, середовища, у якому протікає дія. Інакше кажучи, декорація – це прояв естетичного відчуття художника.

У Стародавній Греції театральна дія відбувалася на круглому майданчику – оркестрі (оркестр). Навколо розташовувалися місця для глядачів. Поза колом оркестра поміщалася сцена (сцена), де актори переодягалися.

У старогрецькому театрі показували трагедії і комедії. Основною дійовою особою в трагедії був хор. Усі актори повинні були читати вірші, співати і танцювати. Величезні розміри театру, де не видно були особи акторів, зробили необхідним використання масок, що передавали стан персонажа і його характер.

Жіночі ролі виконували чоловіки. Щоб збільшити свій зріст, актори носили котурни – особливе взуття на високій підосшві. У театрі застосовувалися декорації, які закривали собою сцену, і пристосування, які піднімали акторів у повітря і опускали їх на землю.

У середні віки в Італії, Франції, Голландії театральна дія (містерії, фарси) відбувалася в містах в ярмаркові дні прямо на площі.

Зміст містерій складали євангельські і біблійські сюжети. Постановки носили масовий характер, у них могло брати участь 400 персонажів.

Застосовувалися пересувні сцени-майданчики, що поміщалися на возах. На відміну від звичного для нас театру, де за першою дією слідує друга, у містерії всі дії відбувалися одночасно в різних кінцях майданчика. Разом зі сценами «пекла» і «раю» зображались побутові комедійні сцени.

Витоки фарсу – комедійно-побутові елементи, що входять до містерій, народні ігри. У фарсі висміювали дурість, хвастощі, жадібність, показували спори і бійки.

Комедія дель арте (театр масок) виникла в Італії. Артисти не мали тексту і повинні були імпровізувати в ході спектаклю. Персонажі переходили з одного сюжету в інший. Глядачі дізнавалися про добродушного Арлекіна, базіку Доктора, жадібного Панталоне, Коломбину.

Із XVII століття, коли з'явилася італійська опера, у театрі стали працювати художники. До цього театральні вистави обходилися без завіси і декорації.

У XVII столітті декорації були однакові для всіх спектаклів. У кожному театрі існував їхній певний набір, наприклад ліс, замок. Оперних декорацій було декілька, але вони під час спектаклю не мінялися.

Лише у XVIII–XIX століттях стали створюватися декорації для кожного спектаклю. Найбільшого розквіту театральнорекоративне мистецтво досягло в кінці XIX – початку XX століття.

Сучасна декорація. У наш час розміщення декорацій на сцені проводиться зазвичай до початку репетиції, при цьому основна увага приділяється тому, щоб декоративне оформлення було виконане живо, створювало у глядачів певний настрій, передавало місцевий колорит подій, які повинні розігратися на сцені. Це дозволяє створювати вирашаний фон для гри акторів, але не для якоїсь конкретної групи акторів, а для акторів узагалі. Якщо ж

декорації і створюються для конкретної групи акторів, то вони призначені лише для першої сцени, яка грається в певному сценічному «просторі». Навіть якщо режисер ще до початку репетицій точно визначив розстановку і переміщення акторів, – до речі, це метод вельми невдалий, – він зазвичай піддається спокусі зберегти вибраний для першої сцени «простір» і для решти сцен, бо з такою розстановкою пов'язане, або йому здається, що пов'язане, певне режисерське рішення.

Хороший сценічний майданчик набуває завершеності в процесі ігрових переміщень акторів. Отже, краще за все, якщо декорація буде добудована в ході репетицій. До такого методу ніяк не можуть звикнути наші театральні декоратори, що вважають себе художниками і затверджують, що володіють своїм «баченням», яке нібито необхідно втілити, причому вони рідко зважають на акторів, оскільки їхні «сценічні картини» і без акторів виглядають нібито так само добре або навіть краще.

Такий режисер підсвідомо виходить також із того, що з людиною в повсякденному житті може багато чого трапитися і в одній і тій же кімнаті: не переробляє ж вона спеціально свою квартиру, перш ніж влаштувати, скажімо, сцену ревнощів.

Вчиняючи так, режисер позбавляє себе всіх переваг багатоденної спільної роботи різних людей, і від початку отримує застиглий, негнучкий сценічний простір, який уже не можуть змінити ніякі переміщення актора в ході гри.

Назва «сценічна картина», що вживається в німецькій мові для описаних вище декорацій, вибрана дуже влучно, оскільки вона розкриває всі недоліки таких сценічних побудов. Не кажучи вже про те, що в залі для глядачів знайдуться лише лічені місця, звідки сценічна картина відкриватиметься у всій своїй повноті, а зі всіх інших місць вона постає перед глядачем у більш-менш деформованому вигляді, ігровий майданчик, скомпонований як картина, не володіє ні пластичністю, ні просторовою протяжністю, хоч і претендує на них.

Крім того, кожна постановка в кожному окремому виді драматургії ставить абсолютно нове, абсолютно конкретне суспільне завдання, у рішенні якого повинен узяти участь і оформлювач, ретельно продумуючи та аналізуючи все оформлення постановки з погляду його доцільності і дієвості.

Оскільки для кожної нової п'єси необхідно повністю перебудувати сцену, тобто щоразу конструювати декорації на всю глибину сцени, то справедливо ввести поняття «будівничий сцени», яке взагалі застосовують до того, хто будує сцену як таку, тобто підмостки, на які ставиться декорація, зазвичай незмінні від спектаклю до спектаклю.

Хороший будівничий сцени просувається у своїй роботі поволі, він експериментує. Йому дуже допомагають творчі позначки, засновані на доскональному вивченні п'єси, на взаємокорисних обговореннях із рештою театрального колективу, причому особливу цінність має обговорення особливого суспільного завдання, розкрити яке покликана постановка.

При цьому власні уявлення будівничого сцени про постановку мають відрізнятися широтою і гнучкістю. Він постійно перевіряє їх за наслідками акторських репетицій. Наміри і побажання акторів для нього –ключ до творчих відкриттів. На репетиціях він вивчає, наскільки великі можливості актора, і в потрібний момент приходить їм на допомогу.

Щоб добитися бажаного ефекту, людині, яка шкутильгає, для пересування по сцені потрібно більше місця, який-небудь випадок здалека сприймається як комічний, а поблизу – як трагічний і т. д.

З іншого боку, і актори допомагають будівничому сцени. Якщо йому необхідно зробити розкішний стілець, то останній здаватиметься дорогим, якщо актор церемонно внесе його і поставить із найбільшими обережностями. Якщо це крісло судді, то особливого ефекту можна досягти, посадивши, наприклад, суддю маленького зросту у величезне крісло, у якому він буквально потоне.

Будівничий сцени може обійтися значно скупішими засобами, якщо певні елементи оформлення будуть складовою частиною гри акторів; у свою чергу актори за допомогою будівничого сцени можуть уникнути багатьох труднощів.

Будівничому сцени доводиться, зважаючи на обставини, замінювати підлогу транспортером, задник – екраном, бічні куліси – оркестрою. Йому доводиться перетворювати стелюна рушійну платформу і навіть думати про перенесення ігрового майданчика в середину залу для глядачів. Його завдання – показати світ.

Будівничий сцени нічого не повинен ставити на раз і назавжди закріплене місце, але й не повинен безпричинно міняти і пересувати що-небудь, бо він дає відображення світу, а світ змінюється згідно із законами, відкритими далеко не повністю. Проте розвиток світу бачить не один будівничий сцени, але й ті, хто стежить із залу за його зображеннями, і важливо не тільки бачення світу самим будівничим сцени, але й те, наскільки воно допомагає глядачеві розібратися в цьому світі. Отже, будівничому сцени потрібно пам'ятати про критичний погляд глядача, і якщо глядач таким не володіє, то завдання будівничого сцени – наділити ним глядача, бо будівничий сцени завжди повинен пам'ятати про те, яка це велика справа – показувати людям світ, у якому їм доводиться жити.

Розмежування елементів, акторів як складова частина оформлення сцени. Якщо стосовно суспільного завдання постановки будівничий сцени дотримується однієї думки з режисером, драматургом, композитором і актором, допомагає кожному з них і використовує у своїй роботі їхню підтримку, то через це робота його зовсім не повинна цілком розчинятися в «єдиному художньому творі», у сплаві всіх художніх елементів постановки.

При тісному взаємозв'язку з іншими формами мистецтва він завдяки розмежуванню елементів, так само як і інші художники, у відомому сенсі зберігає у своїй сфері творчу самостійність. Взаємодія мистецтв стає тоді живою; суперечність складових елементів не згладжується. Будівничий сцени, володіючи особливими образотворчими засобами, має в розпорядженні певну свободу в своєму розумінні авторського тексту.

Зовсім не достатньо вибрати лише місце для актора. Якщо все оформлення сцени складається з одного дерева і трьох чоловік або з однієї людини і одного дерева і ще двох чоловік, то дерево як таке ще не є оформленням сцени, правильніше кажучи, у жодному випадку не повинно бути ним.

Розстановка акторів – це один з елементів оформлення сцени і, отже, головне завдання будівничого сцени. Якщо будівничий сцени зазнає труднощів своїй роботі з акторами, то він потрапляє в становище художника, який пише на історичні теми і відображає на полотні лише меблі і реквізит, після чого інший худо-

жник приписує до стільців людей, а до повислих в повітрі мечів – руки.

Оформлення ігрового майданчика. Залежно від загального декоративного оформлення, вибраного будівничим сцени, нерідко який міняється сенс реплік, а гра акторів збагачується новими жестами.

Часто акторам буває приємно працювати за ескізами, що зображають якусь важливу подію. Це приносить їм користь тому, що дозволяє перейняти певні пози, а також тому, що ця подія, отримуючи художнє втілення, набуває особливої значущості і неповторності, так би мовити, «стає знаменитою». Ця подія набула певної форми, і тепер можна піддати її критичному аналізу. Відому користь можуть принести також ескізи, які актори накидають самі.

Так працює хороший будівничий сцени – то слідуючи за акторами, то обганяючи їх, але незмінно в тісному контакті з ними. Ігровий майданчик він оформляє лише поступово, експериментуючи так само, як і актори, і завжди шукаючи щось нове. Ширма і стілець – це вже дуже багато. І вже досить важко добре поставити ширму і стілець. Вони мають стояти не тільки зручно для актора, але й гармонійно по відношенню одне до одного і при цьому мають «грати» самі по собі.

Більшість будівничих сцени мають недолік, який художники називають брудною палітрою. Це означає, що вже на палітрі всі фарби перемішалися. Такі люди забули, що таке нормальне світло і що таке основні кольори. Тому замість того, щоб відтінити всі контрасти, вони їх змащують і розфарбовують повітря. Художники знають, як це багато, коли поряд із групою людей на білизняному мотузку висить блакитна скатертина, і як мало до цього можна додати.

Іноді буває дуже важко виділити основні ознаки. Вони мають задовольняти вимозі функціональності.

Важливе значення має і вибір матеріалу для оформлення сцени.

Застосовуючи певні матеріали, можна викликати в глядача певні асоціації. Матеріали слід вибирати звичайні, не добиваючись при цьому надмірної різноманітності. Мистецтво не повинне

добиватися певної імітації всіма засобами. Матеріали повинні впливати на глядача самі по собі.

Над ними не можна чинити насильства. Не можна вимагати від них «перевтілень», щоб, скажімо, картон здався полотном, дерево – залізом і так далі. Канати, залізні рами, добре оброблене дерево, полотно і так далі, вдало змонтовані, виявляють свою самотутню красу.

Будівничий сцени зобов'язаний, втім, враховувати і те, як діятиме його ігровий майданчик на самих акторів. Декорації і предмети реквізиту можуть бути двосторонніми, проте не тільки та сторона, яку видно глядачеві, але й інша, звернена до акторів, також повинна мати естетично задовільний вигляд.

Ці декорації зовсім не повинні створювати в того, що грає, ілюзію, ніби він знаходиться в реальному світі, а покликані підтвердити йому, що це справжній театр. Правильні пропорції, красивий матеріал, оформлення, виконане з великим смаком, уміло підібраний реквізит багато до чого зобов'язують актора. Зовсім не обов'язково, як маска виглядає зсередини, чи є вона витвором мистецтва, чи ні.

Ніщо не повинне бути для будівничого сцени встановленим раз і назавжди – ні місце дії, ні звичне використання сценічного майданчика. Лише в цьому випадку він справжній будівничий сцени.

Тільки слідкуючи у своїй роботі за розгортанням дії, будівничий сцени може визначити, чи встигає він у своєму оформленні за автором або випереджає його. Будівничий сцени чинить правильно, коли оформляє спектакль за допомогою рухомих елементів, – не тільки тому, що це зручно акторам і йому самому, але і з тієї причини, що так він у змозі, постійно експериментуючи, вносити в декорації чисто технічні поліпшення. Він споруджує сцену з окремих, самостійних і рухомих частин.

Дверна рама повинна стати таким же невід'ємним «учасником» репетиції, як сам актор, який всіляко обіграє її по ходу дії. Тільки в цьому випадку дверна рама буде показана з усіх боків, знайде власне сценічне життя і значущість, а це дозволить показати її в цілому ряду комбінацій з іншими елементами декорацій. Вона, дверна рама, грає одну або декілька ролей так само, як і

будь-який інший актор. Її, цієї дверної рами, право і обов'язок – вражати, дивувати глядача. Вона може бути і статистом, і головним виконавцем. До речі, кріплення розбірної віконної рами, будь то канати або штатив, не слід ховати; вони повинні додавати декорації велику строгість ліній. Це ж стосується ламп і музичних інструментів. Учасників сцени, де розставлені різний реквізит і рухомі елементи, також краще всього показати виразно, так, щоб вони рельєфно виділялися.

Важливим моментом в оформленні сцени є задник або елементи, які його замінюють. Це можуть бути найнесподіваніші первинні матеріали, споруджені в конструкції, пересічні з темою вистави.

Вдалим прикладом можуть служити декорації в Comedy Club, виконані в дусі «молодіжного креативу». Ненав'язлива присутність, легкий натяк і можливість будь-якої хвилини звернутися до предметів, обіграти їх, створити їхню історію.

Цікавий варіант для виїзних заходів із вузьким колом глядачів. Декорації можна створювати спільними зусиллями. Наприклад, в умовах готелю або замиського туристичного комплексу помалювати протягом дня, залучаючи до участі кожного відпочиваючого. Вибір матеріалу при цьому свідомо обмежений. Грубе полотно і три кольори фарби: білий, червоний і чорний. У цьому випадку вся увага приділяється образотворчій, смисловій стороні. У процесі шоу-програми шедевр, що просох, може бути урочисто представлений на загальний огляд, із докладним поясненням зображень і гумористичним трактуванням різних сюжетів. Головна мета такого заходу, щоб глядач, який брав участь у малюванні полотна, відчув себе головним учасником того, що відбувається.

Особливо важлива взаємодія лаконічних, продуманих до дрібниць декорацій, освітлення предметів із положенням (грою), діями людини (актора) на сцені або на місці, що її замінює.

Сцену або майданчик для вистави можна спорудити в будь-якому більш-менш відповідному місці, використовуючи мінімальний запас матеріалів або пересувні установки. Для цього позначають межі сцени, відзначаючи необхідні акценти, для виконання дій, а також вхід і вихід для акторів.

Зрозуміло, така компоновка сцени вимагає від акторів відповідної чудової гри. Якщо ж декорації досягають відомої вишуканості і закінченості, а гра далека від високого рівня, тоді страждає увесь спектакль. Це відбувається в тому випадку, коли в роботі оформлювача виразно видно думку, а в грі акторів її немає.

Виготовлення декорацій. Повний цикл включає:

- технологічний аналіз передбачуваного сценічного майданчика або місцевості;
- створення передпроектної документації;
- складання технічного завдання на проектування і розробку оформлення заходу й попереднього кошторису на виробництво;
- складання специфікацій на придбане/орендоване устаткування;
- організація і проведення тендерів на постачання/виготовлення сценічного майданчика;
- технологічні розробки оформлення заходу (декорацій, бутафорій);
- авторський контроль за роботами з підготовки сценічного майданчика, виготовленням оформлення для заходу, постачанням устаткування.

Контрольні питання:

1. Голос, атмосфера.
2. Робота над етюдом, пантоміма, театр мініатюр, пародія на естраді.
3. Театр малих форм, мюзик-холи, постановка оглядів.
4. Режисер анімаційного проекту, декорації.
5. Назвіть базові емоції за класифікацією К. Ізарда.
6. Що таке сценічна мова?
7. Особливості емоційної пам'яті.
8. Назвіть основні якості професійного актора.

ДИТЯЧА АНІМАЦІЯ

Одним із важливих напрямків аніматорської діяльності в готелях є анімація для дітей.

На території п'яти-чотиризіркових готелів діють спеціальні дитячі клуби: «міні»– для дітей 3-12 років і «юніор»– для молоді 12–15 років. Тут батьки можуть залишити своїх дітей на цілий день під наглядом досвідчених аніматорів (як правило, з педагогічною освітою), щоб відвідати цікаві куточки або спокійно полежати поблизу на пляжі.

Про наявність міні-клубу в готелі повідомляє великий барвистий стенд, встановлений у холі готелю, біля входу в головний ресторан або на пляж, на якому розписаний графік роботи і майбутні заходи для дітей, щоб уже при в'їзді в готель гості могли швидко зорієнтуватися і влаштувати туди свою дитину. Назва міні-клубу – суто індивідуальна, але вона визначає подальшу політику і девіз цього відділу («Рожевий бегемотик»).

План роботи, як і загальний план анімаційної діяльності в готелі, складається заздалегідь і, можливо, коректується в ході проведення занять, залежно від присутнього контингенту дітей та інших умов. У цьому плані повинні вдало поєднуватися і мати оптимальну кількість спортивні і культурні заходи, необхідні для розвитку дитини.

Робота в міні-клубі аніматором – велика праця, така людина повинна враховувати цілий ряд фізіологічних і психологічних особливостей дітей різного віку, створити такі умови, щоб будь-якій дитині було в ньому цікаво, і вона змогла проявити і реалізувати себе як особистість.

Для організації ефективної роботи з дітьми необхідно мати відповідні приміщення перебування дітей у літні місяці і в негодю, оснащені різним інвентарем для малювання, ліплення, рухомих і розвиваючих ігор (див. практич. частину розд. 4) і т. д.

Кожен день незмінно починається зі знайомства (діти стають у коло, називають своє ім'я, повторюють і запам'ятовують імена інших) і має свою тему, яка розкривається під час спортивних і

пізнавальних занять і змагань, спільно поставлених маленьких спектаклів, концертів і свят.

Увечері всі збираються на виставу, де перевдягнуті і розфарбовані за допомогою аніматорів, грають на сцені задалегідь вивчені ролі.

Психіка дітей значно відрізняється від психіки дорослих тим, що в дітей недостатньо сформовані психічні пізнавальні процеси. Провідним видом діяльності в дошкільному віці є гра. Характер гри міняється разом з розвитком дитини, вона теж проходить етапи.

До трьох років гра є маніпулюванням предметами. Немовля, якщо воно здорове, грається весь вільний від сну і їжі час. За допомогою іграшок воно ознайомиться з кольором, формою, звуком і т. д., тобто досліджує дійсність. Пізніше починає саме експериментувати: кидати, стискати іграшки і спостерігати за реакцією. У процесі гри дитина розвиває координацію рухів.

Власне гра виникає в 3 роки, коли дитина починає мислити цілісними образами – символами реальних предметів, явищ і дій. На першому етапі вона є копіюванням дій і поведінки дорослих. Іграшки в цей час є моделями предметів, із якими «грають» дорослі. Це так звана сюжетна гра. Дитина в її процесі відтворює сюжети дій. У центрі уваги не роль, наприклад, лікаря, а дії, що імітують дії лікаря. До правил дитина ще не чутлива.

У середньому дошкільному віці – рольова гра, вона переважає аж до 6-7 років. Найголовніше для дитини – рольова ідентифікація, сюжет відходить на задній план. Сенс гри полягає в розділенні ролей. У грі вона має можливість прожити те, що є для неї недоступним в житті дорослих.

Перевага гри перед будь-якою іншою дитячою діяльністю полягає в тому, що в ній дитина сама, добровільно підкоряється певним правилам, причому саме дотримання правил завдає їй максимальної втіхи. Це робить поведінку дитини осмисленою й усвідомленою, перетворює її з польової вольову. Тому гра – це практично єдина діяльність, де дошкільник може проявити свою ініціативу і творчу активність.

У старшому дошкільному віці з'являється гра за правилами. Рольова ідентифікація втрачає привабливість, ролі стають суто ігровими.

Гра – критерій нормальності дитини, з того, як вона грається, можна багато дізнатися. Гра як провідна діяльність закладена в основу багатьох тестів, наприклад сценотесту.

Гра має велике значення і для емоційного розвитку дітей. Вона допомагає подолати страхи, породжені травмуючими ситуаціями (нічні кошмари, жакливі історії, довге перебування в лікарні).

Головне, що дитина отримує в грі, – можливість узяти на себе роль. У ході програвання цієї ролі зміняться дії дитини і її ставлення до дійсності.

Гра в сучасній культурі є своєрідним культом. До семи років, доки дитина не пішла до школи, їй дозволяється гратися. Так було не завжди. Там, де дитина залучена до праці дорослих, гра відсутня. Діти завжди грають у те, що їм недоступне. Тому в суспільстві, де дитина залучена до праці дорослих, ігри не потрібні. Там діти граються “відпочинок”.

Розумовий розвиток від 3 до 6 років характеризується формуванням образного мислення, яке дозволяє дитині думати про предмети, порівнювати їх подумки навіть тоді, коли вона їх не бачить. Проте логічне мислення ще не сформувалося. Цьому перешкоджає егоцентризм, центрація і невміння зосередитися на змінах об’єкта.

Дитина починає формувати моделі тієї дійсності, з якою має справу, будувати її опис. Робить вона це за допомогою казки. Казка – це така знакова система, за допомогою якої дитина інтерпретує навколишню дійсність.

4-5 років – апогей казкового мислення. Потім воно руйнується («Це не насправді»). Коли дитина починає розрізняти бувальщину і небиліцю, казка перетворюється на міф.

Відрізняється казка від міфу за функцією. Міф – пояснення деяких сторін дійсності. А казка – засіб організації поведінки дитини, у неї суто педагогічна функція. Схожість – у системі образів.

Дитина творить власну міфологію, починаючи з 5 років. Саме до цього віку відносяться різні питання про походження. Ці питання носять принциповий характер (звідки взявся світ). Це перші питання, на які дитина хоче отримати відповіді в процесі

навчання, перша початкова форма теоретичного мислення дитини.

До 5-7 років дитина намагається осмислити таке явище, як смерть. Це абстрактне поняття, реальний сенс якого важко усвідомити. Наскільки добре діти зрозуміють його, залежить від рівня розумового розвитку.

Бажання дорослих уникнути відповідей на питання дітей привчає їх до думки, що ця тема заборонена. Ухильна або спотворена інформація може перешкодити дітям проаналізувати свої відчуття і думки та викликати необґрунтовану тривогу. Але так само важливо не давати дітям ту інформацію, про яку вони не запитують і з якою не можуть впоратися емоційно або осмислити до кінця. Кращий варіант – дати прості і прямі відповіді на їхні питання.

Із розширенням сфери спілкування діти випробовують дію різноманітних соціальних чинників, значно активізуючи їхній емоційний світ. Дитина повинна навчитися долати ситуативні емоції, культурно керувати відчуттями. Дозволяє цьому навчитися гра, наприклад, вона допомагає подолати страхи.

Діти старшого дошкільного віку повинні навчитися також справлятися з агресивністю. Є певна закономірність у розвитку дитячої агресивності. До 3-х років наголошуються звичайні прояви темпераменту з короткими спалахами гніву, але справжня агресивність для дітей не характерна. Пік її припадає на 4,5 року, а потім поступово спадає, поки не сходить нанівець. На початок шкільного віку діти засвоюють норми поведінки, які сприяють ослабленню агресивності.

Батьки можуть прискорити цей процес, прищепивши дітям навички соціального спілкування і стимулюючи чутливість до переживань інших. Окрім гри, опанувати соціальною технікою відчуття допомагають казки.

Перспективи особи в дитини пов'язані з її чином дорослості. Якщо образ дорослості приєднаний до навчання, то він задовольнятиме дитину, і навпаки. Перспектива – це мета, реалізація якої пов'язана із сенсом життя. Без усвідомлення перспективи немає діяльності.

Кожен вік хороший по-своєму. І в той же час, у кожному віці є свої особливості, є свої складнощі. Не є винятком і підлітковий вік.

Це найдовший перехідний період, який характеризується рядом фізичних змін. У цей час відбувається інтенсивний розвиток особистості, її друге народження.

Причина психологічних труднощів пов'язана зістатевоюзрілістю, це нерівномірний розвиток за різними напрямками. Цей вік характеризується емоційною нестійкістю і різкими коливаннями настрою (від екзальтації до депресії). Найбільш афектні бурхливі реакції виникають при спробі кого-небудь з оточуючихвразити самолюбство підлітка. Пік емоційної нестійкості припадаєв хлопчиків на вік 11–13 років, у дівчаток – 13–15 років.

Виходячи зі всього цього, можна підбирати і правильно, відповідно до віку будувати анімаційні програми з дітьми в так званих міні-клубах.

Дітям подобається все яскраве, барвисте, над яким варто «повозитися», але обов'язково, щоб воно було за підтримки дорослих і дістало схвалення з бокублизьких.

До цієї галузі можна віднести дрібні ремесла: оригамі, боді-арт, ліплення з пластиліну, плетіння бісером і т.д.

Отже, робота міні-клубу в готелі – творчий і копіткий процес, і завданням дитячого аніматора є не просто організація дозвілля дітей, розвиток їхньої пізнавальної, фізичної і психологічної сфери, але й така організація, за якоїкожен день, проведений дитиною в міні-клубі, перетворювався б на цілу подію, свято, яке залишиться яскравим враженням його відпочинку.

4.1. РОСТОВІ ЛЯЛЬКИ

Ростові ляльки як вид святкової індустрії з'явилися зовсім недавно, хоча прообразом «лялечок» були святкові і карнавальні костюми різних століть, епох і стилів.

Термін «ростові ляльки» з'явився при позначенні великих ляльок, заввишки в людський зріст. Ростова лялька – це свого роду перевтілення бренду в який-небудь образ.

Така лялька стає ніби оживим бренд-персонажем. Вона може роздавати фірмові буклети, фотографуючись зі всіма охочими,

бути ведучим вечора, зустрічати відвідувачів якого-небудь розважального закладу. Це не просто велика ходяча лялька, а творчий виконавець дійства, що говорить, «змінює стать», співає пісні, розігрує сценки. Ростові ляльки є необхідними учасниками в промо-акціях, на виставках, дитячих святах. Незалежно від виконуваної ролі вони завжди створюють гарний настрій у дітей і в дорослих. І не варто шукати причини такої популярності. Ростові ляльки – наймогутніший засіб реклами і святкового запалу. Це точний та ідеальний інструмент для промоушн – способу спілкування зі споживачем, разом із тим незамінний і стильний персонаж на урочистостях.

4.2. БОДІ-АРТ

Боді-арт – мистецтво розпису тіла, татуювання. Це стародавній вид прикраси тіла, який сягає первісних культур. У ХХ столітті існував як елемент авангардної моди або сценічного костюма. У 80-х роках розпис тіла був популярним видом вечірнього макіяжу. У 90-х у моді широко ввійшло татуювання. Боді-арт – це чудова альтернатива хворобливим і вічним татуюванням. Мистецтво розпису тіла дозволяє розпрямити крила художньої уяви.

Боді-арт – незвичайний вид мистецтва розпису фарбами. А особливість його полягає в тому, що прикрашається, таким чином, тіло людини, прекрасне і голе. Боді-арт – має попит у наш час, але при цьому дуже стародавнє мистецтво, тісно пов'язане з релігією та історією багатьох країн.

Тема розпису для боді-арту не обмежена – від найбільш невитіюватих і природних картинок (рослини, тварини, елементи одягу і природні стихії) до наймодніших етнічних орнаментів, якими покривають усе тіло, як на фестивалях боді-арту, або витончено прикрашають якусь його частину.

Для сучасного боді-арту застосовується художня гуаш, спеціальний грим або акрилові фарби. Останні довше тримаються, але важко змиваються. Існує багато способів нанесення малюнків на тіло, починаючи з розпису кистей, пальціврук і ніг (див. практичну частину Розділ 4), і закінчуючи аерографом.

У наш час до боді-арту, окрім розпису фарбами (і хною), відносять бодіпейнтинг і бінді, пірсинг, татуаж і шрамування.

Бодіпейнтинг створює красивий тон на шкірі за допомогою пудри або крему для тіла, що містять металеві пігменти, які наносяться товстою щіточкою або пушком на шкіру. Особливо добре виглядають золоті і бронзові тони, що додають шкірі, окрім блиску, приємного тону загару.

Для художнього розпису існує і спеціальний грим для тіла з домішкою золотого блиску. Ним можна покривати великі поверхні товстимпензлем або намалювати орнамент тонким контуром, від руки або з використанням шаблону.

Таким же блискучим і привабливим є такий вид боді-арту, як бінді. Це тонкий малюнок із блискучих камінчиків і леліток різних кольорів і розмірів. До його нанесення шкіру знежирюють спиртовим розчином. Блискучі стрази для боді-арту промазують спеціальним клеєм і пінцетом садять камінчики на потрібні місця, обережно притискаючи губкою. Є і самонакладні бінді.

Гарно виглядає поєднання бінді з розписом хною – ще однією традиційною формою боді-арту. Малюнки хною тимчасові і зазвичай наносяться на руки або ноги. Для розпису порошок змішують із різними рослинними оліями. Тримається така фарба один–два тижні і зникає разом зі старою шкірою.

Татуаж також здатний прикрасити тіло на якийсь час і на все життя, і тому є підвидом сучасного боді-арту.

Малюнок на шкіру наноситься фарбою, частинки якої за допомогою електричної голки укорінюють у верхні шари шкіри, де вони й залишаються. Цей вид боді-арту не в приклад небезпечніше попередніх, оскільки як наслідок можливе зараження, утворення шрамів і алергічних реакцій. Тим важливішим стає дотримання всіх правил гігієни під час проведення процедури татуажу.

Набагато безпечніше зробити тимчасове тату – що наклеюється або малюється і зникає найпізніше через місяць. Тату, що клеяться, знімають із захисної плівки, притискають до знежиреної шкіри, зволожують і витримують 30 секунд, потім стягують підкладку.

Тимчасові тату малюють олівцем для розпису тіла, водостійким маркером або спеціальним фломастером для татуажу, із застосуванням шаблонів малюнків або перекладної техніки.

Пірсинг – невід’ємна частина молодіжного боді-арту. Процедура пірсингу досить проста: у якій-небудь частині тіла проколю-

ється отвір, потім у нього втягається предмет. Він може бути з дерева, слонячої кістки, металу, пластмаси і т. д. Або протягується нитка, або невеликий стрижень, на якому кріпляться, наприклад, перлини, діаманти, янтар.

Для пірсингу використовують стерильні, краще одноразові інструменти. Область пірсингу і саму прикрасу попередньо також дезінфікують. Прикраса для пірсингу в ідеалі має бути зроблена з медичної сталі для уникнення алергічної реакції. Срібло і золото підходить тільки для вух. Для благополучного загоєння за місцем проколу уважно доглядають— обробляють виріб і ранку ватяним тампоном, змоченим у спеціальному розчині.

Прикрашати тіло можна не тільки наносячи фарби, але й прибираючи волосся з певних місць і також по-художньому. Йдеться про інтимну стрижку, зростаюча популярність якої зробила її гідною того, щоб увійти до арсеналу боді-арту. За загальним визнанням, незвичайні інтимні стрижки з узором у вигляді зигзагів, блискавок, сердець і стильних орнаментів дуже сприяють сексуальній привабливості і взагалі підвищують життєвий тонус. Зараз інтимні стрижки додатково прикрашають стразами, лелітками, пір'їнками і тимчасовими татуюванням.

Найбільш варварський і неоднозначний вид боді-арту – прикрашання тіла шляхом шрамування – нанесення на шкіру глибоких порізів, які при загоєнні утворюють складні малюнки з рубців. Шрами утворюються і шляхом припікання шкіри розжареними металевими предметами (брендінг). Зрозуміло, такі прикраси можна зустріти тільки в рідкісних прихильників таких незвичайних відчуттів.

Аквагрим – буквально позначає «розфарбовування обличчя». Для аквагриму використовуються абсолютно нешкідливі фарби, адже найчастіше малюнок наноситься на дитячі обличчя (див. практич. частину Розділ 4).

Аквагрим – це яскраві, красиві малюнки різних тварин, персонажів улюблених мультиків, казкових героїв (див. практич. частину Розділ 4).

4.3. ОРИГАМІ

Орігамі – це мистецтво паперової пластики, що народилося в Японії. Незважаючи на те, що сам папір з'явився в Китаї, саме в Японії здогадалися скласти з нього дивовижнокрасиві фігурки. Можливо, свою роль тут відіграло й те, що японські слова «папір» і «бог» дуже схожі.

Слово «орігамі» складається з двох ієрогліфів: ори – «папір» і камі – «складання».

Спочатку орігамі використовувалося в храмових обрядах. Наприклад, шматочки риби й овочів, призначені в дар богам, складали в паперові коробочки санбо. Через деякий час уміння складати фігурки з паперу стало обов'язковою частиною культури японської аристократії. Це вміння передавалося з покоління в покоління. Деякі знатні сім'ї навіть використовували орігамі як герб і печатку.

Починаючи з кінця XVI століття орігамі із церемоніального мистецтва перетворюється на улюблену розвагу японців. Саме в цей період з'явилася більшість класичних фігурок.

Поява великої кількості авторських робіт пов'язана з ім'ям знаменитого японського майстра Акірі Йошизаві. Саме він придумав «нотну азбуку» орігамі, яка дозволила записувати і передавати процес складання фігурок.

У свій тріумфальний хід по всьому світу орігамівирушило на початку XX століття, через століття після свого народження. Свій внесок у розвиток авторського орігамі зробили такі майстри зі всього світу, як Дейв Білл (Великобританія), Петер Будаї (Угорщина), Ерік Жуазел (Франція), Альфредо Джунта (Італія), Рональд Кох (Сінгапур), а також Роберт Ланг і Джон Монтролл (США). (див. практи. частину Розділ 4)

4.4. РОБОТА З БІСЕРОМ

Історія бісеру бере початок далекому минулому. Прекрасний за своїми декоративними якостями матеріал привертав увагу майстрів із незапам'ятних часів.

Скляні намистини – безпосередні попередники бісеру – прикрашали одяг староегипетських фараонів. Кочові племена сарматів і скіфів ще за декілька сторіч до Різдва Христова носили одяг і взуття, оброблене бісером. Маленькі скляні кульки прикрашали комір, краї рукавів і нагрудну частину сорочок, а також шаровари, пояси і головні убори. Не обділений увагою бісер і на Русі. Перші відомості про його використання в декоруванні одягу відносяться до IX–XII ст.ст. Цим же періодом датуються і поховання на території Латвії, у яких були знайдені матерчаті вінці, прикрашені бронзовими спіральками і бісером.

Бісер і стеклярус зазвичай сприймаються як матеріал для жіночих прикрас, дрібних виробів побутового і декоративного призначення. Але скляні зерна використовували і для обробки інтер'єрів.

Стеклярус, модифікацію бісеру подовженої циліндрової форми, винайшли у Франції. Він не тільки насипався на клейову поверхню, але й пришивався на тканину. Основою подібних настінних панно служило полотно. На нього вугіллям наносився малюнок, по якому викладалися одноколірні стеклярусові нитки, набрані на міцну нитку або дріт. Знизування стеклярусу пришивалися до основи робочою ниткою за допомогою стібків-перехоплень, що розташовувалися в проміжках між декількома намистинами стеклярусового знизування. Такий вид вишивки отримав назву шиття вприкріп. Розташування стеклярусових ниток підкреслювало форму елементів зображення, а контури малюнка обводилися знизуваннями чорного кольору. Ці нескладні прийоми додавали настінному панно великої виразності.

Що стосується країн СНД, то перша бісерна фабрика була організована в 1754 році академіком Михайлом Ломоносовим, який досконало володів технікою виплавлення кольорового непрозорого скла для мозаїчних панно. На той час Венеція вже здала свої позиції світового лідера з виробництва бісеру і ділила лаври з Богемією (відзначимо, що чеський бісер, так само як і кришталь, і зараз вважається найкращим у світі). Але після смерті великого вченого фабрику закрили, так що венеціанські і богемські майстри не залишилися без роботи, хоча мода на бісерні вироби стала швидко згасати.

За ініціативою хіпі, яких іменували ще й дітьми квітів, стародавнє мистецтво плетіння і вишивання бісером ожило тільки в середині 60-х років минулого століття. Представникам цього руху імпонували вірування індійців, суть яких зводилася до такого: придуманий людиною і нею ж утілений у вишивці або плетінні орнамент – це віддзеркалення особи, причому, змінюючи узор, можна змінити власну долю. Але вплив хіпі розповсюдився лише на створення браслетів й інших невитіюватих прикрас.

Бісерні вироби можна не тільки вишити або сплести, але і зв'язати. Наприклад на спицях: на нитку нанизують ряд бісеринок відповідно до малюнка, потім пров'язують так, щоб бісеринки залишалися на лицьовому боці (звичайна панчішна в'язка). Або гачком за тим же принципом (прості стовпчики без накиду). Ця техніка чудово підходить для створення свічників, гаманців і підстаканників. Рідкісними і вельми трудомісткими способами роботи з бісером вважаються ткацтво, що дозволяє створити двосторонні картини, що використовуються, наприклад, як абажури для ламп, втискування намистин у віск або глину, а також виготовлення об'ємних фігур на основі дроту і ліски.

А ось, мабуть, найбільш відповідальною технікою роботи з бісером може стати створення художніх полотен із використанням скляних намистин замість щітки і фарб. Причому підійдуть для цього звичайні класичні схеми для вишивання хрестиком, звичайно, без французьких вузликів і стібків «назад голку». Прикріплюються бісеринки просто – неповними хрестиками за допомогою спеціальної бісерної голки. Вишивати картини краще всього на звичайній канві Aida № 14, а підбирати кольори і відтінки – користуючись таблицями і ключами для ниток муліне. Просто і захоплююче!

5 важливих порад, потрібних для бісерної картини:

1. Схема для вишивання хрестиком у класичній техніці (в ідеалі – без стібків «назад голку», французьких вузликів і т.п.).
2. Таблиця кольорів DMC: порівнюючи колір потрібного номера муліне цього виробника з відтінком бісеру, можна дуже точно підібрати кольорові намистини в магазині.
3. Чеський бісер Guetermann № 10: намистини цього виробника характеризуються правильною формою, однаковим

діаметром отвору і стійким забарвленням. Це якраз ті якості, які необхідні для ідеального промальовування малюнка на канві.

4. Відрізок канви Aida № 14 (55 клітинок на 10 см): якщо взяти крупніший розмір, то в проміжках між бісеринками буде видимою тканина-основа.

5. Спеціальні голки для бісеру (№ 10, № 12): вони тонші, ніж для звичайного шиття.

Створення бісерного виробу.Порядок розробки виробу:

1. Визначити форму виробу і його розміри.
2. Продумати в цілому його конструкцію і художнє рішення.
3. Визначити кількість і пропорції окремих елементів і способи їхнього з'єднання.
4. Розробити ескіз виробу.
5. Вибрати техніку плетіння.
6. Скласти схеми виробу і його елементів.
7. Вибрати або розробити орнамент.
8. Пропрацювати розташування узору на виробі в цілому і на його окремих частинах.
9. Підібрати кольорову гаму бісеру.

Поєднання кольорів бісеру:

- Червоний – чорний, жовтий, сірий, коричневий, жовтий, оранжевий, синій, білий.
- Синій – сірий, блакитний, бежевий, коричневий, рожевий, жовтий, золотистий.
- Жовтий – коричневий, чорний, червоний, оранжевий, сірий, блакитний, синій, фіолетовий.
- Зелений – темно-жовтий, лимонний, салатний, сірий, оранжевий, коричневий, чорний, кремовий.
- Фіолетовий – бузковий, бежевий, рожевий, сірий, жовтий, золотистий, чорний.
- Коричневий – бежевий, жовтий, рожевий, салатний, бузковий, зелений.

У таких поєднаннях виробу виходять найпривабливішими.

Матеріали і пристосування. Бісер – намистини зі скла з отвором для нитки. Пластмасовим бісером не рекомендується користуватися, оскільки він втрачає свій колір і вироби виходять тьмяними, грубими.

- Стеклярус – скляні трубочки завдовжки 5-15 мм.
- Рубаний бісер – короткий стеклярус 3-4 мм.
- Намистини різної форми – круглі, подовжені і т. д.
- Голки – дуже тонкі № 13.
- Шпильки – для допоміжних робіт.
- Ножиці – краще маленькі манікюрні.
- Нитки – капронові, тонка ліска.
- Серветка – краще льняна або байкова.

До основних характеристик якості бісерного виробу відносяться:

- натягнення нитки – висока якість бісеру;
- рівномірне натягнення нитки;
- прихованість ниток;
- чітке з'єднання елементів виробу граничне рівних країв виробу;
- чистота й акуратність в укладанні ниток.

4.5. АПЛІКАЦІЯ

Виготовлення композицій із паперу, тканини або природних матеріалів, робота з ножицями і клеєм приносить багато радості навіть дуже маленьким дітям (якщо, звичайно, надати їм максимальну свободу і не вимагати технічної досконалості і бездоганної якості роботи). Традиційна аплікація з дитячого садка в молодших групах усім знайома – стандартний набір акуратно вирізаних виховательською деталей, нею ж вибрана композиція – дітям залишається тільки за можливістю правильно приклеїти кожну деталь на своє місце. Язик не повертається назвати це творчістю.

Перше, що бажано зробити, починаючи заняття аплікацією, – подавати в собі бажання щось вирізувати або наклеїти за дитину. Показати – інша справа. Але хай її робота буде авторською.

Для цього вам можуть знадобитися ножиці. Відповідні за розміром до ручки дитини, легкі, з тупими кінцями, не тугі, у міру гострі – їх можна дати півторарічній дитині і показати, як вони діють. Є ще один варіант: підберіть великі ножиці з такими кільцями для пальців, куди помістилися б одночасно і ваші пальці, і пальчики дитини. Вкладіть ножиці в ручку дитини, зверху візьміться самі і – ріжте разом. Декілька таких вправ – і дія буде освоєна. Спершу малюк робить ножицями одиночні надрізи (на зразок бахроми), але досить швидко освоєє і розрізання великих аркушів. І ось тоді вже можна вчити його різати по лініях – спершу по прямих, потім – по хвилястих.

Основа – аркуші паперу або картону (кольорового або білого) будь-якого розміру і формату, товщини або фактури, найрізноманітніших конфігурацій. Наприклад, можна використовувати картонні коробки. Крім того, можна робити об'ємні вироби з кольорового паперу, для яких основа не потрібна.

Клей із пензликом. Для найменших краще заварити крохмаль – найбільш безпечний вигляд клею. Із двох років уже можна користуватися звичайним канцелярським клеєм або (що краще) ПВА. Останній хороший тим, що легко відмивається, майже не залишає плям і клеїть міцно.

Клей без пензлика. Із 3-4-річними дітьми дуже добре робити аплікації склеювальними олівцями: малюки освоюють роботу з ними швидко і легко, “твір” виходить акуратнішим, клей не проливається, не підтікає, не залишає плям. Недолік один – такі аплікації менш міцні, після засихання деталі можуть відвалюватися (утім, це залежить від якості склеювального олівця).

Матеріал для аплікації. Тут ваша фантазія безмежна. Матеріалом для виробу може бути не тільки кольоровий папір (простий, глянсовий, оксамитовий, «мармуровий» та ін.), але й старі ілюстровані журнали; обгортки, фантики від цукерок, етикетки, упаковки від покупок; одноразові паперові тарілки; шматочки тканини, шкіри, хутра, вати; кольорові нитки, обрізаня пряжі, гудзики; крупи, дрібні макарони, вермішель; фольга, скотч, обрізаня поліетилену; сухі гілки, голки, листя, трави, квіти, соломка, апельсинові шкурки; тирса від олівців.

Перші аплікації можна зібрати з нарізаних малюком клаптиків різноколірного паперу, ним же самим наклеєних – будиночки, кораблики, фантастичні рослини, загострені гори, дивовижні квіти – та хіба тільки це може вийти з нерівних трикутників і багатокутників! Варто лише трохи «ввімкнути» уяву.

4.6. МАЛЮВАННЯ ПЛАСТИЛІНОМ

Що таке пластилін, нікому пояснювати не треба. Кожен хоч би раз у житті, хай у дитинстві, ліпив неповторні шедеври сам, допомагав своїм дітям або онукам. Але виявляється, пластиліном можна не тільки ліпити, але й малювати.

Для цього вам знадобляться такі матеріали:

- щільний картон, оргаліт або кольорова плівка для створення основи під пластилінову картину;
- дерев'яна або пластикова дощечка як робочий стіл для розкочування пластиліну й ліплення дрібних деталей;
- склянка з водою (руки необхідно періодично змочувати водою, щоб пластилін до них не липнув);
- бавовняна серветка для рук;
- набір стеків різної форми. Стеки – це невеликі пластмасові або дерев'яні ножики для вирізування, вирівнювання пластиліну і деталювання предметів, що зображаються;
- для надання поверхні певної структури використовують різні зубчаті коліщатка, багатогранники, трубочки та ін. пристосування. Для витискування пластичної маси використовуються пластикові медичні або кондитерські шприци;
- хороший пластилін. Хороший – це той, який має яскраве забарвлення, тонко викочується і не липне до рук.

Наприклад, під час роботи з пластиліном не завжди підходять «чисті» кольори, іноді для задуманого колірного рішення застосовують змішування різних кольорів і сортів пластиліну. Пропорції підбирають до отримання бажаного результату. Пам'ятаймо про основні кольори: жовтий, червоний і синій. При їхньому змішуванні отримуємо нові, похідні тони. Змішавши жовтий із синім, отримаємо зелений, жовтий із червоним – оранжевий, червоний із синім – фіолетовий. Підмішування білого пластиліну послабляє

вплив яскравих кольорів, робить їх тьмянішими, пастельними. Не варто змішувати більше двох кольорів одночасно. При змішуванні матових і флуоресцентних сортів отримуємо пластилін нової якості.

Різноманіття наочних форм вимагає застосування різних прийомів ліплення.

Розкочування – шматочок, покладений між долонями або на дошку і притиснутий долонею, розкочується прямолінійними рухами кистей рук, подовжується і набуває циліндрової форми.

Скачування – шматочок колоподібними рухами долонь скачується в кульку.

Злегка потягнувши пучкою частину пластиліну – зволіканням – можна з відтягнутого матеріалу сформувати частину зображення.

Зображення плоских і гладких поверхонь вимагає загладжування, що виконується кінчиками пальців. Для того щоб поверхня стала глянсовою, пальці змочують водою.

Сплющення – найбільш уживаний прийом – для цього кульку здавлюють до форми коржика. Невеликі поглиблення і вигини поверхні передають втискуванням – натиском пальців, стека або допоміжних інструментів, що формують структуру, – трубочок, зубчатих коліщаток і т. п.

Прищипування – здійснюється стисненням пальців, зібраних упучку, у тій частині форми, де створюється нова деталь.

Для ретельнішого деталювання і виразного зображення предметів, а також для отримання великої кількості використовуваних у картині однакових заготовок, у допомогу йдуть допоміжні робочі інструменти. Наприклад, для виготовлення стебел, травинок або павутин підійде одноразовий медичний шприц без голки. Розкочуємо шматок пластиліну відповідно до діаметру вхідного отвору шприца і проштовхуємо його всередину. Відрізуємо стеком зайве, закриваємо поршнем вхідний отвір і нагріваємо вміст шприца. Підігрітий пластилін видавлюємо на робочу дошку довгими «нитками». Товстенькі «ковбаски» можна робити за допомогою кондитерських шприців. Для нагріву пластиліну використовуємо гарячу воду, батарею опалення або праску.

Починають задуману композицію з ескізу на аркуші паперу. Виберіть кольори зображення і фону, пам'ятаючи про контрастність і поєднання кольорів: жовтий предмет здаватиметься яскравішим на зеленому, синій – на жовтому фоні і т. д.

Потім підбирають потрібний формат картини і вирізують з оргаліту відповідну прямокутну пластину з урахуванням ширини полів. Виріжте прямокутник із кольорової плівки за розміром майбутньої картини і наклейте її на оргаліт. Перенесіть зображення з ескізу на площину картини, наприклад, за допомогою координатної сітки і дитячої крейди.

Залежно від обраного сюжету, вирішуємо, що буде фоном для зображення: сама плівка або нанесений на неї пластиліновий шар. Кольори самоклеючої плівки, що рекомендуються для фону – це все відтінки синього, зеленого, сірого і чорного. Пам'ятаймо, що головне в картині – це не фон, а задумане вами зображення, тому фон не повинен бути яскравим, таким, що пригнічує. Це стосується і полів картини – їхній колір має поєднуватися як з основними кольорами зображення і з кольором фону. Універсальні поля – білі. Поля також робляться із самоклеючої плівки і наклеюються після повного завершення роботи.

Контрольні питання:

1. Основи роботи з дітьми.
2. Ростові ляльки, боді-арт, як форми розваг.
3. Вироби з бісеру, аплікації.
4. Створення аплікацій з підручних засобів.
5. Робота в міні-клубі.
6. Гра, як критерій нормальності дитини.

СПОРТИВНА АНІМАЦІЯ

Спортивні анімаційні програми призначені для туристів, які захоплюються тим або іншим видом спорту і приїхали до спортивно-туристського комплексу для занять спортом за певною системою тренувань у поєднанні з відпочинком.

Спортивна анімація припускає теоретичну підготовку, оскільки результат можливий тільки тоді, коли є теоретична база.

В основі спортивної анімації лежить здоровий спосіб життя. Здоровий спосіб життя об'єднує все те, що сприяє виконанню людиною суспільних, професійних і побутових функцій.

Збереження і зміцнення здоров'я – це основні функції спортивної анімації.

Особливе значення в комплексі заходів, спрямованих на розвагу туристів, приділяється всіляким спортивним заняттям, змаганням, конкурсам.

Сучасну людину називають ще *homo ludens* – людина граюча. І дійсно, популярні види спорту – це спортивні ігри.

Спортивно-оздоровчі програми відрізняються від спортивних тим, що вони розраховані на туристів, любителів спорту й активного відпочинку, для яких туркомплекс – це єдине місце й можливість відновлення сил і здоров'я через активні фізичні навантаження в умовах чистої природи і чистого повітря.

Спортивно-розважальні програми орієнтовані на туристів будь-якого віку. Вони спрямовуються на залучення туристів до активного руху через принадні, веселі конкурси і нешкідливі змагання.

Важливе місце в анімаційній програмі займає гра. Гра є засобом розваги людей, їхнього спілкування, відпочинку. У грі людина отримує задоволення, знімає нервову напругу. Гра має характер активної пізнавальної діяльності, стає дієвим засобом розумового і фізичного розвитку, етичного та естетичного виховання. За допомогою гри пізнається світ, виховується творча ініціатива, прокидається допитливість, активізується мислення.

Головне призначення гри – розвиток людини, орієнтація її на творчу, експериментальну поведінку. Гра навчає, допомагає відновити сили, дає хороший емоційний заряд бадьорості і т. д. Усі функції гри тісно взаємозв'язані. Їх визначає головна мета – розвага плюс розвиток основних якостей, здібностей, закладених у людині.

До основних функцій гри відносяться:

- комунікативна – що володіє експансивним впливом. Гра охоплює всіх присутніх (учасників, глядачів, організаторів), тобто встановлює емоційні контакти;
- діяльнісна – що виявляє взаємодію людей одне з одним і навколишнім світом;
- компенсаторна – поновлює енергію, життєву рівновагу, тонізує психологічні навантаження;
- виховна – організуюча діяльність людини. Гра дозволяє створити цілеспрямоване виховання і навчання;
- педагогічна, дидактична – що розвиває вміння й навички (тренуються пам'ять, увага, сприйняття інформації різної модальності);
- прогнозуюча – яка провіщує, експериментовна;
- моделююча – що зв'язує дійсність із нереальним;
- розважальна – що створює сприятливу атмосферу, перетворює науковий захід на веселу пригоду;
- релаксація – що знімає емоційну напругу, позитивно впливає на нервову систему;
- психотехнічна – що перебудовує психіку гравця для засвоєння великих обсягів інформації;
- розвиваюча – що коректує прояви особи в ігрових моделях життєвих ситуацій.

В ігровій діяльності об'єктивно поєднуються два важливі чинники: з одного боку, гравці включаються в практичну діяльність, розвиваються фізично; з іншого – отримують моральне й естетичне задоволення від цієї діяльності, поглиблюють знання про світ, життя. Усе це зрештою сприяє вихованню особистості в цілому.

Гра вводить людину в спілкування з людьми, якіточують, і природою, сприяє набуттю знань, розвитку активності, фантазії, нестандартного мислення.

Гра займає найважливіше місце в житті туристів. У практиці туристських підприємств використовують ігри рольові, дидактичні, народні, рухомі, ігри зі співом, географічні, літературні, інтелектуальні ігри, пізнавальні, жартівливі, музичні, спортивні, сюжетні і масові.

Гра як унікальний простір має величезний творчий потенціал, який необхідно використовувати в цілях туристської анімаційної діяльності. Гра може бути використана для того, щоб навчити туристів:

- жити в ігровому просторі, повністю занурюватися в ігровий світ і ігрові відносини;
- бути вільним в ігровому просторі, усвідомлювати власні особливості й вибудовувати відносини з колективом;
- осмислювати ігровий досвід, використовувати гру як інструмент самопізнання і життєвих експериментів;

Існує багато різних функцій гри. Усі вони тісно взаємозв'язані, їх об'єднують головні цілі – розвага плюс розвиток основних фізичних і етичних якостей, закладених у людині.

Під **анімаційною грою** розуміють особливу форму спілкування, здатну надати найрізноманітніші естетичні переживання; відчутти пластику танцю, красу співу, можливість показати свою спритність у танці або грі, ерудицію у вікторинах, кмітливість у хитромудрих завданнях, гумор у конкурсах, свою індивідуальність у несподіваних ситуаціях.

Структурно гра складається з таких елементів:

1) сюжет – безпосередня дія, що відтворює в грі життєві відносини або почерпнуте із прочитаної (прослуханої) казки;

2) зміст – центральний характерний момент діяльності й відносин між людьми в трудовому й громадському житті, взаємини в цілому;

3) мотиви – відбивають більш безпосереднє ставлення особистості до навколишнього.

Значущість тих або інших її сторін переживається в ігровій діяльності на підставі більш безпосереднього ставлення до її власного внутрішнього змісту. В ігровій діяльності людей відпадає можливе в їх практичній діяльності розбіжність між мотивом і прямою метою дії суб'єкта. У грі відбуваються дії, цілі яких значущі для індивіда за їхнім внутрішнім змістом.

Методика організації гри полягає в наступному:

1. Визначається художнє рішення гри.
2. Проводиться попередня робота з аудиторією.
3. Виділяються ведучі (лідери) й учасники гри із числа туристів.
4. Визначається система нагороджень переможців.
5. Пояснюються правила гри.

Аніматор стежить за ходом гри і дотриманням її правил. При цьому необхідно створювати ситуації ризику, які викликатимуть азарт у гравців, а також ситуацію невизначеності – можливості і програшу, і виграшу.

Важливо створити такі умови для туристів, за яких вони могли б самі організувати окремі елементи гри. Наприклад, дати можливість їм самим вибрати місце проведення гри. Це може бути спеціальне приміщення на турбазі. Можливо, туристам захочеться провести розважальний захід в барі, саду, на дискотеці, пляжі, біля багаття, басейну і т. д. Пропозиція відпочиваючим самостійно вибрати художнє рішення гри допоможе налагодженню контактів і зближенню туристів у групі. Після того, як гра буде підібрана і складена, необхідно створити додаткову, запасну програму на випадок непередбачених обставин. Після проведення гри аніматор повинен зробити аналіз ігрової програми, який дозволить дати об'єктивну оцінку умовам її проведення, виявити всі позитивні, негативні моменти, а також недоліки, що надалі дасть можливість не робити подібних помилок.

В іграх аніматори беруть участь як гравці, ведучі і судді. В їхні завдання входить підігрів інтересу і контроль за ходом гри, залагоджування можливих конфліктних ситуацій.

Під час гри аніматор чітко висловлює правила, забезпечує її безперервність, безпеку, організований початок і закінчення з обов'язковим підсумком і оголошенням переможців.

Аніматори створюють таку атмосферу захопленості й азарту, що туристи, які знаходяться неподалік, перемикають свою увагу на гру і мало-помалу самі втягуються в процес.

Динамічність, заводний характер змагальності дозволяє людям розслабитися, проявити якісь здібності, таланти. А крім того, командні ігри ще і зближують.

Отже, створювана атмосфера суперництва – з одного боку, і колективізму, взаємовиручки – з іншого, сприяють поживленню відпочинку, а це і є основне завдання, що стоїть перед аніматорами.

Для більшості людей улюбленим предметом гри є м'яч. Це кругле тіло створює чарівність гри і формує світ нашого дитинства. Така гра служить розвитку навиків руху в колі сім'ї і друзів і вихованню духовних зв'язків.

Класифікація ігор за організаційно-методичним принципом:

- спортивні ігри,
- ігри хороводного типу,
- атракціони,
- настільні ігри,
- інтелектуальні ігри (вікторини, анаграми, шаради й т. д.),
- імпровізаційні ігрові конкурси,
- аукціони,
- завдання-жарти,
- ігрові тести.

До основних груп ігор зараховують:

1. Конкурсні ігри.

2. Рольові (театралізовані) ігри – передбачають включення гравцями образного, асоціативного мислення, акторських здібностей, міміки, пластики, 128 жести для створення певного образу («Дочки-матері», «Козаки-розбійники», «Індіанці», «Ріпка», «Зйомка кліпу» тощо), можуть бути складовою ігрової програми. Більшість рольових ігор стають конкурсними, якщо їх вводять у конкурсну програму КВК, «Красуня готелю», «Краща пара круїзного теплоходу» тощо.

3. Ігри-активізації – використовують для поживлення пасивного відпочинку і складають суттєву частину ігрової анімації в рекреаційних закладах або на пляжах (ігри в пляжний бадмінтон, пляжний волейбол у колі, бумеранг, тарілочка тощо).

Хороводні ігри – проходять під постійним контролем аніматора. Їхнє головне завдання – одночасне синхронне виконання ритмічних рухів танцювального характеру, фігурних кроків, різного роду перебудов, вибору й переміни партнерів сороконіжка, паровозик, «Обери мене» тощо.

Особливе місце в ігровій діяльності займають рухливі ігри. Рухливі ігри входять практично в усі програми анімації. Як правило, туристи – не новачки, і звідки б не прибули на відпочинок, усі вони коли-небудь вже займалися спортивними іграми і мають необхідний досвід поведінки в колективі.

Динамічність, заводний характер суперництва дозволяє людям розкутися, виявити здібності та таланти, прояв яких стримується у повсякденному житті. Аніматори в основному пропонують ігри зі швидкісними рухами, стрибками тощо. У зв'язку з тим, що, за твердженням вчених, у наш час фізичні можливості людей зросли в порівняно з їхніми однолітками в минулому, у рухливих іграх бере участь усе більше і більше вікових груп відпочиваючих.

У практиці фізичного виховання існує п'ять видів рухливих ігор:

- тренувальні ігри – поєднують у собі вправи, які допомагають тренувати слух, уважність, спостережливість;
- сюжетно-рольові – припускають орієнтування по карті або азимутів, що розвиває уміння зберігати секретні відомості, проходити непоміченими межу;
- ігри-походи – переслідують освітню мету;
- військово-спортивні ігри – мають прикладний життєвий характер;
- ігри для відпочинку і розваг.

Рухливі ігри використовують у виді засобів виховання фізичних якостей людини. Це пов'язано з тим, що відпочиваючі й туристи у себе вдома ведуть в основному малорухомий, сидячий спосіб життя, який негативно позначається на їхньому зовнішньому вигляді, стані здоров'я.

Вибір ігор і ігрових видів для використання в анімації залежить від самого аніматора, його професіоналізму і підготовленості, складу анімаційної групи і, природно, від можливості інфраструктури туристського центра.

Під час рухливих ігор в людини формуються фізичні якості: сила, швидкість, гнучкість тощо.

Виховання сили Із метою виховання сили необхідно підібрати ігри, що впливають на групи м'язів, які без спеціальних вправ розвиваються дуже слабо. В іграх, які сприяють розвитку сили, відпочиваючі повинні переборювати власну вагу або робити протидію своєму супернику. У цих іграх використовують такий інвентар, як набивні м'ячі, гантелі, ослони або просто партнери з групи занять. Для вправ з подолання власної ваги застосовують гімнастичні стінки, бруси, канати тощо. Дуже корисно проводити ігри з пляжного волейболу, естафети на пляжному піску, переборюючи перешкоди зовнішнього середовища з піску, узимку – зі снігу. В ігри можна включати ті вправи, які сприяють збільшенню сили менш розвинутих кінцівок, наприклад, в іграх зі стрибками необхідно приділяти увагу менш розвинутій правій нозі, а в іграх з перетяганням канату – лівій руці. Ігри, спрямовані на виховання сили, можуть бути такими: «Вершники», «Тачка», «Біг крабів», «Регбі на колінах», «Тягни в коло» тощо.

Виховання швидкості Ця якість гарно розвивається в іграх, у яких поєднуються такі прояви швидкості, як реакція у відповідь на сигнал аніматора і швидкість мускульних скорочень, кількість рухів на одиницю часу, швидкість пересування тіла і його частин у просторі. Для розвитку швидкості часто використовують ігри розвитку реакції на об'єкт, який пересувається, що важливо в єдиноборствах і спортивних іграх. Вправи для розвитку швидкості в іграх за характером дуже різноманітні. Наприклад, широко використовують силові вправи. У зв'язку з тим, що швидкісні показники більш ефективні при оптимальному порушенні нервової системи, аніматору варто планувати їх на першу половину дня, до початку втоми. Вправи на розвиток швидкості з активним змаганням двох сторін такі: «Мисливці на качок», «Боротьба за м'яч», «Карасі та шуки» і т. д.

Виховання спритності Необхідність розвитку спритності пов'язана з освоєнням різних рухів і координації їх у різних сполученнях. Ігри на швидкість і точність, виконання дій на рівновагу і координацію створюють гарну основу для виховання спритності. Високий рівень розвитку спритності необхідний у

тому виді рухливих ігор, де рухи мають ациклічний характер, а умови виконання постійно змінюються. В іграх удосконалюється «почуття розрахунку часу». Ігри, які спрямовані на виховання спритності, пов'язані з виконанням вправ, що вимагають сполучення тонких і чітких м'язових зусиль. Тому вони недостатньо ефективні при настанні втоми. Їх рекомендують застосовувати також перед перервами і проводити, коли немає ознак стомлення підопічних. Ігри, які спрямовані на розвиток спритності, – це «Переправа на гімнастичних ослонках», «Біг командами», «Захист укріплення», «Передач – сідай», «Естафета з повзанням».

Розвиток витривалості Такі ігри мають входити в плани аніматорів для загальнофізичної підготовки і використовуватися перед іграми в баскетбол, футбол або ручний м'яч. У цих іграх витривалість виявляється не в статичних, а в динамічних умовах роботи м'язів, у яких чергуються періоди напруги і розслаблення. Існує низка прийомів, за допомогою яких можна регулювати навантаження в грі: – зменшення кількості гравців за збереження розмірів ігрової площадки; – збільшення розміру площадки, ускладнення прийомів гри і правил за незмінної кількості гравців. Вправи для розвитку витривалості, особливо циклічного характеру, які вимагають високої активності в роботі нервової системи; можуть викликати утому, зниження працездатності. Такі вправи добре поєднувати з рухливими іграми, вони не тільки фізично, але й емоційно розвантажують учасників.

Збереження і розвиток гнучкості Насправді вправи для збереження і розвитку гнучкості складають основу рухливих ігор. Іноді підбираються відповідні ігри для цілеспрямованого впливу на окремі групи м'язів, зв'язки і суглоби. Такі ігри часто виконують зі спортивними снарядами за допомогою збільшених навантажень, збільшення амплітуди рухів, додаткових розтягань м'язів і зв'язок. Активна гнучкість залежить від сили м'язів, тому доцільно включати в ігри елементи силової боротьби, перенесення ваги тощо, у яких виключені статичні навантаження. Варто розуміти, що еластичні якості м'язів можуть змінюватися під впливом центральної нервової системи. Так, при емоційних підйомах (з чим пов'язана участь у рухливих іграх) гнучкість тіла значно поліпшується. Перед іграми, які спрямовані на розвиток гнучкості, необхідно проводити невеликі розминки, щоб уникну-

ти розтягання зв'язок і розривів м'язових волокон. Із цією метою пропонується декілька фізичних вправ зі звичайного комплексу ранкової фіззарядки. Непродуманий вибір рухливих ігор для розвитку гнучкості може привести до негативних наслідків. Включаючи в ігри той або інший елемент спортивної техніки, аніматор зобов'язаний стежити за тим, щоб основна частина структури рухів не порушувалася. Немає необхідності, наприклад, у грі закріплювати рухи за допомогою максимальних зусиль, якщо це не було зроблено на заняттях до того при формуванні звичок.

Для розвитку гнучкості рекомендуються такі ігри: «Передача м'ячів», «Регбі на колінах», «Естафета з повзанням» та інші.

В готельній анімації окрім рухливих ігор, до яких відносяться і класичні, такі як міні-футбол, пляжний волейбол зараховують і активні ігри в басейнах, такі як водне-поло, або естафети чи конкурси пропозиції, аква-аеробіка.

Аеробіка— це система гімнастичних, танцювальних та інших вправ, що виконуються під музику потоковим або серійно-потокним методом. Термін «аеробіка» був уперше введений американським ученим К. Купером. Теорія про навантаження аеробів на організм була підхоплена його співвітчизницею Д. Соренс і впроваджена усферу танцювальної гімнастики. Під назвами «аеробічні танці», «гімнастика аероба», «гімнастична аеробіка», «піп-гімнастика», «джазова гімнастика», а потім «аеробіка» вона швидко завойовує популярність в Америці і Європі.

У цілому фахівці налічують близько 200 різних програм аеробіки. Зупинимося на загальній характеристиці основних видів.

Аеробіка класична (базова). Це найбільш поширений, сталий вид аеробіки, що є синтезом загальних розвиваючих гімнастичних вправ, різновидів бігу, стрибків і підскоків, що виконуються під музичний супровід 120–160 ударів (акцентів) на хвилину потоковим або серійно-потокним методом. Вправи виконуються на місці, із просуванням уперед, назад, убік.

Степ-аеробіка з'явилася в 90-х роках ХХ ст. і швидко завойовувала популярність. Особливістю її є використання спеціальної платформи, виробництво якої стало розвиватися з виходом цього різновиду на «аеробічну сцену». Платформа дозволяє виконувати

різні кроки, підскоки на ній і через неї в різних напрямках, її можна використовувати для виконання вправ для черевного преса, спини та ін., за її допомогою одночасно проводять заняття з людьми різної підготовленості, тобто індивідуалізують процес. Підйом і спуск із платформи за інтенсивністю прирівнюють до бігу зі швидкістю 12 км на годину.

До **танцювальних видів аеробіки** відносять джаз-аеробіку, фанк-аеробіку, хіп-хоп, латин-джаз, афро-джаз, танго-аеробіку, самба-аеробіку, сіті-джем, сальса-аеробіку та ін. Типовим у танцювальній аеробіці є використання різних танцювальних рухів під музику, відповідних тому або іншому танцю. Важливим емоційним і мобілізуючим чинником у цих програмах є саме музика. Рухи мовби виходять із різних центрів, різні частини тіла рухаються незалежно, ізольовано одна від одної.

Аква-аеробіка. Цей вид аеробіки завойовує велику популярність у всьому світі. Водне середовище створює спеціальні умови для виконання рухів: сповільнюється темп їхнього виконання, в одних випадках процес виконання полегшується, а в інших – ускладнюється. Розрізняють аква-аеробіку в неглибокій і глибокій воді. Міжнародна асоціація водних вправ (АЕА) рекомендує використовувати різне спеціальне спорядження: устаткування, що забезпечує плавучість (пояси, жилети, манжети для рук і ніг); різні тяжі, які можна застосовувати у воді; спорядження для збільшення опору (ласти для рук, ніг, весла, гумовий амортизатор).

Заняття аква-аеробікою мають такі позитивні властивості:

- зміцнення психічного і фізичного здоров'я людини;
- досягнення результатів без навантаження на суглоби і хребет;
- можливість змінити середовище і внести різноманітність у тренувальний процес;
- більше можливостей для ігор і різних видів активності;
- темп виконання рухів у воді помірний, що дозволяє не підготовленим людям займатися і почувати себе впевнено;

– аква-аеробікою можуть займатися і повні люди, для яких інші види занять практично недоступні;

– використання різного устаткування дозволяє підібрати прийнятне навантаження і досягти необхідних результатів;

– спеціальні пристосування розвивають м'язову силу і витривалість без підняття ваги;

– збільшуються аеробні можливості, м'язова сила, витривалість, гнучкість;

– відбувається підвищення рівня метаболічних процесів, що сприяє виведенню шлаків з організму;

– нормалізується кров'яний тиск; – відбувається посилення відтоку крові від ніг до серця, полегшуючи його роботу; відбувається перерозподіл м'язової й жирової маси убік зменшення останньої.

Аеробіка з м'ячем. Розрізняють гумові, набивні м'ячі, що традиційно використовувалися в основній, художній і лікувальній гімнастиці. В аеробіці використовується спеціальний пластиковий м'яч діаметром від 35 до 65 см. Це вносить деякий ігровий момент у заняття, сприяє ретельному опрацюванню окремих м'язових груп, добре розвиває відчуття рівноваги. Цей вид аеробіки отримав назву “резист-А-бол-аеробіка”.

Аеробіка зі скакалкою. Зверніть увагу на маленьких дітей, на їхню поведінку. Дитина тільки стає на ніжки і вже починає підстрибувати. Стрибки через скакалку пізніше стають одними з улюблених ігор у дітей. Завдяки доступності рухів, швидкості аеробіка зі скакалкою застосовується на заняттях із дітьми різного віку. Проведення занять під музику значно підвищує інтерес до них. Основним змістом вправ є стрибки, підскоки, скачки, що виконуються індивідуально, у парах і групою. Використовуються і прості акробатичні елементи. Специфіка вправ визначається також застосуванням різної довжини скакалки: короткою, довгою, двома довгими.

Аеробіка з елементами бойових видів спорту. Великою популярністю в молоді користується також аеробіка з елементами

боксу і кікбоксингу, ушу і дзюдо таїн. Умежах процесу оздоровчого тренування з елементами боксу можна застосовувати спеціальні рукавички, груші. Найбільшою популярністю в цей час користуються кібо, тайчі, карате-аеробіка.

Кенгуру-аеробіка. Для любителів розважитися фахівці розробили оздоровче тренування в спеціально винайденому взутті – «іксо-лоперс», у якому пружиняча пластина прикріплена до підошви черевиків. Особлива конструкція взуття дозволяє понизити навантаження на суглоби ніг і хребет.

Фітнес-аеробіка. Розвитком і популяризацією цього виду займається міжнародна організація FISAF. Проводяться чемпіонати світу і Європи, міжнародні турніри серед дітей і дорослих. Програма складається з трьох номінацій: класична аеробіка, степ-аеробіка, танцювальна аеробіка – фанк/хіп-хоп.

Тривалість занять з аеробіки 45–50 хв. Заняття орієнтовані комплексно на всі групи м'язів.

Спортивно-пізнавальні програми будуються на залученні туристів до духовно-етичних цінностей у процесі активного відпочинку (походи, пішохідні екскурсії).

Методика складання і проведення ігрових анімаційних програм:

Під ігровою програмою розуміють комплексний анімаційний захід, у якому різноманітні ігрові форми об'єднуються ідейно-тематичним задумом.

Технологія проведення гри

1. Підготовка до гри.
2. Оцінка потенційної аудиторії: – за принципом спеціалізації рекреаційного чи турзакладу; – методом попереднього спостереження.
3. Оцінка розмірів, форми й акустичних характеристик ігрового майданчика.
4. Оцінка наявності й якості необхідних технічних засобів і реквізиту. Підготовка інвентарю та обладнання.
5. Вибір гри. Оголошення назви гри; розміщення гравців, команд; вибір ведучих.
6. Пояснення гри.

7. Проведення гри.

8. Підсумки гри.

Педагогічні вимоги до організації й проведення ігор:

1. Безпека гри.

2. Безпека, зручність, гігієнічність ігрового інвентарю.

3. Уникання емоційної перенапруги граючих і вболівальників.

4. Розподіл ролей (за принципом: хто ким хоче бути; розподіл ролей організатором; жеребкування).

5. Рівність за силами в команді.

6. Пояснення правил і умов гри.

7. Суддівство ігор.

8. Підведення підсумків гри.

9. Посильність ігрових знань.

10. Послідовність і логічність завдань.

Контрольні питання:

1. Види спортивної анімації.

2. Ігри в комічний волейбол, футбол, баскетбол.

3. Методика організації гри.

4. Аеробіка: базова, степ, танцювальні види.

5. Підбор музики.

6. Вивчення базових рухів ногами та руками.

7. Вивчення «квадрату».

8. Ознайомлення зі степ-аеробікою.

9. Методика складання програм з аеробіки.

6.1. ПОСТАНОВКА ВЕЧІРНЬОГО ШОУ

Постановка вечірнього шоу спричиняє величезну працю аніматорів. Вечірнє шоу є апогеєм усього, що було проведено протягом дня. В амфітеатрах, невеликих залах із помостом, проходять сценічні постановки, мініатюри, пантоміми, скетчі, етюди, пісні, танці та ін. Кожен відпочиваючий чекає шоу з нетерпінням.

За своєю суттю шоу-програма буває двох видів: коли її готує анімаційна команда або коли виступають запрошені трупи. У першому випадку колектив аніматорів показує свою майстерність, професійність роботи. Виступи готуються протягом дня або просто репетируються вже заготовлені сюжети.

Мало бути веселою і заводною людиною, будь-якому аніматорові необхідно постійно входити в контакт із відпочиваючими, веселити їх. Аніматор тим і відрізняється від акторів, співаків, конференсьє, що веселить, спілкується, «запалює» публіку завжди, а не тільки на сцені.

Усі аніматори, не зайняті в спектаклі, беруть участь у підготовці вечірніх шоу і розважальних програм: готують декорації, костюми, інший реквізит, гримують акторів, допомагають їм одягнутися і т. д.

Вечірні шоу мають повторюватися не частіше, ніж один раз на два тижні, з розрахунку, звичайно, двотижневого перебування гостей у готелі. Сценарій, музика, світло, хореографія, костюми – все чітко продумується й організовується членами команди та керівником, який часто сам бере участь у шоу-програмах.

Для будь-якого шоу бажано вибрати ключову тему, якої дотримуватимуться більшу частину вечора, а іноді проходження теми починається вдень. Різні розваги – ігри, вікторини, розіграші, лотереї – повинні створюватися з урахуванням цієї теми.

Успіх будь-якого вечірнього шоу полягає в ретельно відпрацьованих сценаріях і плануванні. При цьому необхідно знайти деякий баланс між продуманістю дій і свободою вибору. У будь-

якому випадку передбачають декілька варіантів розваг.

Проект вечірнього заходу будується за такою схемою:

1. Привід вечірнього шоу – новий заїзд відпочиваючих, закінчення робочого сезону, календарне свято і т. д.

2. Початок заходу і його тривалість. Як правило, вечірнє шоу починається після вечері, а це приблизно 20.00–20.30.

3. Спрямованість. Вечірнє шоу може починатися з гімну готелю, клубного танцю. Затим слідує вистави для дітей і лише після них – шоу для дорослих. Причому ця межа дуже тонка і більшість дітей залишається дивитися шоу.

4. Цілі і завдання. Мета у вечірніх заходів одна – відпочинок і розвага. Розширення дружніх взаємин між командою аніматорів і відпочиваючими, заохочення особливо активних туристів призами, формування позитивних емоцій – ось декілька завдань, які вирішує вечірня програма.

5. Організатори. Усі питання з постановки вечірнього шоу вирішує шеф анімації. Він визначає, скільки чоловік братимуть участь у програмі, яким чином вона буде побудована, і завдання для інших аніматорів, які не беруть участі.

6. Форма проведення. Проведення вечірнього заходу буває різним. В основному це відкритий майданчик, у деяких випадках закриті зали. Коли заходи проводяться для певної групи людей, то нерідко підключається і ресторан. У такому разі шоу проходить у вигляді банкетів, фуршетів і т. д.

7. Сценарій заходу. Сценарій складається з концертної і розважальної програм. До концертної програми входять серйозні номери: танці, виступ співаків і ансамблів. Розважальна програма включає розіграші, гумористичні сценки, етюди, скетчі. Залучення глядачів для участі в номерах завжди викликає більше поживлення публіки.

8. Ведучий. Ведучим є аніматор, який знає багато іноземних мов. Завдання ведучого – вітання глядачів, оголошення номерів, переклад коротких фраз і т. д.

9. Освітлення і звук. Будь-який захід може мати успіх, якщо його професійно озвучити й додати забарвлення.

10. Декор. Прикрашання сцени, її оформлення – це 50 % успі-

ху у вечірньому шоу. Порожня сцена ніколи не викличе позитивних емоцій і глядач може занудьгувати.

Після вечірнього шоу аніматори запрошують усіх глядачів на дискотеку, де разом із ними продовжують розважатися і відпочивати.

6.2. ДИСКОТЕКА

Дискотека виникла з глибин самодіяльної творчості. До моменту її появи просто не існувало того професійного зразка, на який вона могла б орієнтуватися. Цей зразок склався поступово, як вистражданий результат самодіяльних творчих пошуків. Характерно, що перші досліді теоретичного і методичного осмислення практичних пошуків у цій сфері також належать перу самодіяльних ентузіастів; деякі з них вирости згодом у професіоналів дискотеки.

Саме слово «дискотека» з'явилося в сорокові роки. Так стали називати кафе, забезпечені джу-боксами– апаратами, що дають можливість вибрати і програти платівку, опустивши монету певної вартості.

Розповсюджуватися дискотеки стали з вражаючою швидкістю. Вони функціонували в кінотеатрах, будинках культури, навчальних закладах, гуртожитках, кафе, молодіжних центрах, бібліотеках, військових частинах, сільських клубах. Так або інакше, але дискотеки виявилися цікавим явищем, що дозволило молоді виявити своє творче «я» – художнє, технічне, організаційне.

У цей час наймасовіший різновид дискотеки – танцювальна – набув форми танцювально-розважальної програми. Крім танців, відвідувачам пропонувалося взяти участь у різних конкурсах і вікторинах. При цьому вони проводилися на тлі музики, що дозволяло глядачам дивитися змагання, не припиняючи танцювати. У програмах часто брали участь танцювальні групи, які не тільки демонстрували своє мистецтво, але й надихали публіку. Та все ж обличчя дискотеки визначали тематичні диско-програми. Тематична програма є музично-літературною композицією, збагаченою слайдо-світловим рядом. Це поєднання слайдів зі світломузикою виявилось справді евристичним, крім того, на екрані демонструвалися мультфільми, фрагменти художніх і докумен-

тальних фільмів, ефекти тіньового театру. У тематичних диско-програмах використовувалися й елементи театрального мистецтва – предмети реквізиту, костюми, акторська майстерність. Різноманітність форм, творча фантазія, демократичність призвели до того, що дискотеки у 80-ті роки користувалися фантастичною популярністю. У дискотеці ж зародився рух металістів. Завдяки дискотекам у молодіжний побут проникли брейк-денс, ламбада, реп, макарена та інші танці. У середині 80-х років у країні було зареєстровано понад 2000 дискотек. Зараз нерідко дискотеки проводяться у вигляді клубів знайомств, де ведучий, пропагуючи новинки поп-музики, попутно знайомить між собою молодих людей.

В 90-ті роки, з розвитком комп'ютерних технологій і, взагалі, науково-технічного прогресу, з'явилися дискотеки для «нової молоді», які іменують «брейкбіт», «андеграунд», «рейв-дискотеки» або просто «рейв». Молодь приходить у них не стільки танцювати, скільки кайфувати. Функцію представлення колективу в них виконує емсі («церемоніймейстер»), а ді-джеї є свого роду композитором. Він або пропагує свої творіння або з чужих створює свою сюїту, яку на слензі називають «сетом». У цих дискотеках звучать різні музичні стилі: рейв, техно, хаус, транс, хардкор, техстен, джангл та ін. Останній з'явився в середині 20-х років. Сутьстилю – створення асоціацій із природою і життям Африки за допомогою спеціальних спецефектів – звуків, що гарчать і квакають. Сучасні представники цього стилю досягають того ж ефекту за допомогою басових нот і ударних.

Істотною особливістю дискотеки є її спрямовування до подій дня, перш за все до явищ музичному життю. Молодь іде в дискотеку, крім усього іншого, ще й ради того, щоб отримати свіжу інформацію про новинки естради, рок-музики, почути не тільки улюблені мелодії, але й нові, ще жодного разу не чуті, отримати кваліфікований коментар, дізнатися щось цікаве про співаків, композиторів, групи. Відповідати на цю потребу – функція дискотеки.

Із самого виникнення дискотеки стали для молоді своєрідним інформаційним центром молодіжної музики, клубом музичних новин. Диск-жокейі (як вони тоді іменувалися) грали роль самодіяльних інформаторів, оглядачів, коментаторів. Одним із головних

напрямоків у їхній діяльності став пошук, збір, систематизація нової інформації.

Ді-джеї відстежують музичні хіти і мікширують їх разом. Подібно шеф-повару, який для свого пирога зриває всього лише одну довершену вишню з кожного дерева, ді-джеї концентрує роботу і талант сотень музикантів в одній стислійвиставі. Ді-джеї міксуютьусі відповідні речі воедино. І роблять вони це так, щоб відповідати смакам публіки. Коли ви чуєте результат роботи хорошого ді-джея, ви маєте можливість зустріти унікальне виконання, абсолютно відповіднепевному моменту. Справжні ді-джеї не хизуються набором витончених мелодій; вони ретельно враховують час, місце і людей перед собою, і вибирають щось, що є здійсненим в цей момент. Це є справжньою майстерністю організації танцювальної вечірки, і вона дається нелегко.Пізнання, відшукання і розуміння музики є процесом, який вимагає декількох років. І якщо ви тільки почали цю роботу, їй не буде кінця. Насправді справжня робота ді-джея відбувається за декораціями: дослідження запасів темних вінілових платівок, дисків, поглинання нескінченних списків і винюхування чудес, які вони містять. Відтворення платівок рідко є важкою роботою, але виконання дослідження й накопичення музичної інформації для того, щоб це добре робити, пов'язане з дуже напруженою роботою.

Ще одним великим завданням, яке стоїть перед ді-джеєм, є ретельне вивчення людей. Ви добре знаєте власні музичні смаки, але тепер ви повинні ще краще зрозуміти смаки інших. Крім цього, ви повинні ознайомитися з їхніми відчуттями – що примушує їх сміятися і посміхатися, танцювати і скаженіти. І знову – це вимагає часу і досвіду.

Ваша свідомість повинна реєструвати і збирати в таблицю емоції, що дуже відрізняються, які може викликати музика. Хороший бібліотекар знає, на яких полицях знаходяться найпопулярніші книги, так само хороший гітарист знає, де знаходяться всі найкращі ноти. Хороший ді-джей знає, які записи й звуки і в який саме момент можуть довести людей до захоплення. Музикант, яким би легендарним він не був, скутий обмеженнями свого інструмента. Будучи ді-джеєм, ви володієте всіма історіями записаного звуку, який належить відтворювати. Ви можете робити свій вибір із репертуару кожного артиста, з тієї або іншої звукової до-

ріжки, з кожного реміксу, який був коли-небудь створений, і ви можете відтворити його з виразною, свіжою студійною досконалістю. Ви можете відібрати два наймодніші твори зі всього життя музиканта і закільтувати їх як невеликий вступ. Можна узяти два записи, зроблені 30 років тому, і акуратно розташувати їх один за одним.

Не будемо заперечувати, що середній музикант, ймовірно, набагато професіональніший, ніж середній ді-джей, але, поза сумнівом, ді-джей має більшу музичну потужність, ніж це коли-небудь робив музикант. Будучи ді-джеєм, ви стаєте фокальною точкою в музиці, яку відтворюєте. Уся емоційна сила, лірична, духовна дія записів відіб'ється, навіть якщо ви втомилися і жадаєте побачити кінець цієї ночі. Відстежте деякі хороші мелодії, зміксуйте їх разом, і люди поводитимуться так, ніби ви склали всю цю музику зі стартової межі. До цього можна додати завидну культурну роль впливової особи цієї професії. Ді-джей є дегустатором, відкривачем, прихильником нового звуку або нової декорації. Жоден музичний рух не може до кінця розпрямити свої крила без схвалення ді-джея.

Хороший ді-джей є, за визначенням, постійним революціонером. Тоді як музиканти живуть у тимчасовій капсулі, спорудженій навколо них за допомогою одного найвдалішого року, ді-джей завжди шукає нову пісню, ніколи не відтворюючи один і той же твір двічі через страх втратити свою репутацію як музичного проповідника. Ді-джей є єдиною фігурою з якою-небудь потужністю в музичній індустрії, який не є міченим рабом етикеток записів і їхнього консерватизму – найбільший працівник, який працює не за наймом і створює музику в реальному часі.

Сьогодні ми купуємо компіляції, а не альбоми, і на них є ім'я ді-джея. Це є кінцевий етап його подорожі до слави – від людини, яка допомагала збирати брудні стакани, до особи, що варта більшого, ніж власник клубу. Статус авторитетного імені швидко возз'єднався з емоційною силою, яку ді-джей завжди утримував на своєму танцполі, а організація танцювальної вечірки стала найсексуальнішою роботою, яку можна уявити.

Відвідувачі клубів давно знають, що хороший ді-джей може фліртувати з ними як блискучий коханець; сьогодні журнали і клуби підхопили цю ідею і ді-джеї пізно, але були підвищені до

знаменитостей. У цей час винагороди за ді-джейський сет можуть бути феноменальними. Недивно, що тінейджерське покоління захоче відтворювати платівки, коли підросне.

Тепер, коли мистецтво проведення танцювальних вечірок стало респектабельною кар'єрою, про це часто забувають – величезна кількість дітей вважає, що робота пов'язана з технічними навиками і доступом до найновіших композицій. У ході дослідження нас засмутили питання дітей на дошках оголошень типу: «Я хочу стати ді-джеєм. Яку музику я повинен відтворювати?». Якщо це стосується вас і ви насправді не знаєте відповідь на це питання, то відразу залиште ідею стати ді-джеєм. Поступіться місцем людині, яку насправді турбує музика, яка трепетно ставить до своєї колекції записів, яка знає, яку музику треба відтворювати, – музику, яку люблять.

Іншим помилковим розумінням є зайве захоплення мікшируванням. Сучасні стилі роблять хворобливий натиск на механічний бік речей, і більшість найкращих ді-джейів має вражаючі технічні здібності. Але хай це надмірно не затінює їхні ґрунтовніші таланти до відкриття музики і до відтворення саме необхідної музики в точно відповідний момент. Звичайно, вам будуть потрібні хороші технічні навики для відтворення композицій, але не в такій великій кількості, і ці навики менш важливі, ніж самі записи і порядок, у якому ви їх ставите. Якщо ваша музика нудна або погано вибрана, то вам не допоможе найкращий підбір ритму у світі. Проте є безліч молодих ді-джейів, які розвивають неймовірні технічні прийоми, аніскільки не замислюючись над тим, куди вони спрямовують свої устремління. Це нагадує фотографа, який витрачає так багато часу, думаючи про витримку і діафрагму, що він не турбується про те, яке зображення проходить через об'єктив.

При зіставленні мудрості, зібраної протягом майже сторіччя організації музичних вечірок, ми сподіваємося, що ви швидко заткнете за пояс всі питання, що турбують, і працюватимете, залишаючись творчим, музичним і індивідуальним. Отримання навички мікширування є тільки вашим учнівством. У кращому разі це може скласти п'ять відсотків всіх знань ремесла.

Насправді ви не почнете створювати прекрасний танцювальний сет до тих пір, поки не відтворюватимете музику для

реального танцювального залу і не використовуватимете її для взаємодії з реальними людьми. Тільки потім ви можете почати своє довічне накопичення досвіду і майстерності.

Створення танцювального сету подібне до бігу: більшість людей бігом можуть наздогнати автобус, деякі можуть упоратися з бігом підтюпцем навколо парку, але тільки мала кількість може коли-небудь стати олімпійськими чемпіонами.

Найкращих ді-джеїв, імовірно, об'єднує хвора любов до музики. Це не просто деяка ексцентричність, це манія, яка ламає колію нормального життя. Забудьте про їжу, бо є записи, які треба купити.

Для ді-джея потреба в одкровенні нової музики і подальшому представленням її світу подібна до голосу в голові маніяка. Якою б обширною не була їхня колекція, якими б енциклопедичними не були їхні знання, завжди є більша кількість мелодій для прослуховування, і завжди є нові записи, у які слід закохатися. Ви повинні знати, що створення незабутньої танцювальної вечірки насправді не має відношення до знаменитості або грошей; воно стосується музики. Музика – це те, що мотивує чудових ді-джеїв: вони закохані в неї, вони живуть заради неї. Приберіть геть зірки естради, товстих джентльменів, що платять доларами, хороших дівчат, дотепних хлопчиків і, поза сумнівом, багато ді-джеїв швидко

б змінили кар'єру. Але якнайкращі з них все ж таки залишилися б на місці, якомога більше відтворюючи платівки, просто з любові до професії, просто заради музики, просто заради простого щастя бачити, як люди отримують захоплення від музики, яку вони виявили.

Правильна постановка дискотечної справи припускає централізовану систему оперативного збору необхідної інформації, її швидкої обробки й розсилки на місця, авторам програм і ведучим дискотек. Крім того, слід пам'ятати, що дискотека по-кликана не тільки реагувати на події музичного життя світового і українського масштабу, але й освітлювати поточні питання життя (у тому числі й музичного) на місцях. Тут уже централізована інформаційна служба не допоможе, зате дуже корисний оперативний контакт дискотек із місцевими редакціями радіо, телебачення, газет, тобто всіх місцевих засобів масової інформації. Лише в

цьому випадку дискотека зможе повноцінно виконувати властиву їй функцію одного з каналів масової інформації. Є в цього каналу свої особливості: спрямованість переважно на молодіжну аудиторію; висока питома вага новин музичного життя; наявність живого контакту ведучого з аудиторією; самодіяльний характер. Ці особливості необхідно постійно враховувати.

Однією з постійних тем дископрограм тематичних і танцювально-розважальних виступають новини музичного життя. Інформацію такого роду можна отримувати з газетних і журнальних публікацій (вітчизняних і зарубіжних), з радіо і телепередач. Процес цей проте достатньо трудомісткий, такий, що вимагає не тільки великих витрат часу, але й кваліфікації, якою автори і ведучі дискотечних програм не завжди володіють. Тому концентрована підбірка свіжої інформації, забезпеченої кваліфікованим коментарем, виявляється дуже корисною.

На сьогодні проводиться велика кількість дискотек різної тематики. До літніх дискотек відносяться пінні дискотеки, open air, auto-party, битви ді-джеїв та ін. Як правило, на таких масових заходах проводять розважальні конкурси і велику частину вечора “розігріванням” публіки займається шоу-балет (art-go).

Переважно дискотеки проводять із використанням оригінального світла, лазерного шоу, дим-машини.

Матеріально-технічна база танцювальних заходів

Важливою складовою організації танцювальної анімації залишається матеріально-технічна база танцювальних заходів:

1. Спеціалізоване приміщення або танцювальний майданчик.
2. Сцена.
3. Кімната/пульт ді-джея.
4. Комплекс звуковідтворювальної і світлової апаратури.
5. Необхідні меблі.

Особливу увагу необхідно приділити благоустрою території дискотеки. Стіни приміщення під проведення дискотек мають бути покриті шумопоглинальним матеріалом. Територія танцполу має бути вкрита зносостійким нековзним матеріалом (ламинат, камінь). Сцена для шоу-показів – піднесена (як правило, від 10 до 50 см) частина танцполу з дерев'яним покриттям.

Особливості конструкції сцени залежать від місця розташування (закрите приміщенні, відкритий майданчик) і призначення.

Для виступів невеликих колективів і сольних концертів можна обмежитися невеликою сценічною площадкою, для постановки й організації великих заходів і шоу потрібне спорудження масивної конструкції сцени, а також блока металевих ферм.

У курортних зонах під час сезону популярністю користуються відкриті дискотеки на морському узбережжі. З погляду опору вітру й підвищення стійкості конструкції, а також дизайну найбільш ефективні сценічні площадки аркового типу. Інтер'єр має бути витриманий в одному стилі, сполучення колірної гами, матеріалів і форм – гармонічним.

Кабіну ді-джея варто розташувати таким чином, щоб оператор танцювальних програм мав можливість візуально контролювати всю територію дискотеки. Доступ до кабіни під час проведення анімаційного заходу має бути обмежений.

Музика активізує емоційну сферу і моторно-руховий апарат, слово утримує увагу, розважає, дає позитивну інформацію, динамічне світло створює потрібну атмосферу. Усі ці засоби впливу на свідомість і підсвідомість туристів під час їхнього відпочинку роблять дискотеку ефективним засобом досягнення рекреаційного ефекту.

Контрольні питання:

1. Види та типи декорацій.
2. Розробка декорацій для вечірніх шоу або спортивних програм з повітряних кульок та кольорового паперу.
3. Організація свят для дорослих
4. Модель анімаційної програми.
5. Реалізація анімаційних програм в готельному бізнесі.
6. Аналізування проведених анімаційних програм.

ОРГАНІЗАЦІЯ АНІМАЦІЙНИХ ПРОГРАМ

Створення стратегії – глибокий, творчий, азартний процес. Це особливо стосується анімаційної діяльності. Тут важко дати жорсткі рекомендації щодо планування і формулювання концепції. Назвемо лише ті елементи корпоративної готельної філософії, які можна використовувати при створенні концепції анімаційної діяльності конкретного підприємства сфери гостинності:

- використання кожної можливості, щоб збудити гостей до активного життя, привести їх у захоплення, додати їм задоволення, познайомити одне з одним, щоб вони з перших хвилин перебування в готелі відчували себе комфортно, забезпечити їм приємний відпочинок, що запам'ятовується, створити сімейну атмосферу радості і дружби;
- створення розслаблюючої обстановки;
- територіальне розосередження анімаційних програм (гості не повинні зазнавати перешкод від розваг інших);
- наявність ексклюзивної анімації, попереднє анонсування і запрошення гостей;
- дотримання єдиного високого стандарту: кожен гість обслуговується однаково;
- створення умов для необмеженої свободи проведення відпустки з найменшою кількістю правил;
- використання у всьому єдиного дизайну й уніформи.

У готельній анімаційній концепції мають бути сформульовані основні вимоги до створення програм. Як базові вимоги можна визначити такі принципи:

1. Програмами мають бути охоплені всі способи дозвілля.
2. Реалізація програми має перевершити очікування гостей.
3. Програми мають забезпечити розслаблюючу, приємну обстановку.
4. Щорічно програми мають змінюватися для задоволення зростаючого бажання очікування гостей, особливо завсідників.

5. Для досягнення адаптивності необхідно забезпечити баланс між стандартизацією (загальними елементами) програми і її неповторністю (ексклюзивними елементами).

6. Програма кожного дня має містити сюрприз, інтригу, пропонувати одночасно 3-4 заходи й відповідати різним бажанням та інтересам.

7. Програма має бути ненав'язливою, а привабливою.

Важливе значення в концепції анімації займає відповідність єдиному стандартному фірмовому стилю. Фірмовий стиль має бути присутній у всіх сферах діяльності туристського комплексу і зокрема в анімаційних послугах.

Як правило, на початку нового сезону шеф аніматорів за сприяння команди розробляє і затверджує анімаційну програму на весь сезон.

На кожен день тижня (по годинах) складається точний розклад заходів, і на кожного члена команди покладаються певні обов'язки з їхнього проведення.

Загальна програма анімації готується так, щоб розважальні і спортивні елементи були різноманітні за своєю формою, цікаві туристам і щоб у заходах, які проводяться, було задіяно якомога більше учасників.

Під час обіду і перед вечерею аніматори зустрічають гостей біля входу в ресторан, бажають смачного, знайомляться з ново-прибулими гостями, спілкуються з тими, з ким сьогоднірали, підсаджуються за столики, і прагнучи не допускати паузи в розмові, розважають гостей і запрошують взяти участь в іграх і розважальних шоу після обіду.

Розглянемо технологію створення анімаційних програм. Під технологією створення анімаційних програм розуміється комплекс прийомів роботи аніматора, організація цієї роботи, використання спеціальних технічних засобів (об'єктів, споруд, інструментів і пристосувань). Це складний і багатоплановий процес, оскільки вирішує такі завдання: створення анімаційних програм, економічний прорахунок вартості кожної програми, їхню реалізацію і, нарешті, творче втілення запрограмованих анімаційних заходів із подальшим аналізом. Цей технологічний процес є цілісною системою, у якій взаємодіють усі компоненти.

Технологія створення і реалізації анімаційних програм для туристів як система складається з декількох взаємозв'язаних підсистем. Розглянемо кожну з них:

- Організаційна – організація спільної діяльності анімаційної команди, економічного, технічного, рекламного відділів.

- Інструкторсько-методична – створення і розробка сценаріїв заходів, текстів екскурсій, підбір спортивних ігор і змагань, складання маршрутів походів із подальшою розробкою методичних рекомендацій на основі узагальнення досвіду.

- Режисерська – розподіл ролей, складання планів репетицій, постановка спектаклю, шоу.

- Технічна – підготовка технічних засобів (об'єктів, споруд, інструментів і т. д.), майданчика (сцени) для анімаційних заходів, реквізиту, декорацій, освітлення, музичного супроводу й ін.

Усі підсистеми складають систему технології, яка служить підставою функціонування анімаційної служби. Анімаційна діяльність – це реальний і абсолютно особливий світ із властивими тільки йому правилами дії, які здійснюють професіонали, щоб включити в процес їхнього здійснення якомога більше людей. Тут існують свої специфічні закономірності функціонування анімаційної діяльності.

Технологічний процес створення анімаційних програм включає такі елементи:

- об'єкт діяльності – обслуговувані туристи, населення (групи й окремі особи);

- суб'єкт діяльності – керівник, фахівець анімаційної служби;

- власне анімаційна діяльність зі всіма її компонентами – процес дії суб'єкта на об'єкт.

Усі елементи функціонування технологічного процесу перебувають у єдності взаємодій і утворюють єдину систему. Головний елемент цієї системи – об'єкт діяльності, люди (туристи, гості, відпочиваючі). Усе призначено для задоволення їхніх духовних і фізичних потреб. Тому фахівцям-аніматорам треба знати ці потреби, вивчати аудиторію, настрої, інтереси і запити відпочиваючих. Без знання людей важко розраховувати на досягнення бажаного результату і на підвищення ефективності інтелектуальної та емоційної дії на аудиторію.

Успіх анімаційної програми багато в чому залежить від правильно організованої рекламної кампанії. Реклама, як відомо, – це інформація про споживчі властивості товарів і види послуг із метою їхньої реалізації і створення попиту на них. Це інструмент, за допомогою якого споживачеві дається інформація про зміст, особливості, привабливості конкретної програми з метою зацікавити його, спонукати придбати рекламований товар і стати учасником анімаційної програми. Для організації рекламної кампанії необхідно:

- розрахувати витрати на рекламу, враховуючи власні фінансові можливості, оцінити отримуваний від реалізації програм прибуток;
- визначити потенційних споживачів і скласти їхню характеристику за демографічними (вік, стать), етнічними ознаками, соціальним статусом, рівнем доходів та ін.;
- виявити конкурентів і визначити переваги власних програм, на які можна звернути увагу в рекламі;
- вибрати канали і способи розповсюдження реклами.

У готельних комплексах на видних місцях вивішуються стенди з інформацією про розваги, де мають бути вказані анімаційні заходи, час їхнього проведення та інші необхідні повідомлення. Анімаційну програму дня необхідно повідомляти вранці по готельному радіо. У деяких готелях, щоб додатково привернути увагу гостей до анімаційних програм, територією комплексу ходить клоун у різнокольоровому костюмі і запрошує гостей на захід. Важливо, щоб манера поведінки клоуна була доброзичливою, а інформування велося в розважальній формі, що передає атмосферу анімаційної діяльності в готелі.

Успішна організація роботи анімаційної служби можлива за наявності достатньої матеріально-технічної бази. Проведення шоу-програм, організація ігор та інших розваг вимагає наявності відповідних устаткування й реквізиту.

Матеріально-технічна база для анімаційних програм має охоплювати:

- спортивний інвентар та устаткування для проведення спортивних заходів (м'ячі, дартс, стіл, ракетки, кульки для настільного тенісу, пістолети пневматичні, кулі, мішені, луки, стріли, обручі, баскетбольний щит, стіл для армрестлінга тощо);

– обладнання для відпочинку на пляжі (водні атракціони, башти вільного падіння, зонти, гірки, човни);

– обладнання для дитячих майданчиків (каруселі, гойдалки, гірки, ігрові і пневматичні атракціони, фігури казкових персонажів, надувні карнавальні костюми);

– приміщення, меблі, необхідний реквізит і інвентар для міні-клубу (різні настільні ігри, фарби, книжки, пластилін, пазли, формочки, кольоровий папір, олівці тощо);

– обладнання для рухливих ігор і тренажерних залів (спортивні тренажери, екстремальні атракціони, аксесуари для пейнтболу, бадмінтону, футболу тощо);

– приміщення, книги і меблі для бібліотеки;

– приміщення й інвентар для станцій і пунктів прокату човнів, водних велосипедів, лиж;

– приміщення, амфітеатр або спеціально обладнаний майданчик на відкритому повітрі для проведення масових видовищних заходів і розважальних шоу;

– обладнання, декорації і набір костюмів і реквізит для сцени; – проєкційне, звукове, сценічне, світлотехнічне та інше обладнання для проведення шоу, дискотек, конкурсів і змагань;

– ігрові автомати;

– обладнання і приміщення для більярду, боулінгу, казино.

Мінімальна МТБ якісного анімаційного сервісу: естрадна площадка, волейбольна площадка, дитяче містечко, басейн. За наявності достатнього обсягу інвестицій асортимент об'єктів індустрії розваг може включати: дискотеку, пневматичний тир, центр підводного плавання (дайвінг), роллердром для катання на роликівих ковзанах, скейтбордах, фингербордах, кикбордах і велосипедах типу BMX, скалодром, пінтбол-клуб, міні-аквапарк.

Суттєвим чинником впливу на формування матеріальної бази відпочинку, дозвілля і розваг є сезонність роботи закладу розміщення: у закладі, що функціонує переважно в зимовий період або протягом року, передбачаються умови для організації анімаційної діяльності в приміщенні (клуби, ігрові холи, кімнати релаксації, танцювальні, кіноконцертні зали); заклади, які працюють лише в теплу пору року, орієнтуються на організацію анімаційної діяльності просто неба, формуючи порівняно недорогу інфраструктуру

дозвілля (відкриті танцювальні, ігрові, спортивні майданчики, літні кіноконцертні зали тощо).

Технічні об'єкти для проведення анімаційних програм є складною технічною і соціальною системою, успішне функціонування якої в системі гостинності залежить від низки факторів: місця розташування, досконалості і надійності обладнання. Потрібно дотримуватися правил безпеки. Під час експлуатації цих об'єктів і систем технічною службою і спеціалізованими організаціями виникає багато технічних, економічних і організаційних проблем, комплексне вирішення яких повинно починатися ще під час їхнього проектування (оптимально – під час проектування закладу розміщення), а закінчуватися – грамотним і ефективним анімаційним менеджментом.

Дитячим анімаційним заходам, складовою яких є рухливі ігри, властивий певний ризик (падіння на устаткуванні або з устаткування, забиття, зіткнення, застрягання тощо). Необхідність забезпечення безпеки дітей у міні-клубі – нагальна потреба і обов'язок аніматора.

За статистикою, більшість нещасних випадків в міні-клубі або дитячій ігровій кімнаті готелю – результат небезпечної конструкції устаткування, неправильного компонування ігрового простору або експлуатації устаткування. У зв'язку з цим розроблення і впровадження комплексу стандартів із безпеки дитячого ігрового устаткування покликане стати нормативною базою гарантування необхідного рівня безпеки, методів розрахунку і випробувань, правил вибору матеріалів і грамотного конструювання компонування усіх видів устаткування, вимог до монтажу і технічного обслуговування під час експлуатації.

1. Кожен виріб повинен супроводжуватися технічним паспортом з зазначенням: призначення, заводського номеру, правил безпечної експлуатації, монтажні схеми зборки виробу).

2. Устаткування повинне встановлюватися з урахуванням стандартів, вікових особливостей дітей і містити у наборі:

– для дітей 2–6 років: будиночки, пісочниці, гойдалки, каруселі, маленькі гойдалки, міні-гірки, навчальні елементи-рахівниці, кубики з буквами і картинками тощо;

– бруси, канати, ліани для лазіння, кільця, гірки заввишки 1,5–2,5 м;

– опорні стійки виробів мають бути виконані з клеєної деревини (не менше 100 мм × 100 мм у перерізі). Верхня частина стійки – закрита пластиковою заглушкою, закінчуватися має сталевую, оцинкованою заставною деталлю довжиною 500 мм;

– каркас гірки має бути виконаний з профільної труби перерізом не менше 50 мм × 25 мм. Скат гірки має бути виготовлений з єдиного листа, нержавіючої сталі, завтовшки 2 мм. Наявність бортів гірок заввишки не менше 120 мм; – в устаткуванні має бути передбачений ігровий елемент у вигляді сітки, виготовленої з поліпропиленового канату з металевими сердечниками. Затиски сітки мають бути виконані з алюмінієвого сплаву.

3. Дитяче ігрове устаткування повинне відповідати таким вимогам безпеки:

– для дітей до 3-х років допустима висота ігрової поверхні до 0,6 м і бар'єр заввишки до 0,7 м;

– для дітей після за 3-х років за висоти ігрової поверхні 1–2 м мають бути оберігаючі перила (бар'єр) заввишки не менше 0,7 м;

– устаткування для лазіння не має бути вище за 4 м. Поручні повинні повністю охоплюватися рукою для підтримки діаметрів не менше 33 мм;

– устаткування має бути з підстраховуванням, щоб дорослі мали доступ для допомоги дітям, що знаходяться всередині устаткування;

– в ігровій зоні, що знаходиться на висоті, для захисту дітей від падіння мають бути передбачені оберігаючі перила (бар'єри);

– розміри отворів, тунелів, ґрат, сіток не мають бути небезпечними для застрягання кінцівок та голови дитини; – виступні гайки і краї болтів мають бути закриті пластиковими заглушками;

– усі заставні деталі устаткування повинні кріпитися на фундаменти.

4. Вимоги до конструкцій ігрового устаткування:

– міцність і стійкість. Розміри ігрового устаткування повинні відповідати зусиллям, що виникають під час його використання

згідно з приписами. Водночас береться до уваги можливість використання устаткування дорослими.

– виступні деталі устаткування, якими діти можуть поранитися, не повинні виступати на поверхню. Це не відноситься до деталей устаткування, що виконує одну ігрову функцію, де ця деталь помітна для дітей;

– отвори і тріщини мають бути закриті. Якщо це неможливо через конструктивні, функціональні або виробничі причини, захист від травм може бути досягнутий дотриманням спеціальних заходів;

– сходи і перекладини. При спусках і підйомах сходи і перекладини міцно сполучають зі стояками. Це вимагає надійних гарантованих від викривлень і зрушень з'єднань дерев'яних деталей.

Не допустимі з'єднання за допомогою цвяхів або дерев'яних болтів. Ігрове устаткування конструюють так, щоб ризик для дітей будь-якого віку був би очевидний і його можна було б передбачити. Не можна, щоб елементи устаткування створювали гострі кути менше 50°. У протилежному випадку ці місця закривають або екранують.

Варто пам'ятати, що доручаючи свою дитину аніматору, батьки мають відчувати спокій за її безпеку, гігієну та комфорт.

Для підтримання МТБ анімації у робочому стані необхідно мати господарника, який би стежив за справністю обладнання та інвентарю, а за необхідності – проводив ремонт. МТБ анімаційної служби потребує постійного оновлення. Головна відповідальність за збереження МТБ лежить на аніматорах. Аніматори повинні не лише бережно ставитися до обладнання, реквізитів і костюмів, а й закликати до цього туристів і гостей готелю.

7.1. ТЕМАТИЧНІ АНІМАЦІЙНІ ПРОГРАМИ

Екскурсійні програми складаються з різних видів екскурсій, а навчальні програми допомагають туристам набути різних умінь і навиків (у плаванні й інших різних видах спортивних занять, ремесел). Одним із найпопулярніших анімаційних заходів, пропонує турфірмами і турбазами, є екскурсія. Екскурсія є наоч-

ним процесом пізнання людиною навколишнього світу, побудований на заздалегідь підібраних об'єктах, що знаходяться в природних умовах або розташованих у приміщеннях підприємств, лабораторій, науково-дослідних інститутів і т. д.

Культурно-пізнавальні анімаційні програми туркомплексу будуються на залученні туриста до культурно-історичних і духовних цінностей нації, країни, місцевого населення і включають відвідини музеїв, театрів, кінотеатрів, художніх галерей, парків, виставок, концертів, вечорів поезії. Деякі із цих програм залежні від платоспроможності туристів, рівня їхнього інтелектуального розвитку.

Пригодницько-ігрові анімаційні програми будуються на зустрічі туриста із цікавим, таким, що хвилює, незвичайним (наприклад, участь у рольових іграх і конкурсах, відвідинах печер, піратській вилазці, вечері народних переказів і легенд, нічному поході, тематичному пікніку). Ці програми мають попит незалежно від статі, національності, освіти відпочиваючих.

Любительські (творчо-трудова) анімаційні програми будуються на залученні туристів до творчості, змагання у виготовленні місцевих виробів, що викликає в них інтерес до національних особливостей місцевого населення. Після участі в такій програмі гість відзначає, що навчився спілкуванню місцевою національною мовою, познайомився з національними музичними інструментами, танцями, кухнею і т. д. Форми проведення цих програм можуть бути найрізноманітнішими: аукціон виробів із природних матеріалів, конкурс любительської фотографії, виставка пісочної скульптури, фестиваль авторських віршів і пісень.

Розважальні для видовища анімаційні програми включають: святкові заходи, конкурси, фестивалі, карнавали, тематичні дні, ярмарки, дискотеки, танцювальні вечори.

Анімаційні програми типу «спілкування за інтересами» є, по суті справи, комбінаціями зі згаданих програм, проте тут необхідно приділити більше уваги тій невимушеній, ненав'язливій, комфортній обстановці, яка настроювала б на спілкування відповідно до інтересів, бажань, темпераментів і т. д. При розробці цих програм ставляться, зокрема, такі цілі:

- задоволення потреби самовираження;
- заохочення туристів у розвитку своїх умінь;

- спрямування розваг і навиків у творче русло;
- зміна іміджу розслаблення напруги;
- позбавлення від щоденних проблем і стресів;
- придбання додаткових знань угалузі культури.

Для того щоб задовольнити потреби гостей, програми анімації повинні мінятися впродовж всього сезону за змістом, інтенсивністю, часом проведення і за іншими параметрами.

Роботу з підготовки і проведення тієї або іншої анімаційної програми для молоді можна розділити на декілька етапів.

Перший етап – підготовчий, який включає:

- аналіз пропонованих анімаційних програм;
- визначення цілей і завдань;
- вибір місця і часу проведення програми;
- проектування анімаційної програми з урахуванням вікових, етнічних та інших особливостей споживачів цієї послуги;
- створення або підбір сценаріїв анімаційних заходів, включених до програми;
- складання кошторису витрат на проведення програми;
- підбір творчих колективів і розподіл обов'язків усередині анімаційних команд;
- технічну підготовку (підбір матеріальної допомоги, закупівлю інвентарю, виготовлення декорацій, костюмів, реквізиту і т. д.);
- установку звукової і світлової апаратури, інших технічних засобів, оформлення сцени, виготовлення фонограм та ін.;
- проведення репетицій, навчання правил ігор та ін.;
- проведення рекламної компанії намічених анімаційних заходів.

Другий етап – початковий, протягом якого:

- а) туристи, гості готелю інформуються про наявність і зміст анімаційної програми для різних груп і категорій туристів;
- б) з гостями встановлюється контакт, проводиться запис на різні анімаційні програми і збір заявок.

Третій етап – змістовний, етап проведення анімаційної програми. Це відповідальна робота для всіх учасників: необхідно об'єднати зусилля всіх задіяних аніматорів і вирішити поставлені завдання.

Четвертий етап – завершальний, у ході якого відбувається підбиття підсумків:

- нагородження учасників і прощання з гостями;
- аналіз проведеної програми;
- анкетування споживачів із подальшим аналізом;
- робота над удосконаленням програми.

7.2. ОСОБЛИВОСТІ І ЗНАЧЕННЯ ГОТЕЛЬНОЇ АНІМАЦІЇ

Для відпочиваючого потреба в розвазі стоїть на третьому місці після смачної і різноманітної їжі, комфортабельної і затишної кімнати. Тому анімація туристської і готельної діяльності займає одне з головних місць у структурі готелю і є окремою службою, що тісно пов'язана з іншими і має визначальне значення в забезпеченні успішного функціонування її на туристському ринку.

Завдання анімаційної служби – постійний контакт із відпочиваючими, результат якого значною мірою впливає на загальний відгук про відпочинок. І саме завдяки цьому контакту готель може мати певний відсоток постійних клієнтів. Готелі, які прагнуть збільшити цей відсоток (в основному це сімейні готелі), прагнуть не міняти склад анімаційної команди, удосконалюючи її роботу.

Крім безпосередньої роботи з відпочиваючими, анімаційна команда може брати участь у рекламній діяльності туристського комплексу: зніматися в роликах, оформляти буклети. Іноді службі анімації доручають проведення екскурсій готелем для інформаційних груп – представників туристських фірм.

Наявність анімаційної служби говорить про статус готелю. Адже для нормальної і плідної роботи анімаційної команди необхідно мати на його території місткий і комфортабельний амфітеатр, дитячий майданчик зі всіма її атрибутами, басейни й інші спортивні споруди. Також потрібне постійне оновлення матеріальної бази – костюмів, декорацій, спортивного й ігрового інвентарю. Такі витрати по кишені не кожному готелю, тому анімаційна служба присутня в основному тільки в структурі готелів 4- і 5-зіркових.

Останнім часом все більша кількість туристських комплексів прагне підняти свій рівень обслуговування саме за рахунок наяв-

ності у своїй структурі анімаційної служби. Якщо гість провів свій відпочинок весело й цікаво, він може заплющити очі на такі можливі недоліки, як незручності під час перельоту і розміщення, погана погода і відсутність в барі улюбленого натурального соку.

Готельна анімація має свої особливості: замислюється, організовується і проводиться самим готелем, туркомплексом згідно зі споживчим інтересом, який вивчається на основі анкетних опитів і особистого контакту персоналу готелю з гостями, а також згідно з наявним досвідом обслуговування гостей у своєму і в інших готелях. При цьому враховуються національність, вік, стаття інші особливості категорії і груп туристів, а в ідеалі – й індивідуальні особливості кожного туриста. Вона створює відповідну гостинну, комфортну, дружну атмосферу в готелі; задовольняє потреби туристів у фізичному і духовному розвитку, емоційному збагаченню через приємні переживання; має комплексний характер завдяки спеціальним програмам, які охоплюють усі види і форми анімації; дає можливість для хорошого спілкування, приємних особистих і сумісних переживань і для розваг. Вона мобільна, невимушена, інтимна, дієва; має постійний характер, щоденний контакт із туристами; дозволяє врахувати їхні побажання, легко організовувана. На постійних відвідувачів готелю в комп'ютерній базі даних служби прийому і розміщення ведеться поновлюване досье. Крім того, в готелі, туркомплексі можливе залучення персоналу готелю в певні анімаційні програми, що додає їм особливого колориту і дружнього, гостинного характеру.

Значення готельної анімації для готелю, туркомплексу полягає в підвищенні ступеня задоволеності туриста обслуговуванням, комплексності і якості готельної послуги і як наслідок – у підвищенні іміджу готелю, розширенні активного туристського сезону, в підйомі престижності професії сфери гостинності, що досягається професійною, інтелектуальною, ефективною роботою талановитих тураніматорів (див. практич. частину Розділ 7). Туристська готельна анімація – це один із рятувальних засобів у гостинності за несприятливих погодних умов (холодне, легковажне море, безсніжна зима на лижному курорті), під час затримок транспорту та за інших можливих ситуацій. Державний і соціальний ефект від туранімації в рекреаційній діяльності в прямому і непрямому вигляді виражається в сотнях мільйонів доларів на рік

і визначається ступенем оздоровлення нації в результаті ефективного відпочинку, який складається з таких чинників:

- економії робочого часу і зниження витрат на лікарняне обслуговування, відвідини поліклінік, за рахунок скорочення перебування в лікарнях;
- скорочення тимчасової непрацездатності за рахунок профілактики захворюваності;
- зростання обсягу виробництва і національного доходу за рахунок збільшення продуктивності праці і зниження смертності населення в працездатному віці.

7.3. КЛАСИФІКАЦІЯ ТУРИСТІВ. ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ З ТУРИСТАМИ РІЗНИХ КАТЕГОРІЙ

Інтереси туристів залежать від безлічі чинників: віку, статі, національності, освітнього рівня, рівня доходів, професійних інтересів, хобі і т. д.

Очевидно, що зі зростанням доходу величина витрат на відпочинок збільшується. Чим вищий дохід тієї або іншої сім'ї, тим більше можливостей для забезпечення якіснішого і цікавішого відпочинку. Туристська активність знаходиться також у прямій залежності від рівня освіти споживачів. Люди із середньою освітою вважають за краще розважальні поїздки; з вищою освітою – схильні до інтелектуального відпочинку. Звичайно, споживачів анімаційних послуг не можна чітко розділити за категоріями доходів, віком, статтю і родом занять, можна зробити це лише умовно. Наприклад, деякі робочі можуть мати достатньо високі доходи, але їхні дозвільні потреби можуть різко відрізнятись від потреб адміністративних працівників або великих бізнесменів. Проте аніматорам, які повинні планувати свої програми з урахуванням інтересів клієнтів, важливо вміти правильно класифікувати гостей і туристів, щоб скласти програми на будь-який смак.

Для того щоб догодити туристові, аніматори повинні про нього багато знати. Те, що можна запропонувати студентам, навряд чи може порадувати людей літнього віку, або те, що призначене для туристів-екстремалів, навряд чи сподобається любите-

лям полежати і поніжитися на сонечку. Туристи приїжджають па відпочинок на короткий термін, за який багато про них не дізна- ется, але вихід із цієї ситуації все ж таки знайдеться, якщо:

- отримувати інформацію про туристів (вік, стать, національність, ступінь активності, улюблені види відпочинку) на всіх етапах їхнього обслуговування (при оформленні путівки, заселенні в готель і в спілкуванні з аніматорами);
- уміти класифікувати туристів і мотиви їхніх подорожей, щоб правильно підібрати для них програму;
- мати в запасі багато програм, розрахованих на різні категорії й інтереси туристів.

Існують різні види класифікації туристів. Найчастіше зустрічається – класифікація за такими ознаками, як стать, вік, рівень доходу, рівень освіти, етнічна приналежність.

Класифікація туристів за віком. Під час складання програм відпочинку тураніматорами повинні враховуватися вікові особливості груп відпочиваючих:

- 0-2 року – інфанти (грудні діти);
- 3-8 років – діти-дошкільники;
- 9-18 років – підлітки-школярі;
- 18–25 років – молодь, студенти;
- 26–64 року – дорослі люди;
- 65 років і старше – літні люди, пенсіонери.

У готелях відпочиває велика кількість молоді (школярі, студенти, спортивні команди). Це дуже активний народ, і головне для них – провести свій відпочинок максимально весело і цікаво. І анімаційна команда, проводячи свої заходи, у першу чергу звертає увагу саме на цю категорію туристів.

Молодих людей можна розділити на дві вікові категорії: від 18 до 24 і від 25 до 34 років. Ці категорії мають у своєму розпорядженні значну рухову активність і вплив, тому що їх найбільше. Оскільки вони є великою групою людей, можна визначити комплексні тенденції в цьому сегменті – відносно пізніє заміжжя, поява в сім'ї першої дитини, невелике домашнє господарство, важливість кар'єри для обох дорослих членів сім'ї.

З урахуваннямусього цього можна правильно підібрати фор-

ми роботи з ними, найбільш продуктивно поєднувати активний і пасивний відпочинок, зробити дозвілля цікавим і повноцінним.

У міжсезоння і зимовий період готель відвідують люди похилого віку, пенсіонери. Для них це найсприятливіший час, коли сонце вже не пече так сильно, як улітку. Для цієї категорії туристів анімаційна програма пропонує різного роду інтелектуальні ігри і нескладні спортивні змагання.

Спостерігається тенденція збільшення груп людей літнього віку (60–65 років і старше). Ці групи іноді називають ринком людей зрілого віку, пенсійного віку, літнього або «третього віку». Цей сегмент ринку повинен бути вивчений менеджерами анімації, оскільки він є таким, що поступово збільшується і не менш важливим, ніж решта вікових сегментів туристського ринку.

Із позиції ставлення цих вікових груп до туризму і подорожей розрізняють чотири основні підгрупи: група людей у віці від 55 до 64 років; від 65 до 74; від 75 до 84 і від 85 років і старше. Вікова група людей від 55 до 64 років характеризується наявністю великих вільних грошових коштів, невеликих домогосподарств і свободою від матеріальних витрат на освіту, виховання й утримання дітей. Люди від 65 до 74 років вважаються активними пенсіонерами. Це важливий сегмент туристського ринку. Третю групу складають люди у віці від 75 до 84 років. Порівняно з першою групою вони не такі активні, найчастіше не налаштовані на подорожі. Четверту групу складають люди від 85 років і старше. Туркомплекс не бачать потенціалу цього сегменту ринку. Проте необхідно знати, якими анімаційними програмами можна зацікавити цю вікову групу.

Треба пам'ятати, що пенсіонери, хоч і мають у своєму розпорядженні велику кількість вільного часу, який вони могли б витратити на подорожі, обмежені в грошових коштах. Деякі пенсіонери продовжують працювати і витрачати грошові кошти на подорожі. Ці вікові групи людей можуть стати споживачами недорогих товарів і послуг, тому доцільно пропонувати їм спеціальні пільги, знижки на розміщення і харчування, пільгові тарифи на транспорті.

Літні люди не люблять, коли їм нагадують про їхній вік. Отже, програми повинні враховувати цей чинник. Їхній спосіб жит-

тя дозволяє їм подорожувати в будь-яку пору року і на триваліший період часу, на відміну від молодших груп населення. Отже, доцільно організувати посилені рекламні кампанії для стимулювання попиту цієї групи населення, особливо в період неповного завантаження туристських підприємств і в міжсезонні.

Класифікація за етнічною приналежністю. При складанні анімаційних програм для представників різних націй і народностей треба враховувати етнічну приналежність і бути особливо уважними, знати національні традиції з проведення дозвілля, щоб ненароком не образити гостей.

Різні програми можна пропонувати туристам за статевою ознакою. Можуть бути розроблені власне жіночі й чоловічі дозвільні програми.

7.4. ФОРМИ РОБОТИ З РІЗНИМИ ВІКОВИМИ ГРУПАМИ ВІДПОЧИВАЮЧИХ

При організації анімації, враховуючи особливості, властиві різним віковим категоріям відпочиваючих на туристських об'єктах, можна пропонувати такі форми дозвільної діяльності:

Дітям дошкільного віку (допитливим, активним, безпосереднім), провідним видом діяльності яких є гра, можна запропонувати ігroteки, ранки, казкові подорожі, конкурси малюнків, прогулянки.

Підліткам-школярам разом із перерахованими формами можна пропонувати й інші. Діти цього віку відрізняються чималою активністю, вимогливістю і навіть прискіпливістю по відношенню не тільки до себе, але й до людей, які оточують їх. Коло інтересів підлітка широке. Це вік романтики і мрії, тому для цієї категорії відпочиваючих особливо привабливі походи, романтичні зустрічі й подорожі. Чим краще життя хлоп'ят у цьому віці, тим воно їм більше подобається. Їм можна пропонувати екскурсії й бесіди, спортивні змагання і змагання юних туристів, конкурси (брехунів, ерудитів, перукарів, господинь та ін.) і дискотеки, «живі» газети і вікторини, естафети (пісень, віршів, загадок), школу ввічливості і рицарські турніри, веселий час і свята.

Для молоді програми дещо міняються. У цей період життя хлопців дівчата стають фізично зрілими, формуються їхні характери і світогляд. Основними видами діяльності цього періоду є навчання і продуктивна праця, які вимагають великої напруги сил. Але енергій завзяття в цьому віці не позичати, тому в дозвільну програму для молодих людей можна включати: КВК, вечори і дискотеки, аукціони, ярмарки і театральні вистави, фестивалі й шоу, спартакіади, олімпіади і диспути, походи, а також ігри на зразок телевізійних: «Що? Де? Коли?», «Поле чудес», «Розумники і розумниці», «Колесо історії» та ін.

На туристському ринку для молодих людей існують дві найбільші підгрупи, що часто зустрічаються: молоді одинаки і молоді сім'ї без дітей. Більшість одинаків – це молоді люди, які необтяжені турботами і витратами на виховання й освіту дітей, вважають за краще витратити свої кошти на відпочинок, подорожі, обіди в ресторанах. Одинакам властиві, як правило, високий рівень освіти, прагнення до успіху в професійній діяльності, підвищені вимоги до комфорту і якості життя, індивідуалізм. Вони багато уваги приділяють організації свого вільного часу, прагнуть повною мірою насолоджуватися життям. Молоді самотні люди більше подорожують, порівняно зі своїми ровесниками, якіодружені, і з людьми середнього віку. Вони віддають перевагу активному відпочинку за межами своєї країни або регіону мешкання і користуються для цього послугами авіатранспорту.

Для людей середнього віку, працездатних, які прагнуть відпочити від повсякденної роботи, підійдуть спокійніші заходи: світські салони і конкурси (краси, гумору, пісень та ін.), літературні вітальні і творчі вечори, банкети, презентації і концерти.

Для літніх людей, яким усе частіше хочеться пригадати свої молоді роки і все, що з ними пов'язане, непогано запропонувати такі форми проведення дозвілля, як посиденьки, чаювання, вечори (старовинної музики, романсу, спогадів). У цьому віці накопичений уже великий життєвий досвід, придбані безцінні навички, якими люди цього покоління прагнуть поділитися з молоддю, тому уявляється доречним запропонувати їм показати свою майстерність (вироби), на виставках рукоділля.

Пропоновані гостям види і форми дозвілля мають бути пси-

хологічно виправдані. Людям, які займаються активними формами роботи з великим фізичним навантаженням, буде корисний відпочинок, що знімає напругу, втому, стресовий стан. Для тих, хто веде сидячий спосіб життя, страждає від гіподинамії, потрібні на відпочинку зарядка й активізація. Крім того, людина повинна отримувати від дозвілля і моральне задоволення. Тому, щоб правильно скласти програму відпочинку, необхідно знати, як людина вважає за краще проводити своє дозвілля.

7.5. КЛАСИФІКАЦІЯ ТУРИСТІВ ЗА ЇХНІМ СТАВЛЕННЯМ ДО ПРОВЕДЕННЯ ДОЗВІЛЛЯ

Традиційно серед туристів за їхньою активністю під час відпустки виділяють шість груп:

– Любителі спокійного відпочинку. Їхні представники вирушають у відпустку для того, щоб звільнитися від повсякденних стресів і відпочити в спокійній і приємній обстановці. Вони бояться сторонніх і великого скупчення людей. Спокійно відпочиваючих відпускників привертають сонце, пісок і море.

– Любителі задоволень. Це тип дуже заповзятливих туристів, які під час відпочинку зайняті пошуком різноманітних задоволень і віддають перевагу світській атмосфері. Стосовно них найчастіше уживаються такі слова, як «флірт», «дальні прогулянки», «нічні розваги».

– Любителі активного відпочинку. Ці туристи люблять природу і активно навантажують своє тіло. Віддають перевагу розміреному руху і перебуванню на свіжому повітрі. Їхню відпустку можна сумістити з лікуванням.

– Любителі спортивного відпочинку. На відміну від активно відпочиваючих, у туристів-спортсменів уся увага сконцентрована на змаганнях. Для них дуже важливий спорт – їхня хобі. Їх не лякають фізичні навантаження.

– Відпочиваючі з метою пізнання, вивчення. Цей тип туристів зацікавлений у підвищенні свого освітнього рівня, пізнанні нового.

– Любителі пригод. Лише небагато любителів гострих відчуттів вирушають у мандри поодиночі і при цьому дійсно серйозно ризикують. До типу шукачів пригод можна віднести таких туристів, які шукають незвичайних вражень із певною часткою ризику. Для них ризик – це можливість випробувати себе.

Класифікація туристів за групами залежно від стилю їхнього життя припускає більш поглиблений підхід до виділення типів, оскільки розглядає людину та її поведінку не ізольовано, а у зв'язку з її життєвою позицією, ставленням до різних речей та її бажаннями.

При виділенні груп туристів залежно від стилю їхнього життя основу покладений не якийсь окремих критерій, а загальне ставлення людини до власного життя. Зробити це дуже складно, оскільки тенденції економічна ситуація в суспільстві схильні до дуже сильних змін у часі.

Залежно від стилю життя виділяють чотири групи туристів: любителі насолоди, тенденційні, сімейні й такі туристи, які тільки відпочивають. При такій класифікації слід мати на увазі, що виділені групи постійно змінюються і межі між ними дуже розпливчасті.

Любителі насолоди. Представники цієї групи пред'являють дуже високі вимоги до якості відпочинку. Для них подорож – це спосіб самовираження. Від відпочинку вони бажають отримати задоволення, дозволити собі деякі слабкості або дати собі спортивне навантаження.

Тенденційні туристи. Для туристів, що входять до цієї групи, відпочинок – це можливість знайти і проявити себе як особистість. Це відпочиваючі з високими вимогами, але, на відміну від тих, що «насолоджуються життям», їм не потрібні умови класу люкс. Вони шукають єднання з природою, тиші і можливості психологічно розвантаження. Вони усвідомлюють проблеми навколишнього середовища, цікавляться політикою і культурою наміченого для відвідин регіону.

Сімейні туристи. У цю групу входять виключно сім'ї з дітьми. Сімейні туристи люблять проводити свою відпустку в колі сім'ї, друзів, родичів. Вони відпочивають у спокійній і зручній обста-

новці, купують послуги за вигідними цінами, не люблять, щоб їм заважали. Найчастіше обслуговують себе самі.

Повністю відпочиваючі. Найважливішою умовою для туристів цього типу є можливість відпочити. У цю групу входять порівняно пасивні туристи, які проводять свою відпустку традиційним способом: задовольняються тишею, довго сплять, люблять смачно поїсти, здійснюють короткі прогулянки або недалекі поїздки. Любителі такого відпочинку радіють, якщо на час відпустки можуть бути збережені їхні улюблені звички, адже вони не люблять експериментувати.

Туристи за їхнім ставленням до проведення дозвілля діляться на декілька типів:

Перший тип – ініціативні туристи, які заздалегідь планують робочі дні і дні відпустки, тому всі починання і ідеї з організації дозвілля належатимуть їм. Головне завдання тураніматорів у роботі з цим типом туристів – уміти вислухати й виконати майже готову програму, підіграти ініціативним туристам. Тут потрібна імпровізація і в жодному випадку недопустиме перехоплення ініціативи.

Другий тип – ділові люди, які в буденному житті практично позбавлені дозвілля і навіть свій вільний час вони прагнуть витратити з максимальною користю для справи. Найчастіше це бізнесмени, менеджери, представники наукової і технічної інтелігенції. Цей тип туристів вважає за краще або таке дозвілля, яке дає їм можливість удосконалюватися (ділові ігри, наукові диспути та ін.), або спокійний відпочинок, який дає їм можливість розслабитися, відпочити від стрімкого темпу життя (рибалка, полювання, виїзд на природу та ін.).

Третій тип – «вузькоспеціалізовані» туристи, які мають якесь одне велике захоплення в житті (колекціонування, конструювання, моделювання, в'язання і т. ін.). Улюбленій справі вони присвячують весь свій вільний час, тому їм більше за все підходить клубний відпочинок. Саме в клубі за інтересами такий турист отримає найбільше моральне задоволення.

Четвертий тип – активні туристи, що вважають за краще під час дозвілля якомога більше рухатися (грати в спортивні ігри, брати участь у змаганнях і різних заходах). Працювати з ними –

одне задоволення, тому що вони підтримують будь-яку ініціативу. Програму для таких туристів треба складати з розрахунком на максимальну рухову активність.

П'ятий тип – пасивні туристи, схильні до домашніх форм дозвілля (читання художньої літератури, перегляд телепрограм, багатогодинний відпочинок на пляжі). Ці люди годинами можуть сидіти біля телевізора або читати книги. Для такого типу туристів підійдуть програми, у які включені ігри на пляжі, вечірні шоу і відеотека.

Шостий тип – невіправні скептики й буркотуни. На жаль, зустрічається і такий тип туристів. Це найбільш складна категорія людей. Їх дуже важко чим-небудь захопити, проте при різноманітності пропонованих програм і вони можуть знайти собі застосування.

Тураніматорам при складанні дозвільних програм необхідно знати і враховувати особливості кожного типу туристів.

Усе вищевикладене підводить нас до думки про те, що кожнa людина, переходячи в розряд туриста, у якомусь сенсі міняється всередині. Тому готель і має стати тим місцем, феєрією, чарівною казкою, куди б вони змогли зануритися, відкрити для себе зовсім інший світ і забути на цей тиждень, два, три насущні проблеми свого справжнього життя.

І одне з основних завдань, що стоять перед керівництвом готелю, який приймає туристів, – виправдати ці сподівання.

Тому все, що робиться в готелі, спрямовано на організацію максимально комфортних умов для відпочинку, створення атмосфери достатку, свята, загалом усіх тих передумов, за яких туристові захотілося б повертатися саме в цей готель знов і знов.

7.6. НАЦІОНАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ ТУРИСТІВ, ЇХНЕ ВРАХУВАННЯ ПРИ СКЛАДАННІ АНІМАЦІЙНИХ ПРОГРАМ

У світі немає двох абсолютно однакових людей. Те ж саме можна сказати і про країни. У кожній країні свій народ, свої національні особливості. Потрапляючи в іншу країну, не завжди відчуваєш себе «у своїй тарілці», а іноді й зовсім відчуваєш себе інопланетянином.

Наша планета багата різноманітністю народів і культур, кожна з яких є величезним надбанням. Вивченням національних, культурних, мовних та інших особливостей народностей займається наука етнографія. Слово «етнографія» грецького походження, у буквальному перекладі звучить як «народоописання». Це суспільна наука, основним об'єктом вивчення якої є народи (етноси). Основний предмет етнографії складають характерні, традиційні риси повсякденної (побутової) культури народів, створюючи разом із мовою їхню специфічну, етнічну зовнішність.

Етнічні особливості формуються і змінюються протягом тривалого часу. Чинниками, що впливають на формування і зміну етносів, є: географічне середовище, етнічне оточення і його культурна дія на етнос, традиції, успадковані від предків, релігія та ін.

Представникам народів, що беззвізно живуть протягом багатьох років на своїй батьківщині, здається, що їхній спосіб життя, манери поведінки, смаки і соціальні взаємини є доцільними і правильними, тому будь-які відхилення від сталого стереотипу поведінки приймаються ними за дивності або особливості національного характеру.

Фахівцям, зайнятим в індустрії гостинності, необхідно знати національні особливості туристів, їхні звички, смаки, найбільш прийнятні форми дозвілля.

Етнічна картина світу строката і різноманітна. Розглядати її в деталях немає необхідності, тому зупинимося на короткій характеристиці деяких національних особливостей туристів, із якими доводиться стикатися українським аніматорам.

Більше всього доводиться працювати з нашими співвітчизниками, тому почнемо з характеристики народів, які проживають у країнах СНД, а саме так званих слов'ян.

Слов'яни відрізняються широтою душі й оптимізмом, відкриті, часто надмірно довірливі, сподіваються на випадок навіть унайбільш невідповідних ситуаціях, азартні, дуже люблять усе дешево, а ще більше – що дістається дарма. Люблять відпочивати з розмахом, гарною піснюю і танцями. До оздоровчих заходів ставляться байдужо, тому що здоров'я в наших країнах поки що не вважається головною людською цінністю. Старше покоління схиляється до інтелектуальних форм дозвілля, середнє – до пляжного

відпочинку, а молодь – до активно-діяльного.

Німці – педантичні, пунктуальні, холоднокровні, діловиті. Вони ставляться до життя зі всією серйозністю, відрізняються своєю економністю, тому, заплативши за відпочинок, вони прагнуть отримати всі задоволення, що надаються готелем, брати участь у всіх заходах. Люблять театр, вивчення звичаїв, відвідини базарів. Німці – найчисленніший загін туристів за кордоном. Вони – любителі прогулянок на природі, ставляться до неї дбайливо, так само, як до своєї і чужої власності. У межах Німеччини німці чемні, акуратні, економні, розумні і ввічливі. За кордоном вони люблять відпочивати приємно, весело, простодушно, колективно. Багато хто любить випити спиртне, поїсти, співати народні пісні. Від відпустки прагнуть узяти по максимуму: всі сонячні ванни, всі екскурсії, розважальні вечори і програми.

Поляки – народ зібраний, обачливий. Основними рисами польської національної вдачі є колективізм, пристосовність, дар імпровізації і здатність узяти максимум із того, що є на цей момент під рукою. Поляки відпочивають і працюють однаково продуктивно.

Американці не люблять їздити за кордон, вважаючи, що в них, у США, є і тропіки, і арктичні райони, і два океани, і єдина валюта, і високий рівень комфорту і т. д. А за кордоном можливі всякі незручності. Високий рівень життя в США багатьом американцям забезпечує можливість подорожувати. До них відносяться в основному пенсіонери, які мандрують групами, енергійно прагнучи багато що побачити й пізнати, а також бізнесмени.

Іспанці – енергійні, але неорганізовані і часто непередбачувані. Вони дуже люблять всілякі нововведення, розваги і задоволення, у тому числі й азартні ігри. Вони дуже люблять пісні і танці. Особливо захоплюючим видовищем є їхні національні танці (красиві, ритмічні, запальні). Сім'ю, дітей, домівку іспанці ставлять над усе, тому люблять відпочивати всією сім'єю де-небудь на березі моря, насолоджуючись гучною музикою і смачними стравами. Вони дуже люблять всілякі свята, видовищні заходи (кориди, феєрверки та ін.).

Французи – товариські, акуратні, чепурні, володіють особливим відчуттям гумору, закохані у Францію і все французьке. Во-

ни ніби спеціально створені для всіляких торжеств (банкетів, фестивалів, свят), які перетворюють на грандіозні спектаклі, насолоджуючись дійством і власною участю в них. Будучи експериментаторами за природою, французи з великою повагою ставляться до всякого роду нововведень і вигадок, тому беруть участь у них завжди із задоволенням. Люблять інтимну обстановку, тиху і далеку від великого міста. Французи вміють організувати своє дозвілля (будь то відпустка або вихідний день), дуже люблять займатися спортом (у Франції навіть автостоянки мають свої спортивні майданчики), тому спортивні програми і розваги для них підходять як найкраще.

Англіїці – у буденному житті педантичні, недовірливі, обережні, украй рідко проявляють свої справжні емоції. Проте на відпочинку вони змінюються, керуючись девізом: «Веселитися, незважаючи на вік і обставини». Вони віддають перевагу активному відпочинку зі всілякими змаганнями (спортивними, інтелектуальними, жартівливими і т. д.), у яких вони неодмінно прагнуть виграти. Навіть літні люди пізно ввечері, коли вже, здавалося б, давно пора спати, із задоволенням танцюють на дискотечі нарівні з молоддю. Вони погоджуються брати участь у всіх запропонованих їм заходах, деколи навіть ще не знаючи правил, люблять гострі відчуття. Головне для них – не дати собі нудьгувати.

Шведи – прихильники протестантської трудової етики. Вони постійно працюють або вчаться, тому свою п'ятитижневу щорічну відпустку прагнуть провести з максимальною користю. Шведи особливо хочуть насититися за цей період сонячним теплом, оскільки сонце для Швеції з її суворим кліматом – розкіш. Зате й робочу обстановку вони люблять чергувати з відпочинком, влаштовуючи всілякі конференції, семінари, наради де-небудь на поромі. Ці ділові зустрічі супроводжуються неодмінним екскурсійним обслуговуванням і багатими бенкетами. Шведи охоче займаються спортом, особливо спортивним орієнтуванням. Люблять театр, із задоволенням знайомляться з культурою, історією, характером і звичаями місцевого населення.

Греки – розумні й пихаті, енергійні, але неорганізовані і нетерплячі, пристрасні і темпераментні, у той же час довершені, не впевнені в собі люди. Їхній національний характер – клубок суперечностей, який споконвіку інтригував і зачаровував мандрів-

ників та істориків. Греки дуже товариські, люблять розваги, свята, багаті гуляння, подорожі, уїк-енди.

Японці – дуже дисципліновані і відповідально ставляться до своїх туристських обов'язків. Організовані в групи, обвішані фотоапаратами, вони люблять екскурсії, фотографують і записують на відеокамеру екскурсійні об'єкти. Вони музикальні, люблять пісні інших народів. Люблять також вивчати культуру інших народів. Їх мало цікавлять природні об'єкти і пляжний відпочинок за кордоном.

7.7. ПРОФЕСІОНАЛІЗМ І ОСОБИСТІ ЯКОСТІ АНІМАТОРА

У процесі взаємодії між туристами і персоналом готелю формується ставлення гостей до готелю, розпорядку, встановленого в ньому, сервісу, комфорту, створеного спеціально для нього, а значить і настроїна відпочинок. Від доброзичливості і професіоналізму всього персоналу готелю, що приймає гостей, багато чого залежить: чи захоче турист приїхати в цей готель іще раз.

Від кваліфікації ж фахівців-аніматорів залежить: чи надовго запам'ятається туристові цей його досить короткочасний відпочинок уцьому готелі.

Анімація – ціла галузь у готельному обслуговуванні, складова частина всього сервісу клубу-готелю (ресторану, спортмайданчика, басейну і т. д.). Аніматори по суті своїй – це ті ж масовиківитівники (у кращому сенсі цього слова), яких наймають для того, щоб ніхто з гостей не нудьгував. Одним словом, аніматор – душа суспільства, людина, яка повинна підтримувати настрої публіки нанайвищійвідмітці. Але й тут головне не перестаратися і зробити все, щобгостізалишилися задоволені відпочинком і роботою команди аніматорів.

Аніматор – той же артист, і вся його діяльність вимагає постійної самовіддачі – щодня, щохвилини, впродовж п'ятнадцяти і більш годин на добу. Не всякий може витримати такий активний і бурхливий ритм, тому так важливо добре організувати роботу аніматорів.

Головний у системі анімації – менеджер з анімації. Він підпорядковується безпосередньо генеральному менеджерові, який у свою чергу – власникові готелю.

Як фахівець широкого профілю, менеджер анімаційної діяльності покликаний виявляти, задовольняти і розвивати соціально-культурні інтереси різних груп населення, розробляти цільові анімаційні програми і соціальні технології їхнього здійснення, стимулювати інноваційні рухи у сфері туризму, управляти економічними механізмами організації анімаційної діяльності, упроваджувати ефективні педагогічні методики розвитку культурно-естетичної творчості.

Принципова особливість фахівця-аніматора в тому, що знання соціології, економіки, політології, теорії управління, основ режисури і ряду інших, суспільно значущих і вельми престижних сьогодні наук, виступає не як самоціль, а як істотний засіб реалізації ведучої метафункції соціально-культурної діяльності – залучення людини до досягнень світової культури, всесвітній розвиток його творчого потенціалу.

Менеджер-аніматор повинен знати психолого-педагогічні основи управління тимчасовим колективом, з яким працює, бути лідером у різноманітних туристських колективах, що відрізняються за віком, складу, освітою, соціальним становищем, уміти впливати на думку тих, хто їх оточує.

Важливе значення має схильність до лідерства, а саме: вміння проявляти ініціативу, привертати і спрямовувати увагу інших, пропонувати їм рішення, здатність розмовляти мовою своїх прихильників.

Менеджери-аніматори повинні володіти високими діловими якостями, глибокими знаннями психології людей, практичними навиками роботи в умовах чіткого налагодженого механізму.

Менеджерів з анімації підпорядковуються:

- методист-аніматор (хореограф), який займається підготовкою сценаріїв і постановкою шоу, розробкою костюмів і проведенням репетицій;
- організатор-аніматор, який забезпечує організацію процесу анімаційної діяльності всім необхідним.

Крім осіб, які безпосередньо є частиною команди animation, робити яскравішими і барвистішими вистави допомагає і художник (якщо його немає серед аніматорів), який оформляє декорації до вистав, малює до них анонси, афіші й інші матеріали, і кравець, який шиє і відповідає за вечірні костюми аніматорів.

Стати аніматором непросто. Аніматор повинен спочатку володіти певними навиками роботи і вміннями, а також повинен бути психологічно готовий до цієї роботи. Усьому цьому навчають новачків – від подолання мовного бар'єру до мистецтва перетворення у свій персонаж. Крім того, проводяться спеціальні семінари і практичні заняття з танців, розробки програми на сезон, проведенню спортивних ігор і змагань. Кожні два тижні анімаційна програма міняється, тому робочий день аніматора проходить дуже напружено.

Заробітки ж самих аніматорів варіюються залежно від досвіду роботи: аніматорові, який не танцює, а тільки розважає публіку, можуть запропонувати зарплату 250–300 доларів. А той, хто танцює, співає і грає на музичних інструментах, володіє хоч би англійською (а краще німецькою) мовою аніматор може заробити 600 і більше доларів на місяць. Знання російської мови теж дуже важливе – влітку до 70 % гостей у готелі – російськомовні туристи, тому серед аніматорів досить багато людей із країн СНД.

При добре розвинених системах клубного відпочинку потрібна велика кількість фахівців у галузі анімаційної діяльності.

Переважно діяльність аніматора спрямована на розвиток творчості туристів, збагачення змісту анімаційної діяльності, пошук нових форм роботи з урахуванням сучасних запитів, використання матеріальних і виразних засобів у повному обсязі.

А якщо озброїти працівників сфери туризму цікавими і привабливими програмами, що враховують вікові і психологічні особливості, місцеві традиції і традиції інших країн, то це дозволить зробити туризм масовим, здатним залучити у свою сферу всі соціальні верстви населення, зокрема молодь.

7.8. ФУНКЦІ ТА ОБОВ'ЯЗКИ АНІМАЦІЙНОЇ КОМАНДИ

Роботу аніматора не можна порівняти з короткочасним виступом артиста на сцені. Анімацією потрібно жити, адже це робота з душею людини, її настроєм і почуттями. Вона передбачає постійний контакт та дружні стосунки з гостями.

Дуже велике значення в анімації має так званий «guest contact» (знайомство й дружні стосунки з гостями), який проводиться весь вільний від денних «активіті» і вечірніх шоу програм. Він сприяє підвищенню популярності анімації серед гостей, збільшенню відвідуваності та активності на шоу. Навіть спортивні «активіті» проводять не з метою отримання фізичних навантажень, а для створення шоу, знайомства та згуртування гостей з аніматорами. Щоб бути аніматором, потрібно не тільки мати зовнішні та фізичні дані, а й бути комунікабельним і відкритим. Необхідно бути досить високорозвиненою, цікавою й ерудованою особистістю, щоб знайти підхід до гостей різного віку та національностей. Знання мов вітається (у необмеженій кількості). Робочий день аніматора ненормований. Незважаючи на чітко встановлений графік роботи, іноді весь вільний час займають репетиції різних шоу. Дуже важливу роль відіграє шеф анімаційної команди, який спрямовує роботу та створює настрій у команді. Найчастіше шеф працює нарівні з аніматорами, більше того, створюючи приклад для наслідування й надихаючи команду. Зазвичай аніматори мають привілеї перед рештою персоналом, що працює в готелі. За відомостями досвідчених аніматорів, спочатку анімація зародилася в ресторанах, коли офіціанти намагалися розважити відвідувачів. І досі за аніматорами залишилося право харчуватися в ресторані разом з гостями у вигляді «guest contact», але не більше від одного аніматора за одним столом. Також аніматори можуть користуватися барами (крім алкоголю), пральнями по певних днях та іншими послугами готелю у вигляді «guest contact». Але в більшості випадків табу, права та обов'язки аніматора залежать від менеджера команди й менеджменту самого готелю.

Функції та обов'язки анімаційної команди

Головний менеджер (entertainment manager):

- набір персоналу до анімаційної команди (як працівників з досвідом, так і стажистів);
- укладення контракту з готелем за пропозицією готової анімаційної команди;
- укладання контрактів із запрошеними групами танцюристів для вечірніх шоу (якщо такі є);
- матеріальне забезпечення анімаційної команди всім необхідним для роботи (форма, матеріали для денних активіті, костюми й взуття для вечірніх шоу, грим, витрати);
- участь у вечірніх шоу (танцюрист, актор) за бажанням.

Менеджер з російськомовного персоналу:

- вирішення поточних питань і проблем, що виникають з російськомовним персоналом.

Шеф анімаційної команди:

- складання програми анімаційних заходів за погодженням з головним менеджером;
- керівництво та загальний контроль за роботою анімаційної команди;
- здійснення анонсів та оголошень по мікрофону впродовж дня і на вечірніх шоу;
- участь у вечірніх шоу (ведучий, актор).

Асистент шефа:

- надання допомоги шефові анімаційної команди й виконання його доручень;
- щоденний і ретельний контроль за роботою анімаційної команди.

Хореограф:

- постановка та підготовка вечірніх комедійних, танцювальних шоу;
- проведення денних і нічних репетицій;
- участь у вечірніх шоу (ведучий, актор, танцюрист).

Аніматор міні-клубу:

- виконання денних «активіті» міні-клубу;
- проведення вечірнього міні-диско;
- участь у вечірніх шоу (актор, танцюрист).

Аніматор на пляжі:

- виконання денних “активіті” на пляжі за складеною програмою;

- участь у вечірніх шоу (актор, танцюрист);
- консультація та допомога стажистам.

Аніматор на басейні:

- виконання денних «активіті» біля басейну за складеною програмою;

- участь у вечірніх шоу (актор, танцюрист);
- консультація та допомога стажистам.

Аніматор-стажист:

- виконання денних «активіті»;
- участь у вечірніх шоу (актор, танцюрист).

Команда світла і звуку (ді-джеї):

- відповідальність за стан звукової та світлової апаратури;
- відповідальність за музику впродовж дня на території готелю;

- відповідальність за світло і звук на вечірньому шоу;
- відповідальність за світло і звук у диско-клубі готелю.

Декоратор:

- виготовлення декорацій для вечірніх шоу;
- щоденна зміна та підготовка декорацій для вечірнього шоу.

Костюмер:

- пошиття костюмів для вечірніх шоу, gag passage;
- відповідальність за зберігання костюмів і підтримання їх у придатному стані;

- підготовка костюмів до вечірніх шоу;
- участь у вечірніх шоу (актор, танцюрист) по можливості і за бажанням.

Контрольні питання:

1. Складові структури поведінки споживача анімаційних послуг.

2. Охарактеризуйте типи поведінки споживача анімаційних послуг.

3. Яким чином проявляється дія мотивуючих факторів за усвідомленого регулювання поведінки споживача анімаційних послуг?

4. Розкрийте дію вольового механізму регулювання поведінки споживача анімаційних послуг.
5. Як відбувається регулювання поведінки споживача анімаційних послуг. через емоції та почуття?
6. Особливості процесу сприйняття особистості споживача анімаційних послуг.
7. Дія механізму уваги споживача анімаційних послуг.
8. Дія механізму пам'яті споживача анімаційних послуг.
9. Розкрийте риси процесу мислення споживача анімаційних послуг.
10. У чому полягають гендерні розходження в психології чоловіків і жінок?
11. Вікові особливості психології споживача анімаційних послуг.
12. Характерологічні особливості психології споживача анімаційних послуг.

ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА

□□□□РОЗДІЛ 10□□□□

ЗАРОДЖЕННЯ І РОЗВИТОК ФОРМ

КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Тестові питання:

1. *До якої групи свят належить День незалежності країни ?*
 - а) народні свята;
 - б) свята їжі і напоїв;
 - в) свята, пов'язані з природними явищами.

2. *До якої групи фестивалів належить святкування Нового року у різних народів ?*
 - а) етнічних;
 - б) гастрономічних;
 - в) сучасних субкультур.

3. *Час, який вільний від необхідної праці у сфері суспільного виробництва, а також від відтворення людиною своїх життєвих функцій в рамках домашнього господарства і соціальних стосунків – це:*
 - а) дозвілля;
 - б) лікарняний;
 - в) робочий час.

4. *Туристська анімація – це:*
 - а) різновид туристської діяльності, яка залучає туристів до різноманітних заходів шляхом участі у спеціально розроблених програмах дозвілля;
 - б) комплексна рекреаційна послуга, заснована на особистих людських контактах тураніматора з туристом та їхньої спільної участі в розвагах, пропонованих анімаційною програмою туркомплексу;
 - в) вид діяльності з організації дозвілля, спрямованої на відновлення духовних і фізичних сил;

5. Частина вільного часу, витрачена на задоволення фізичних, духовних та соціальних потреб (передусім для відпочинку та розвитку особистості):

- а) дозвілля;
- б) робочий час;
- в) творчий час;
- г) позаробочий час.

6. Поняття «анімація» існує ще з часів Стародавнього Риму та походить від латинського слова «animatio», що означає: *

- а) рекреація;
- б) відпочинок, релаксація;
- в) мультиплікація;
- г) одухотвореність.

7. Фестиваль – це:

а) масове святкове дійство, що включає огляд чи демонстрацію досягнень у певних видах мистецтва (музика, театр, кіно, естрада)

б) регулярні періодичні або постійні торги широким асортиментом товарів міжрегіонального чи міжнародного значення

в) шумне барвисте свято з переодяганням, театральними виставами, святковими ходами по вулицях і щедрим пригощанням

г) прилюдне виконання музичних творів, балетних, естрадних та інших номерів за певною програмою

СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНА АНІМАЦІЯ

ЯК ФОРМА СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ОСОБИ

Тестові питання:

1. Масовий захід, що включає огляд або демонстрацію досягнень у певних видах мистецтва:

- а) фестиваль;
- б) ярмарок;
- в) концерт;
- г) конкурс.

2. Прилюдне виконання музичних творів, балетних, естрадних номерів за певною програмою – це:

- а) фестиваль;
- б) ярмарок;
- в) концерт;
- г) конкурс

3. Найбільш популярний місяць року для проведення карнавалу:

- а) лютий;
- б) березень;
- в) липень;
- г) грудень.

4. Регулярні періодичні або постійні торги широким асортиментом товарів міжрегіонального чи міжнародного значення – це:

- а) фестиваль;
- б) ярмарок;
- в) концерт;
- г) конкурс.

5. *Іспанське свято «Томатина» та «Апельсинова війна» в Іверей (Італія) є прикладами:*

- а. додаткових анімаційних послуг;
- б. дозвілленої анімації;
- в. спеціалізованого анімаційного турпродукту;
- г. готельної анімації.

6. *Відвідування музеїв, театрів, кінотеатрів, художніх галерей, парків, національних фольклорних свят і фестивалів є видом:*

- а) любительських анімаційних програм;
- б) культурно-пізнавальних анімаційних програм;
- в) пригодницько-ігрових анімаційних програм;
- г) анімаційних програм за спільністю інтересів.

7. *Карнавал – це:*

а) масове святкове дійство, що включає огляд чи демонстрацію досягнень у певних видах мистецтва (музика, театр, кіно, естрада);

б) регулярні періодичні або постійні торги широким асортиментом товарів міжрегіонального чи міжнародного значення;

в) шумне барвисте свято з переодяганням, театральними виставами, святковими ходами по вулицях і щедрим пригощанням;

г) прилюдне виконання музичних творів, балетних, естрадних та інших номерів за певною програмою.

8. *Головний атрибут Венеціанського карнавалу*

- а) гондола;
- б) маска;
- в) вино;
- г) маскарадний костюм.

ΦΑΕΡ-ΠΟΥ



□□□□РОЗДІЛ 3□□□□

АКТОРСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ

Тестові питання:

1. Вистава розважального характеру, основними засобами виразності якої є театралізація, танець, музика, яскрава сценографія, сценічний костюм, світло, звук, піротехнічні ефекти – це:

- а) вербальна анімація;
- б) музична анімація;
- в) шоу

2. Затишне приміщення, облаштоване музичними інструментами та відповідним інтер'єром для елітного відпочинку:

- а) караоке;
- б) кафе;
- в) салон.

3. Публічне виконання музичних та вокальних творів, а також естрадних, драматичних та хореографічних номерів за певною програмою – це:

- а) караоке;
- б) концерт;
- в) салон.

4. Розташування акторів на сцені в той чи інший момент спектаклю (зйомок фільму, гри, іншого дійства) – це:

- а) ігрова програма;
- б) мізансцена;
- в) сюжет

5. Найрозповсюдженіший нині тип сцени, що з усіх боків оточується стінами і дахом – це:

- а) просторова сцена;
- б) сцена-арена;

в) сцена-коробка.

6. *Впровадження в анімаційну програму сюжетної лінії, побудованої на конфлікті певних сил або героїв, які ці сили уособлюють – це:*

- а) художній монтаж;
- б) ілюстрування;
- в) театралізація;
- г) ігровий метод.

7. *Невеликі кафе, де з метою залучення більшої кількості клієнтів влаштовують концерти шансоньє – це:*

- а) кафешантани;
- б) кафконси;
- в) мюзік-холи;
- г) кабаре.

8. *Режисерська підсистема створення і реалізації анімаційних програм включає:*

- а) створення і розробку сценаріїв заходів, текстів екскурсій, складання маршрутів походів;
- б) розподіл ролей, складання планів репетицій, постановку спектаклю, шоу;
- в) організацію спільної діяльності анімаційної команди, економічного, технічного, рекламного відділів;
- г) підготовку технічних засобів для анімаційних заходів.

9. *Пантоміма - це:*

- а) відтворення в перебільшеному вигляді характерних особливостей оригіналу;
- б) вид сценічного мистецтва, в якому художній образ створюється за допомогою міміки, жестів;
- в) стилістичний прийом контрасту видимого й схованого змісту висловлення, ефект глузування;
- г) комічне наслідування іншого художнього твору.

10. *Кабаре – це:*

а) заклад, де організують виступи комедійних співаків і артистів цирку;

б) різновид музичного театру, який поєднує музику, танець і обмін репліками між артистами в цілісну сценічну виставу;

в) розважальний заклад (невеликий ресторан з естрадою, а також невеликий естрадний театр у ресторані, кафе) із певною художньо-розважальною програмою, яка складається зі співу пісень, танцювальних номерів, одноактних п'єс;

г) вид розважальної програми, естрадного концерту, який складається з низки коротких номерів різних жанрів: пісень, танців, акробатичних номерів та номерів оригінального жанру.

ДИТЯЧА АНІМАЦІЯ

Тестові питання:

1. *За яким із критеріїв поділяють рухливі ігри:*
 - а) за цільовим призначенням;
 - б) за віковими групами;
 - в) за характером організації та взаємодією граючих

2. *За принципом фізичної активності ігри поділяють на:*
 - а) спокійні, малорухомі, рухливі;
 - б) індивідуальні парні, групові, командні, масові;
 - в) дитячі, юнацькі, для дорослих;
 - г) ігри-конкурси, змагання на силу тощо.

3. *Відділ анімаційної служби, який займається розробкою і реалізацією анімаційних програм для дітей:*
 - а) кудо-клуб;
 - б) денс-клуб;
 - в) міні-клуб;
 - г) стафф-клуб

4. *Які з перелічених активностей не включають до дитячих анімаційних програм:*
 - а) аквагрим;
 - б) фрісбі;
 - в) міні-диско.

5. *Міні-дискотека призначена для дітей віком:*
 - а) 2-6 років
 - б) 7-10 років
 - в) 11-13 років

РУХЛИВІ ІГРИ

Хто найспритніший?

Розставте фігурки на підлозі. Всі ходять по колу під музику за ведучим і на свисток або як припинилася музика повинні схопити фігурку. Кому не дісталася, той виходить із гри. Кількість фігурок зменшується кожного разу на одну.

Знайди місце

У ряд ставлять стільці, сидіннями по черзі в різні боки. Ведучий бере довгу палицю і починає обходити гравців, які сидять на стільцях. Якщо біля когось він стукне палицею об підлогу, то цей гравець повинен встати зі стільця й піти слідом за ним. Ведучий ходить навколо стільців, стукає то тут, то там, і ось за ним слідує ціла свита. Тоді він починає віддалятися від стільців, ходить колами, змійкою; інші повторюють усе це за ним. Раптом, несподівано для всіх, ведучий двічі стукає по підлозі. Це сигнал до того, щоб усі негайно зайняли свої місця. А це тепер не так-то просто, оскільки стільці дивляться в різні боки. Ведучий прагне зайняти місце одним із перших. Тепер водить той, кому не дісталася місця.

Кращий шофер

До двох машинок прив'язуємо довгі нитки, а на їхніх кінцях – олівці; гравці починають намотувати нитки на олівці. Перемагає той, хто швидше змотає всю нитку.

Мотузка

Два стільці ставляться спинками один до одного, під ними прокладено мотузку. За командою ведучого два учасники ходять навколо своїх стільців. За командою сідають на свій стілець і висмикують з-під нього мотузку. Гра проводиться до трьох разів. Хто перемагає двічі – отримує приз.

Питання сусіду

Усі сідають у коло, ведучий – по центру. Він підходить до будь-якого гравця і ставить питання, наприклад: «Як тебе

звуть?», «Де ти живеш?» і т. д. Але відповідати повинен не той, кого питають, а його сусід зліва. Якщо відповідь той, кого ведучий питає, він повинен віддати фант. Після гри фанти розігрують.

На болоті

Двом учасникам дають по два аркуші паперу. Вони повинні пройти через «болото» по «купині» – аркушам паперу. Потрібно покласти аркуш паперу на підлогу, стати на нього двома ногами, а інший аркуш паперу покласти попереду себе. Переступити на інший аркуш паперу, обернутися, узяти знову перший аркуш паперу і покласти попереду себе. І так, хто перший пройде через кімнату і повернеться назад.

Роздавити кульку суперника

Двом учасникам дають по одній надувній кульці, яку вони прив'язують до лівої ноги. Правою ж ногою треба роздавити кульку суперника.

Розігрування призу на рахунок три

Два учасники стоять один проти одного – перед ними на стільці лежить приз. Ведучий рахує: «раз, два, три...ста», «раз, два, три...надцять», «раз, два, три...дцять» і т. д. Перемагає той, хто виявиться уважнішим і першим візьме приз, коли ведучий скаже «три».

Кегля

Гравець стає перед стільцем із кеглів, іде 8-10 кроків уперед, зупиняється. Потім йому зав'язують очі, пропонують обернутися навколо себе один–два рази, пройти таку ж кількість кроків назад до стільця і, піднявши руку, зверху опустити її кеглю. Гравець, який виконав завдання отримує приз.

Не гірше за кенгуру

Потрібно пробігти, а точніше прострибати, певну відстань, затиснувши між колінами тенісний м'яч або сірникову коробку. Час засікають на годиннику. Якщо м'яч або коробка падає на зе-

млю, бігун піднімає його, знову затискає колінами і продовжує біг. Перемагає той, хто показав кращий час.

Попелюшка

Змішайте на столі купку з гороху, квасолі, чечевиці, сушеної горобини, калини – що знайдеться під рукою: 3-4 крупи різного виду, не більше. Треба розібрати всі однорідні купки – із зав'язаними очима. Перемагає той, хто за певний час (його встановлюють заздалегідь) розбере більше число зерен і ягід. Якщо щось потрапить не в ту купку, з неї виймають два зерна або ягоди – як штраф.

Змотай шнур

На середині шнура зав'язують вузлик, а до кінців прикріплюють олівці. Потрібно намотати свою частину шнура на олівець. Хто швидше дійде до вузлика – переможець. Замість шнура можна взяти товсту нитку.

Слон

Ведучий видає командам аркуш паперу, на якому учасники із заплученими очима колективно малюють слона: один малює тіло, інший заплучує очі і малює голову, третій – ноги і т. д. Хто швидше і найбільш схоже намалює – отримує чергове очко.

Ковпак на ковпаку

Склейте один великий ковпак і декілька маленьких – бажано різноколірних. Маленькі ковпаки підвішують на міцній нитці. Гравці по черзі надягають великий ковпак і зав'язують очі. Треба три рази обернутися навколо себе, сісти і, випрямившись, потрапити великим ковпаком у маленький.

Пошук пасхальних яєць

З дітьми, що прийшли в гості, можна провести таку гру: хто-небудь зі старших заздалегідь ховає в різних місцях яйця із сюрпризами – картонні, пластикові, склеєні конвертики у формі яєць із маленькими призами (можна, звичайно, заховати і такі популярні в сучасних дітей ласощі з іграшкою, як «Кіндер-сюрприз»).

Якщо дітей буде багато, можна розділити їх на дві команди, кожна з яких намагатиметься виграти якомога більше яєць у відведений для цього час. Звичайно, треба постаратися, щоб кожна дитина знайшла хоч би одне яйце і як приз понесла додому.

Наряди ялинку

Роблять декілька ялинкових іграшок із вати (яблущка, груші, рибки) з дротяними гачками і вудку з таким же гачком. Потрібно за допомогою вудки повісити на ялинку всі іграшки, а потім тією ж вудкою зняти їх. Виграє той, хто зуміє зробити це за встановлений час, наприклад за дві хвилини. Ялиночкою може стати укріплена на підставці ялинова гілка.

Градусник

Без допомоги рук обидві команди на швидкість передають бутафорський градусник так, щоб він обов'язково знаходився під лівою рукою.

Подорож

Кольоровою крейдою на підлозі малюється декілька пересічних «стежин» різного кольору, що переплітаються. Гравці, вибравши свою «стежину», прагнуть щонайшвидше добратися до кінця шляху. Хто першим опиниться біля межі – переможець.

Моторна голова

Учасникам конкурсу видаються ковпаки, на кінцях яких укріплені голки. Необхідно щонайшвидше голкою лопнути найбільшу кількість повітряних куль.

Зломщик

Гравцям видається зв'язка ключів, закритий навісний замок. Необхідно щонайшвидше підібрати ключ із зв'язки і відкрити замок.

Морський вовк

Гравцям пропонується на товстій мотузці зав'язати по п'ять вузлів якомога тугіше. Вузли можуть бути будь-які – як морські, так і звичайні. Коли завдання виконане, пропо-

нується розв'язати вузли. Кому це вдалося зробити швидше, той і отримує призове очко.

Інший варіант: У грі беруть участь дві команди по два гравці. Ведучий дає завдання: “Якщо на морі сильний вітер, моряки знають одну хитрість – вони зав'язують стрічки безкозирки під підборіддям, щільно закріплюючи їх тим самим на голові. Безкозирка – одна на команду”. Кожен гравець виконує команду однією рукою.

Курка

Необхідно написати «як курка лапою». Учасникам до ніг кріпляться фломастери, хто швидше і зрозуміліше написав задане слово – переміг у грі.

Метелик

Два учасники отримують по великому сачку на довгій палиці і по повітряній кульці. Завдання гравців – якнайскоріше зловити суперника в сачок, прагнучи не “втратити” кульку.

Естафета з яйцем

Гравці розбиваються на дві команди і бігом із яйцем у ложці дістатися до фінішу і повернутися назад, щоб передати яйце наступному товаришеві по команді. Можна гру різноманітити і тримати ложку не в руках, а в роті.

Знайди наперсток

Гравці виходять із кімнати, а ведучий у цей час ховає абикуди наперсток, але так, щоб він знаходився в полі зору гравців. Потім ведучий запрошує в кімнату всіх, хто виходив, і вони починають шукати наперсток очима. Коли гравець знаходить наперсток, він мовчки сідає. Той, хто через п'ять хвилин не знайде наперсток, платить фант.

Хто ведучий?

У грі повинно брати участь не менше шести гравців, один із них покидає кімнату. У цей час останні сідають у коло і вибирають ведучого. Ведучий робить прості рухи, на-

приклад, лясає в долоні, мотає головою, трясє кулаками в повітрі і так далі. Решта гравців повинна повторювати рухи ведучого і щонайшвидше виконувати нові рухи вслід за ним.

Тепер гравець, який виходив за двері, повертається і стає в центр кола. Його завдання – виявити, хто ведучий. Це зовсім не просто, тому що, поки він дивиться на ведучого, той не почне робити нових рухів. Коли ведучий все ж таки знайдений, він повинен вийти з кімнати, а гравці вибирають нового ведучого.

Знайди свисток

Вам знадобляться свисток, шпилька і нитка завдовжки близько 20 см. Виведіть із кімнати трьох чоловік, які ніколи не грали в цю гру. Решта гравців сідає на стільці в щільне коло лицем усередину. Тепер ви запрошуєте одного з тих, хто за дверима.

Він стає в коло, і, поки ви зав'язуєте йому очі, хто-небудь із гравців обережно приколєє йому на спину, нитку зі свистком так, щоб він цього не помітив. Потім ви говорите, що один із гравців, які сидять навколо нього, вкрав чарівний свисток і йому потрібно знайти винного. У цей час один із гравців свистить у свисток і обережно відпускає його.

Може пройти дуже багато часу, поки гравець із зав'язаними очима, всякий раз повертаючись на свист, здогадається, що чарівний свисток прив'язаний до його власної спини! Потім так само викликають іншого з тих трьох, кого виводили з кімнати.

Скоромовки

Ведучий пропонує гравцям помірятися силами в скоромовках, він роздає всім картки, на яких надруковано по одній скоромовці. Потім викликає тих, хто змагається. Спочатку кожен із гравців поволі і голосно читає слова тексту, щоб його сенс був зрозумілий всім, після чого за командою ведучого вимовляє скоромовку у швидкому темпі. Виграє той, хто не допустився жодної помилки.

Вгадайте, хто?

Компанія розбивається на 2 рівні групи. Одна група загадує яке-небудь абстрактне поняття (наприклад: любов, поїзд-

ка, новорічна ялинка). Представникові іншої групи повідомляється це поняття так, щоб інші члени його групи не дізналися. Після чого він зображає це поняття, а члени його групи відгадують, ставлячи навідні питання. Гравцю, який зображає, можна відповідати лише односкладово, “так або ні”.

Назва для морозива

Найулюбленішими ласощами Снігуроньки є морозиво – тому оголошується конкурс на назву морозива. Усі по черзі називають сорти морозива, а хто замислиться більше, ніж на п’ять секунд, – той і програв.

Це була моя кулька!

Для конкурсу необхідно 2 учасники. Їм дається по одній надувній новорічній кульці, яку ведучий прив’язує до лівої ноги кожного учасника. За командою ведучого учасники прагнуть правою ногою роздавити кульку супротивника. Рекомендується грати в домашньому взутті або кросівках. Виграє той, хто швидше “лопне” кульку суперника ногою.

Знайомства

Усі присутні стають у загальне коло, узявшись за руки. За руки триматися обов’язково, вже із цього починається контакт незнайомих. А тепер перший називає своє ім’я. Наприклад, «Саша», а другий (Петро) називає ім’я першого і своє. Виходить: «Саша, Петро», третій (Олена), називає ім’я першого, другого і своє. Вийшло: «Саша, Петро, Олена.» І так по колу, дотримуючи черговість. Останній називає ім’я першого, потім усіх інших і своє. Всі зосереджені на тому, щоб не забути чийогось імені, щоб не помилитися. Заздалегідь ведучий попереджає, що той, хто помилиться, буде суворо покараний. Спробуйте познайомити всіх у такий спосіб – завжди виходить весело і результат гарантований.

Можна ускладнити завдання. Кожен називає не тільки своє ім’я, а своє розташування ведучого. Наприклад: *Перший*: «Саша – друг Марії». *Другий*: «Саша – друг Марії. Петро – двоюрідний

брат Марії». *Третій*: «Саша – друг Марії. Петро – двоюрідний брат Марії. Олена – просто сусідка Марії». І так до останнього.

«У мене в штанцях...»

Вам знадобляться невеликі аркуші паперу. Напишіть на кожному аркуші одне речення. Скільки гостей, стільки й має бути аркушів. Наприклад:

1. Кішка зловила мишку.
2. Піонери зібрали багато макулатури.
3. Висить ялинкова шишка.
4. Сьогодні покажуть цікаве кіно.
5. Дівчата зробили гарну зачіску.
6. Банщик парить трьох клієнтів.
7. Карлсон балується плюшками.
8. У більярд грають хлопчиська.

А тепер кожен гість по черзі виймає аркуш із реченням із шапки. Перед тим, як прочитати речення, кожен вимовляє фразу: «У мене в штанцях...» – і читає своє речення. Виходить: «У мене в штанцях – кішка зловила мишку». Потім наступний виймає і читає. І так далі, доки не закінчаться папірці.

Надінь ковпак

Паперовий ковпак розташовують на довгій палиці, його необхідно надіти на голову суперника. Грають два учасники, прагнучи щонайшвидше “обдурити” один одного.

Банкір

«Банкіром» стане той, хто швидше за всіх витрусить вміст банок із монетами через вузький проріз у кришці, не вдаючись до допомоги сторонніх предметів.

Ланцюг

За відведений час виготовити ланцюг за допомогою скріпок. Чий ланцюг виявиться довшим – той перемагає в конкурсі.

Першовідкривач

Спочатку учасникам конкурсу пропонується «відкрити» нову планету – кожному надуть зонайшвидше повітряні кулі, а потім «заселити» цю планету мешканцями – швидко намалювати на кулі фігурки людей фломастерами. У кого «мешканців» на планеті виявиться більше – переможець!

Марафон

За допомогою звичайної спринцівки необхідно провести тенісну кульку по всій дистанції «марафону», прагнучи швидше дістатися фінішу.

Золотий ключик

Учасникам гри доведеться зобразити шахраїв із казки “Золотий ключик”. Викликаються дві пари. Один у кожній парі – лисиця Аліса, інший – кіт Базилю. Лисиця – згинає в коліні одну ногу і, притримуючи її рукою, разом із Котом, у якого зав’язані очі, обнявшись, долають задану дистанцію. Пара перша, що «дошкандибала», отримує «золотий ключик» – приз.

Подорож у темноті

Для цієї гри буде потрібно кеглі і пов’язки на очі для учасників. Гра командна. Кеглі розставляються «змійкою» перед кожною командою. Команди, узявшись за руки, із зав’язаними очима намагаються пройти дистанцію, не зачепивши кеглів. Після чієї команди виявиться менше збитих кеглів, та й переможе в «подорожі». Скільки не збитих кеглів – стільки очок.

У полі вироста сорочка

Картки з малюнками (рулон тканини, клубок, прядка, кущик льону, веретено, сорочка) заховані в конверті. Учасникам гри необхідно швидко розставити картки так, щоб вийшов шлях, який «проходить» сорочка від кущика льону до готової моделі.

І немає людини

Із кімнати виводять одного учасника. Гравці, які в цей момент залишилися, вибирають одного, якого й накривають ковд-

рою. Всі інші міняються місцями. Завдання того, хто вийшов, визначити, хто пропав, і де він сидів до цього.

Відважні шофери

На дитячі машинки ставляться склянки з водою, наліті по самі вінця. До машинок прив'язані мотузки однакової довжини (10–15 метрів). За командою треба швидко намотувати мотузку на паличку, підтягуючи до себе машинку. Якщо вода розплескалася, ведучий називає голосно номер “шофера”, і той на секунду перестає мотати мотузку. Перемагає той, хто швидше за всіх підтягнув машинку і не розплескав воду. Він-то й отримує приз. Можна грати і без води, лише мотузку подовжити.

За кордон

Кількість гравців не обмежена. Уявіть, що ведучий – митник.

Поставте гравцям питання: «Який би один предмет ти узяв із собою за кордон?»

Нехай гравець називає вам предмети доти, доки ви його не пропустите. Пропускайте тоді, коли хтось називає слово на першу букву свого імені. Завдання гравців – дізнатися, який критерій ваших рішень.

Жах

Гравцям пропонується спробувати намалювати або розфарбувати щось, але лівою рукою, а хто лівша – правою.

На дотик

У темний мішок із матеріалу складається 8-10 невеликих предметів: ножиці, авторучка, пробка від пляшки, ніж від м'ясорубки, нитки, гудзик, ложка і т. п. Треба на дотик через тканину мішка відгадати, що в ньому лежить. Тканина мішка може бути грубою. Хто відгадує всі предмети отримує приз. Цю гру можна запропонувати капітанам команд, заздалегідь підготувавши два однакові мішечки з речами.

Полювання на дракона

На стіні прикріплюється картинка з драконом, кожній дитині по черзі зав'язуються очі і вручається «спис» – паличка з

приліпленою пластиліновою кулькою на кінці, пару разів розкручують навколо себе і відправляють спробувати попасти в око дракона. Подібну гру часто влаштовують, коли, наприклад, треба прикріпити ніс клоунові або хвіст осликові.

Обід із буквами (від 5 до 11 років)

Ця гра для дітей, які знають алфавіт, але ви можете підказувати подальші букви. Перша дитина говорить: «Сьогодні на обід я їв ананас», наступна дитина говорить те ж, що й перша, і додає «страву» на букву Б, наприклад: «Сьогодні на обід я їв ананас і булку», третій додає, наприклад, «вермішель». Меню розростається, і стає все важче і важче повторити його. Помилка в повторі або додаванні блюд означає, що гравець вибуває.

Тест на увагу

Візьміть 24 картинки з намальованими на них різними предметами. Запропонуйте дитині уважно їх розглянути.

У вас у руках такий самий набір картинок.

Ви показуєте дитині одну картинку і просите її відшукати серед безлічі малюнків той, що схожий на цю картинку. Спочатку запитайте дитину, що намальовано на картинці, потім вона відшукує її серед інших.

Аплікація «Смугастий килимок»

Використовуються папір, клей, пензлик, ганчірочка і кольорові смужки паперу.

Заздалегідь покажете дитині, як потрібно накласти смужки паперу на лист. Запитайте: «Тобі подобається таке розфарбовування килимка? Якщо ні, то можна смужки поміняти місцями, і тоді килимок виглядатиме інакше». Потім приступайте до намазування кожної смужки клеєм і наклеювання її на аркуш паперу. Запропонуйте дитині зробити це самостійно.

Разом помилуйтеся цим килимком і подумайте, де його можна використовувати. Наприклад, це може бути килимок для ляльки або для машинки.

Закопаний скарб

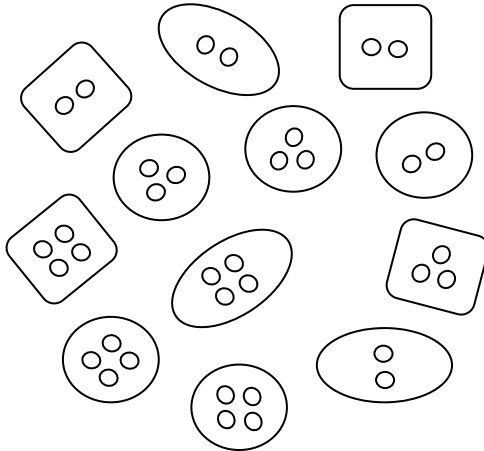
Позначте невеликий майданчик, на якому відбуватиметься гра. Один із вас ховає добре помітну раковину або інший невеликий предмет, заривши їх неглибоко в пісок і розрівнявши це місце. (Ніхто не повинен підглядати.) Потім він поволі відлічує час, доки інший гравець або гравці протикають пісок паличкою від морозива, намагаючись знайти захований предмет. Діти можуть мінятися ролями, або нехай дорослий закопає декілька предметів, а діти шукають їх усі разом.

Розфарбуй себе

Дістаньте садовий шланг, акварельні фарби, пензлики, і нехай дитина займається малюванням. Дозвольте їй розфарбувати себе так, як їй надумається; потім нехай змиє фарбу і почне все спочатку.

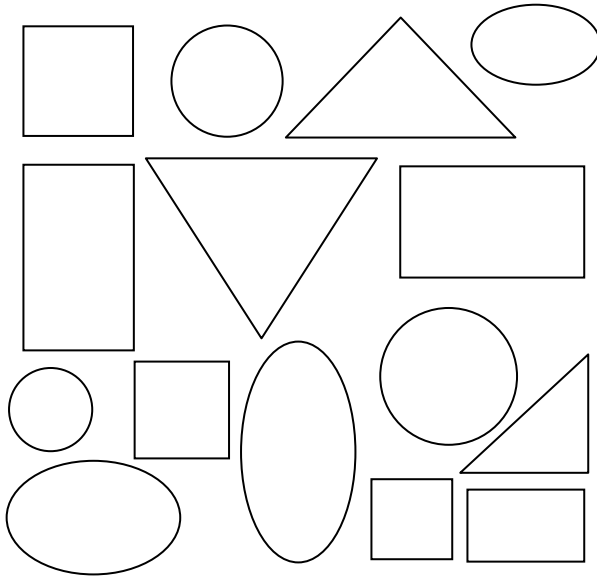
Знайди гудзички

У шкатулці багато всяких гудзиків, але потрібно вибрати ті з них, які підійдуть до сорочки (гудзичок із двома дірочками, круглий) і до штанців (гудзичок із чотирма дірочками, квадратної форми).



Геометричні фігури

На малюнку зображено геометричні фігури (кола, квадрати, трикутники, прямокутники, овали).



Дитина виконує на ваше прохання завдання:

- 1) «Покажи мені всі кола, квадрати та ін.»;
- 2) «Я тобі покажу фігуру, а ти повинен назвати її»;
- 3) «Обведи вказівним пальцем контури фігур, називаючи їх»;
- 4) «Розфарбуй фігури різними фарбами і назви, яку фігуру і яким кольором ти замалював»;
- 5) покажи велике коло, маленьке коло та ін.

Змахни м'яч

Це дуже цікаве заняття, в якому можуть брати участь дорослі й діти. Все, що вам потрібне, – велика компанія, простирadlo і м'ячик.

Гравці стають у коло і тримають простирadlo на рівні поясу. Розрахуватися на «перший–другий». Потім кинути м'яч у центр

простирадла. Перші номери прагнуть змахнути м'яч із простирадла, а другі повинні маневрувати простирадлом, прагнучи утримати м'яч.

Коли м'яч упаде на землю, гра закінчується, а гравці міняються місцями. Підбадьоруйте і нагороджуйте всіх аплодисментами, особливо дітей.

Ха-ха-ха

Це дуже проста гра, і, що найголовніше, в ній ніхто не програє. Завдання гравців полягає в тому, щоб не засміятися. Діти сідають або стають у коло, і один із гравців вимовляє якомога серйозніше: «Ха!» Наступний говорить: «Ха-ха!», третій: «Ха-ха-ха!», – і так далі. Той, хто вимовить неправильну кількість “Ха” або засміється – вибуває з гри. Гра продовжується, а ті, хто вибув, прагнуть робити все, щоб розсмішити гравців, що залишилися в колі (тільки не доторкуючись до них). Хто засміється останнім – переміг.

«Полювання» за монетою

Візьміть декілька дрібних монет і розкидайте їх по двору або, якщо це з якихось причин зручніше, в будинку. Залежно від віку дітей, ви можете ховати монети в більш-менш важких для виявлення місцях. Дайте дітям якийсь час, протягом якого їм надається можливість «пополювати» за монетами. Знайдені монети дозвольте їм залишити собі.

Дітям старшого віку ви можете сказати, скільки заховано монет. Нехай вони порахують, скільки монет уже знайшли, і продовжують “полювання” до тих пір, поки не знайдуть усі.




Танцюючі тварини

Ввімкніть дітям музику – класичну, поп, рок; все, що вам подобається, – щоб вони могли під неї потанцювати. Попросіть малюків рухатися в такт музиці.

Запропонуйте дітям зобразити яку-небудь тварину, яка танцює під музику. Вони можуть перевалюватися, як качка, топати, як слон, м'яко ступати, як кішка, швидко перебирати, як мишка, величаво ступати, як тигр, пустувати, як собачка.

«Трійки»

Місце проведення – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>  гравці  аніматор </p>	<p>Діти стають по три, тримаючись за руки. Відстань між трійками – не менш 1 м. У кожній трійці середня дитина стоїть обличчям за напрямком руху, двоє інших, із правої і лівої сторони від неї, стоять спиною. За сигналом аніматора трійки рухаються по майданчику, за сигналом «Стій!» зупиняються, міняються місцями в трійках</p>	<p>Варто йти по три, допомагаючи один одному, узгоджуючи рухи; зберігати інтервал між трійками</p>	<p>Виграє той, чия трійка якнайривніше пройде дистанцію</p>

«Бій вершників»






Місце проведення – дитячий басейн

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>  гравці різних команд  аніматор </p>	<p>На глибині води по пояс дві команди вишиковуються шеренгами обличчям друг до друга. У кожній команді партнери сідають верхи друг на друга</p>	<p>За сигналом ведучого починається бій. Шеренги сходяться, а вершники намагаються стягнути у воду суперників</p>	<p>Перемогу одержує та команда, у якої за сигналом «Стоп!» залишається більше вершників. У грі приймають участь діти старшого віку</p>

«Потопи корабель»

Інвентар – консервні банки,
камінчики

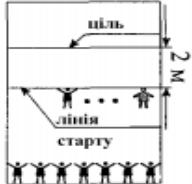



Місце проведення – басейн

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>  аніматор  гравці  банки  камінчики </p>	<p>Для гри необхідно покласти на воду на невеликій відстані від берега декілька консервних банок. Напроти кожної з банок на березі стоять 3–4 чол.</p>	<p>Гравці намагаються закидати в банки камінчики, щоб якомога швидше потопити їх</p>	<p>Виграє та команда, яка швидше «корабель». Банку, що затонула, треба дістати і винести на берег</p>

«Бочка»

Інвентар – металеві кулі вагою 800 м, мітки с номерами для позначення далини кидка


Місце проведення – спортивний майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>  гравці  аніматор  металева куля </p>	<p>Учасники гри по черзі підходять до лінії старту і за командою аніматора штовхають кулі вбік лінії цілі – до лінії або за лінію. Виграє той, хто штовхнув кулю якнайдалі за всіх</p>	<p>Учасники гри не повинні заступати на лінію старту, штовхати кулі без команди аніматора. Кожному гравцеві повинен бути привласнений номер, що відповідає визначеній цілі; дальність поштовху відзначає аніматор</p>	<p>Троє гравців, які штовхнули кулі якнайдалі за всіх, одержують 3, 2, 1 бали відповідно та оголошуються переможцями</p>

«Стрілянина з лука»

Інвентар – мішень, лук, стріли

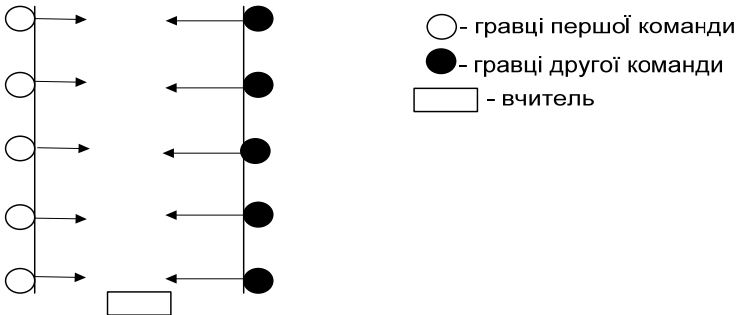
Місце проведення – спортивна зала або майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
 <p>гравці</p> <p>мішень</p>	<p>Гравець встає на вихідну позицію, встановлену довільно залежно від умінь гравців. Мета – набрати якнайбільшу кількість балів, влучивши в мішень</p>	<p>Гравці не мають права сходити з місця</p>	<p>Виграє той, у кого більша кількість балів</p>

«Зміна місце»

Починати шиккування тільки за сигналом аніматора. 2. Під час шиккування не можна штовхатися.

Варіанти гри: Зміна вихідних положень: шиккування в колону, в коло, стоячи спиною один до одного, взявшись за руки.






Розташування гравців

«Дартс»

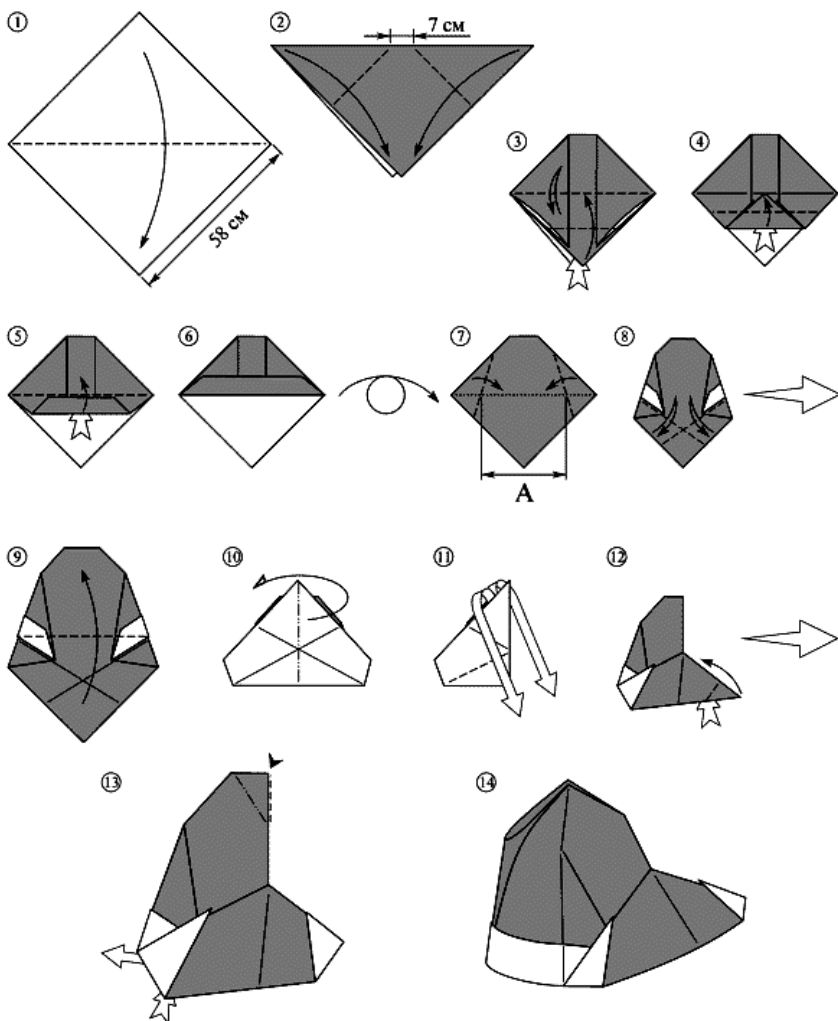
Інвентар – гра «Дартс»

Місце проведення – спортивна зала
або майданчик

ПОБУДОВА	ЗМІСТ	ПРАВИЛА	ПРИМІТКИ
<p> гравці</p> <p> мішень</p> <p> аніматор</p>	<p>1.Простий (класичний) дартс. Перший гравець, який набрав 210 балів, оголошується переможцем.</p> <p>2. Складний (<i>killer</i>) дартс. Кожному гравцеві надається «три життя» – три спроби набрати 210 балів. Якщо в який-небудь зі спроб гравець за встановлену кількість кидків не набирає 210 балів, то ця спроба анулюється, всі бали з цієї спроби і це «життя» згорають. Гравці, у яких залишилося хоча б одне життя, виходять у фінал. У фіналі необхідно також набрати 210 балів, той, хто не набрав їх – вибуває.</p> <p>3. <i>Killer-2</i>. Проводять за попередньою наведеною схемою, але зі значними ускладненнями. Наприклад: – збільшується кількість балів; – кидки виконують із зав'язаними очима або лівою рукою, або спиною до мішені через плече тощо</p>	<p>Переможець визначається за сумою балів, набраних протягом трьох спроб і у фіналі. Гравець, який не набрав потрібну кількість балів вибуває</p>	<p>Виграє той, в кого більша кількість балів</p>

ОРИГАМИ

Кепка



БОДІ-АРТ
Дитячі обличчя

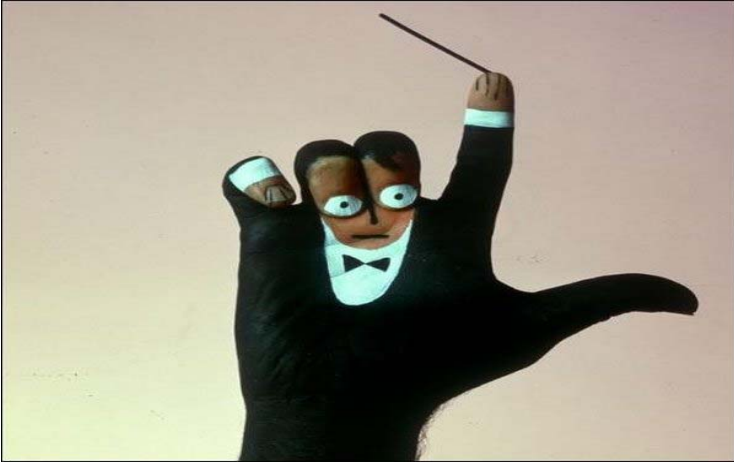


БОДІ-АРТ
Аквагрим



БОДІ-АРТ

Диригент



Фламінго



СПОРТИВНА АНІМАЦІЯ

Тестові питання:

1. Спеціально обладнана територія для катання на скейт-бордах, фінгерборд, кікбордах і велосипедах типу BMX – це:

- а) міні-аквапарк;
- б) роллердром;
- в) скеледром.

2. Група ігор де є переможці і переможені:

- а) ігри активізації;
- б) конкурсні ігри;
- в) театралізовані ігри

3. Під «грою» розуміють:

- а) активну форму відпочинку;
- б) засіб ліквідації фізичної й психологічної напруги;
- в) фізичний розвиток людського організму;

4. У зв'язку зі специфічною метою і завданнями туристичної анімації, аеробіку поділяють на:

- а) танцювальну, спортивну, комплексну;
- б) експериментальну, інноваційну, творчу;
- в) оздоровчу, спортивну, прикладну;
- г) організаційну, технічну, атлетичну.

5. Назвіть посадову особу, яка в структурі анімаційної служби розробляє спортивні програми, проводить різноманітні спортивні ігри в оригінальній та розважальній формах, контролює стан спортивного інвентаря:

- а) хореограф;
- б) дитячий аніматор;
- в) шеф анімації;
- г) спорт-аніматор.

6. *Спортивно-пізнавальні програми базуються на залученні туристів до:*

- а) культурно-історичних та духовних цінностей нації, країни, місцевого населення;
- б) активного руху за допомогою веселих конкурсів та спортивних змагань;
- в) духовних цінностей у процесі активного відпочинку.

7. *Лімбо – це:*

- а) вид танцю, під час якого танцюристи намагаються пройти під спеціально встановленою планкою;
- б) спортивна анімаційна гра з кидання спеціальних металевих куль;
- в) вид анімаційної розваги, під час якої учасники намагаються зіштовхнути один одного з плавзасобу у басейні спеціальними м'якими палицями;
- г) інша назва дитячої «міні»-дискотеки.

8. *Бочче (бочча) – це:*

- а) спортивна гра з м'ячем на точність, дещо подібна до боулінгу;
- б) гра із метання стріл по мішені;
- в) вид танцю, під час якого танцюристи намагаються пройти під спеціально встановленою планкою;
- г) вид анімаційної розваги, під час якої учасники намагаються зіштовхнути один одного з плавзасобу у басейні спеціальними м'якими палицями.

ІГРИ В БАСЕЙНІ

Гра «Відро, що плаває».

Два відра плавають по басейну. За сигналом «старт» усі учасники (дві команди) починають кидати м'ячі у своє відро. Один гравець (у кожній команді) знаходиться поряд з відром і кидає всі м'ячі, що не влучили у відро. Переможцем вважають команду, яка першою закинула всі м'ячі у своє відро.

Гра «Збір тенісних м'ячів».

Утворюють дві команди. Позаду кожної команди знаходиться відро. У басейні плаває велика кількість тенісних м'ячів (їх можна замінити іншими предметами). Виграє та команда, яка збере більше м'ячів у своє відро. Умова: кожний учасник може принести лише один м'яч.

Гра «Наповнення відра».

Утворюються дві команди. Учасники команд по черзі наповнюють свої склянки водою й пливуть або біжать до протилежного боку басейну, де стоїть відро, і виливають у нього воду. Перемагає команда, яка швидше наповнила своє відро.

Гра «Хто боїться білу акулу?».

Учасник або аніматор, який виконує роль акули, стоїть на одному боці басейну, навпроти інших учасників, і кричить: «Хто боїться білу акулу?». Учасники хором відповідають: «Ніхто!».

Акула: «А якщо вона припливе?».

Учасники: «Тоді ми попливемо». Учасники перепливають басейн, а «акула» пливе їм назустріч і намагається зловити якомога більше дітей. Спіймані учасники стають «акулами».

Гра «Наскільки глибока вода?».

Роль рибачка виконує учасник або аніматор. Останні учасники стоять на протилежному боці басейну й запитують рибачка: «Рибак, рибак, наскільки глибока вода?». Рибак відповідає, наприклад: «100 метрів». Учасники: «Ми йдемо до тебе». Рибак показує жестом: «Задній хід!». Поки учасники намагаються перейти на інший бік басейну, рибак ловить їх.

Гра «Обережно – айсберг!».

Одному учаснику зав'язують очі. Інші розподіляються у воді й завмирають у позі айсберга. Учасник із зав'язаними очима намагається перебратися на інший бік басейну, не зачепивши «айсберг». Коли він наближається, до «айсберга», той видає сигнал: «пі-і-і-іп».

Основна стійка й вихідні положення у вправах у воді при заняттях аквааеробікою

В основній стійці тіло має знаходитися в нейтральному положенні – вертикальна вісь проходить через середину вуха, плечовий суглоб, тазостегновий, за колінним і через середину гомілковостопного. Напруження шиї може згодом призвести до напруження в поперековому відділі. Щоб уникнути прогинання в попереку, трохи опустіть підборіддя вниз і активно використовуйте руки. Тримайте суглоби в нейтральному положенні, не до кінця розгинаючи, суглоб що працює. Стежте за приземленням, амортизуйте. Завжди опускайте п'яти на підлогу в неглибокій воді під час бігу, кроків, стрибків. Правильна постава (рис. 5.1) є основою безпечного тренування.

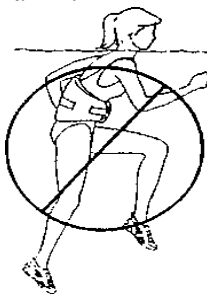


Рис. 5.1 Неправильна постава

Неправильна (рис. 5.2) – може додатково збільшити вагу тіла на 10%.

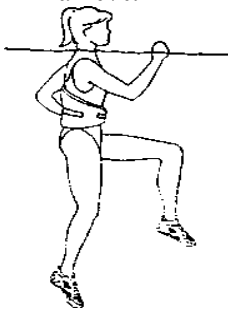


Рис. 7.2 Правильна постава

У неглибокій воді:

- Зберігати вертикальне положення. Підборіддя трохи підняте, шию не напружувати.

- Плечі злегка відведені назад, живіт і сідниці підтягнуті.

- Уникати прогинання в попереку.

- У глибокій воді:

- Зберігати вертикальне положення. Спочатку допускається невеликий нахил тулуба вперед, поки відбувається звикання до нового середовища і плавучості.

- Поступово випрямляти корпус, допомагаючи рухами рук і ніг для утримання правильної позиції корпусу.

- Важливо попрактикуватися як на суші, так і у воді.

Як ми уже зазначали вище, утримання рівноваги у воді ускладнене і залежить від індивідуальних особливостей тих, хто займається. У зв'язку з цим дуже важливо навчити їх основних навичок прийняття безпечної вихідної позиції.

Вертикальне положення тіла в неглибокій воді найбільш зручне і безпечне. Саме в цьому положенні можна відчуті опору на дно й уникнути паніки. Горизонтальне положення тіла, навпаки, є найбільш небезпечним, особливо для невпевнених у своїх силах. Ця вправа дозволяє тренеру перевірити рівень упевненості на воді кожного з учнів групи. Щоб опанувати цією навичкою, треба рухатися з горизонтального положення у вертикальне. Якщо хтось боїться лежати на спині чи животі, це є сигналом того, що спортсмен не упевнений в собі і може розгубитися у випадку втрати рівноваги.

Вправа 1. Розвиток навички стабілізації і відчуття води

Мета: визначити основні м'язи, що задіяні в прийнятті правильної вихідної позиції, і набути необхідні навички.

Час – 5 хвилин (зі зміною партнерів місцями).

Розгашування – ті, хто займається, стають парами.

Стабілізувати корпус. Поставити великі пальці обох рук під мишки, інші направити вперед. Напружити м'язи черевного преса для збереження рівноваги. У цей час партнер рухається навколо,

змінюючи напрямки рухів, створюючи різні інерційні плинні. Необхідно утримувати напруження м'язів спини і черевного преса для створення достатньої стійкості.

Примітка. Якщо партнер, що стоїть у центрі, розгойдується з боку у бік і не може утримати рівновагу, він мусить перейти на меншу глибину, щоб подолати нестабільність, чи сильніше напружити м'язи черевного преса для досягнення стійкого положення.

Час 2 хвилини – (утримання рівноваги в нестабільному середовищі.)

Просуватися у воді, зберігаючи вертикальне положення, м'язи спини і прес напружені.

Примітка. Для зняття напруження в попереку необхідно виконувати сильні відштовхування ногами під час просувань.

Програма початкового рівня повинна бути направлена на зміцнення м'язів, що підтримують поставу. Потрібна гарна підготовка м'язів черевного преса і спини, щоб зберегти основну позицію під час виконання деяких вправ. Якщо той, хто займається, не може прийняти правильну вихідну позицію і контролювати свої рухи, йому необхідно перейти в більш мілку воду (тим самим знизиться ефект плавучості, що дозволить поліпшити контроль над своїм корпусом). Тренер має дати команду рухатися повільніше чи зменшити інтенсивність вправи. Для того щоб розвинути необхідну силу м'язів черевного преса і спини, може знадобитися якийсь час. Протипоказано виконувати вправи, що починаються з неправильної вихідної позиції. Завдання тренера полягає в тому, щоб виправити помилки в техніці виконання рухів і дати потрібні методичні вказівки.

Вправа 2. Прийняття безпечного положення

Мета: навчитися приймати безпечну вихідну позицію з положень лежачи на спині й лежачи на грудях у неглибокій воді.

Час – 3 хвилини.

Розташування – стають парами.

Перехід з горизонтального положення у вертикальне: один з партнерів приймає горизонтальне положення лежачи на спині. Для повернення у вертикальну позицію, опускаючи таз і активно працюючи руками, він має підтягнути одне чи два коліна до грудей, опустити ноги вниз і стати на дно. Інший партнер контролює

виконання вправи, потім міняються місцями. З положення стоячи, лягти на груди. Щоб повернутися у вертикальну позицію з положення лежачи на грудях, необхідно почати з повороту голови і перевернутися на спину. Далі, підтягнути коліно до грудей, опустити ноги на дно, прийнявши вертикальне положення і помінятися місцями; повторити обидві вправи у глибокій воді, одягнувши підтримуючий пояс для занять з аквааеробіки.

Примітка. Стежте, щоб ті, хто займається, були спокійними могли виконати вправи без особливих зусиль. Дуже важливо звикнути до заняття у спокійній воді, тому що під час заняття інерційні плинні будуть ускладнювати утримання стабільного положення корпусу.

Показ вправ при заняттях спортивною анімацією у воді.

Дуже високі теплопровідні властивості води створюють для тренерів з аквааеробіки нелегке завдання: допомогти тим, хто займається, зберегти необхідну температуру тіла протягом усього заняття, іншими словами, тримати їх у “комфортній зоні”. Отже, складати програму занять треба, дотримуючи наступні рекомендації:

- знання про взаємозв'язок тепла і холоду показують, що людина в три рази більш чутлива до холоду, коли його шкіра охолоджена, тому починати заняття слід з розігріву і підтримання постійного темпу, не допускаючи охолодження організму;
- чергувати роботу малої інтенсивності, що залучає малі м'язові групи (біцепс, трицепс) з роботою великої інтенсивності, коли задіяні великі м'язові групи (передня і задня поверхня стегна);
- використовувати одночасно роботу рук і ніг, щоб бути впевненим, що ті, хто займається, постійно знаходяться в русі;
- підвищувати швидкість, силу, амплітуду руху для підтримки високого навантаження, що дозволить виділити більше тепла;
- уникати пауз і зупинок на заняттях; без зволікання починати та закінчувати заняття, не затримувати групу у воді;

- по можливості займатися на сонячній стороні басейну, закрити вікна і двері, щоб уникнути протягів і не допускати охолодження повітря;
- не живати слово «холод», краще запитувати тих, хто займається: «Вам тепло?»;
- носіння спеціального взуття для занять забезпечує краще зчеплення з дном і дозволить рухатися швидше, що збільшує вироблення тепла;
- при званні до холодної води, треба занурити грудну клітку і пахву у воду, це знизить скутість верхнього плечового пояса і дозволить вільніше рухатися;
- у вправах на розтягування верхнього плечового пояса постійно підтримувати ходьбу, а розтягуючи м'язи ніг, додавати рухи руками; використання "ізолятора" додаткового одягу під час занять допоможе зберегти тепловий баланс навіть у прохолодній воді.

Одним з найбільш важливих і складних моментів у проведенні занять з аквааеробіки є показ. Вправи, виконувані у воді, найчастіше неможливо продемонструвати на суші. Але якщо тренер спуститься у воду, не буде видно його рухів. Крім того, це суперечить правилам безпеки басейну. Вправи з використанням плавучості потрібно показувати на стільці. Викладання аквааеробіки є досить складним ще й тому, що в момент показу тренер відчуває інше навантаження порівняно з тими, хто займається у воді. Тому тренер повинен розуміти рівень складності вправ і вміти модифікувати навантаження залежно від підготовленості групи. Пропоновані вправи мають бути випробувані заздалегідь у воді і тільки потім їх можна "винести з води на сушу". В іншому разі нерозуміння динаміки води може призвести до демонстрації нездійснених рухів, зниження ефекту заняття, і рівень запланованого навантаження не буде досягнутий.

Управління групою. Розрізняють словесне управління групою і візуальне. Умовна «мова» управління групою прийшла з традиційної базової аеробіки (рис. 5.3):



Рис. 5.3. Напрямок



Рис. 5.4. Продовжувати виконання вправи

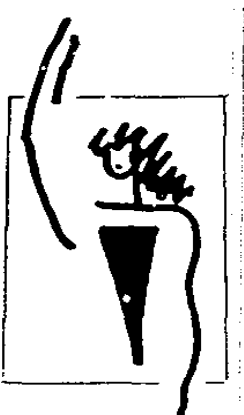


Рис. 5.5. Стоп. Увага. Нова вправа



Рис. 5.6. Повільніше



Рис. 5.7. Швидше, сильніше

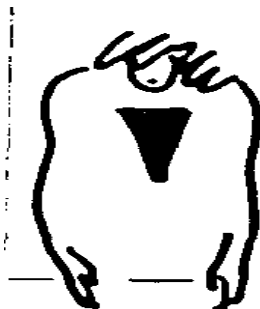


Рис. 5.8. Розслабитися



Рис. 5.9. Підійти один до одного

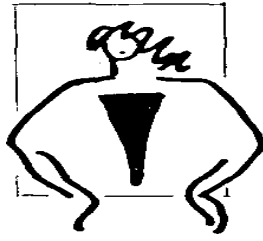


Рис. 5.10. Розійтися ширше



Рис. 5.11. Утворити коло



Рис. 5.12. Вправи в парах

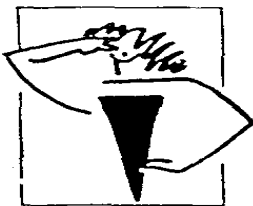
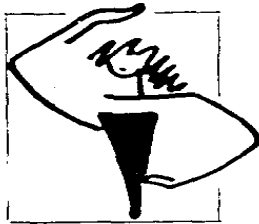


Рис.5.13. Увага!Дивіться на мене

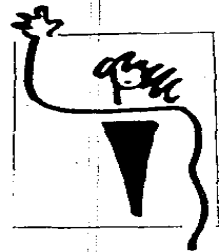
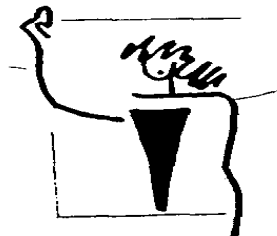


Рис. 5.14. Рахунок

Музичний супровід занять. Музичний супровід підвищує енергійність заняття, додає активності рухам і створює гарний настрій. Вибрана музика повинна відповідати вправам, бути приємною, мотивувати до підтримування потрібної інтенсивності.

Швидкість виконання вправ у воді не залежить від музичного такту. Вона буде індивідуальна для кожного. Усі рухи у воді значно уповільнюються. На заняттях з аквааеробіки можна використовувати будь-яку ритмічну музику в межах 110–160 уд/хв. Якщо музика має ударність 110–120 уд/хв, вона може звучати протягом усього заняття, якщо вище 120 уд/хв, повинна звучати половину загального часу. Необов'язково вести всю групу від початку до кінця в тому самому ритмі. Темп і енергійність музики можна використовувати для створення мотивації певних рухів.

Крім вибору темпу музики, для правильної організації тренувального процесу потрібно враховувати й інші фактори: температуру води, місце заняття, вікову різницю тих, хто займається. Розмаїтість стилів і темпу музики допоможе вирішити ці проблеми. Сторонні шуми, погана акустика, висока вологість створюють труднощі при подачі команд для тренерів з аквааеробіки, тому правильно підібрана музика повинна допомагати в проведенні заняття. Для зміни рухів використовують паузи. Варто заздалегідь підготуватися до заняття як з музикою, так і без неї; записати музику для перехідної частини чи проміжних інтервалів заняття. Наприклад, на уроках можна використовувати звуки й музику, що сигналізують про зміну сету, вправи, станції, групи м'язів, що працюють і т. д. Ці звуки допомагають учасникам бути готовими до несподіваних змін, не зупинятися і зберігати увагу.

Основні рухи, на базі яких можна виконувати всі вправи з аквааеробіки. Вони виконуються в мілкій і глибокій воді, з опорою і без, їх можна доповнювати і видозмінювати, складаючи програму занять.

1. Ходьба, біг.
2. Удари ногами, махи.
3. Ножиці.
4. Велосипед.
5. Стрибки, виштовхування.
6. Перекати, розгойдування.
7. Елементи плавання.

Вправа 1. «Вісімки»

Ця вправа приведе в робочий стан плече, лікоть і кисть. Поступове збільшення амплітуди рухів буде сприяти розігріванню м'язів. Виконання, цієї вправи з більшою інтенсивністю можна використати в основному тренувальному процесі для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання вправи

Вихідне положення – ноги нарізно. Кругові рухи руками в напрямку до тулуба і від нього, окреслюючи вісімки. Повторити рух необхідну кількість разів.

Методичні вказівки

Ноги трохи зігнуті в колінах. Руки трохи зігнуті в ліктях. Коли м'язи розігріються, почніть використовувати рухи верхньої частини тулуба, додаючи нахили вперед та назад. Зведіть до мінімуму рухи нижньої частини тулуба.

Додаткові рекомендації

Почніть рухи, тримаючи долоні відкритими, поступово згинаючи кисті рук “совком”. Виконуйте рухи зі зростаючою інтенсивністю, поступово збільшуючи амплітуду.

Вправа 2. «Двірники»

Ця вправа приведе в робочий стан грудний відділ хребта, плечовий пояс. Поступове збільшення амплітуди рухів. Також буде сприяти розігріванню м'язів. Виконання цієї вправи з більшою інтенсивністю можна використовувати для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Використовуючи обидві руки, відштовхуйте воду спочатку в одну сторону, а потім в іншу, склавши кисті рук “совком”.

Методичні вказівки

Коліна направлені вперед. Не допускайте, щоб коліна розверталися всередину. Руки трохи зігнуті в ліктях. Під час виконання вправи нижня частина тулуба нерухома, руки під водою.

Додаткові рекомендації

Почніть виконувати вправу, тримаючи долоні рук відкритими або розшаровуючи воду ребром руки. Потім поступово складіть руки “совком”. Виконуйте рухи спочатку повільно, потім поступово збільшуйте темп. Поступово збільшуючи амплітуду

руху, не забувайте при цьому зберігати фіксоване положення хребта.

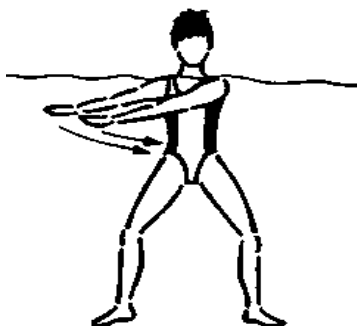


Рис.5.15

Вправа 3. Біг на місці з високим підняттям п'ят

Ця вправа приведе в робочий стан колінний суглоб і, меншою мірою, гомілковостопний. Поступове збільшення амплітуди буде сприяти розігріванню м'язів. Вправу можна виконувати з більшою інтенсивністю і використовувати для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно на ширині плечей. Біг на місці.

Методичні вказівки

Намагайтеся, щоб п'яти під час бігу торкалися дна басейну – це максимально збільшить робочу поверхню м'язів ніг.



Рис. 5.16

Примітка. Виконуючи цю вправу, можна пересуватися у воді вперед, оскільки ноги відштовхують воду назад. Для того щоб пересуватися назад, бажано вибрати іншу вправу, у якій ноги відштовхують воду вперед, тобто – “кенгуру”. Намагайтеся доторкнутися п’ятою до сідниць. Намагайтеся, щоб коліна були направлені вперед і п’яти не вдарили по сідницях занадто сильно, бо можна перенапружити зв’язки на внутрішній поверхні колінного суглоба. Опорна нога повинна бути напівзігнута. Якщо працюють руки, лікті мають бути трохи зігнутими.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликої амплітуди рухів, піднімаючи ногу тільки на половину висоти до сідниць. Поступово збільшить амплітуду до максимальної, щоб п’яти вільно торкалися сідниць. Збільшить швидкість виконання руху. Виконуйте рухи опорної ноги зі зростаючою інтенсивністю. Використовуйте руки, щоб збільшити кількість робочих груп м’язів. Для збільшення інтенсивності пересувайтеся у воді вперед під час виконання вправи.

Вправа 4. “Лижна гонка”

Ця вправа сприяє, головним чином, підвищенню пульсу й розігріванню м’язів. Однак, якщо рухи ніг виконуються зі зростаючою амплітудою, це здійснює мобілізуючий вплив на тазостегновий суглоб. При виконанні з більшою інтенсивністю вправу можна використовувати для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно на ширині плечей. Робіть по черзі рух ногами назад і вперед. Рухи рук треба виконувати в напрямку, протилежному напрямковій руху ніг.

Методичні вказівки

Намагайтеся, щоб п’яти наприкінці кожного руху торкалися дна басейну, це максимально збільшить робоче навантаження на гомілковостопний суглоб і допоможе уникнути судороги в м’язах гомілки. Намагайтеся не упиратися в дно п’ятою ноги, що йде назад, це може спричинити розтягання гомілкового м’яза. Поступово збільшуйте амплітуду руху, але в міру. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед і намагайтеся не прогинатися під час виконання руху, напружуючи м’язи живота. Коліна повинні бути в напівзігнутому положенні. Тим самим ви не будете напружувати хрестоподібні зв’язки, що відповідають за стійкість

колінного суглоба. Якщо працюють руки, лікті мають бути трохи зігнутими. Для досягнення максимальної ефективності виконуйте рухи рук під водою. Контролюйте рухи плечового суглоба.

Додаткові рекомендації



Рис. 5.17

Почніть з маленьких кроків, поступово збільшуйте амплітуду рухів. Поступово збільшуйте швидкість виконання рухів. З кожним рухом збільшуйте інтенсивність виконання вправи. Використовуйте рухи рук у напрямку, протилежному напрямкові руху ніг. Це допоможе підтримувати рівновагу і збільшить інтенсивність, включаючи в роботу додаткові групи м'язів.

Вправа 5. Випади вбік

Ця вправа сприяє, головним чином, підвищенню пульсу й розігріванню м'язів. Якщо рухи виконуються на напівзігнутих ногах з великою амплітудою, це може включити в роботу м'язи стегна. Крім того, згинання й розгинання колін під час виконання рухів сприяє приведенню в робочий стан колінного суглоба. Те саме відбувається з плечовим і ліктьовим суглобами, що задіяні у виконанні вправи.

Примітка. Буде легше підтримувати стійке положення, якщо виконавши рухи кілька разів в одному напрямку, перш ніж його змінити, виконати статичну вправу (наприклад, “лижну гонку”). Це дасть час заспокоїтися воді і допоможе виконанню: руху в іншому напрямку; рухів по відштовхуванню води в напрямку, протилежному пересуванню тіла у воді (поступальних рухів). Під час цих рухів руки згинаються і розгинаються, приводячи в дію лік-

твові суглоби. При виконанні з більшою інтенсивністю вправу можна використовувати для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно на ширині плечей. Зробіть крок убік, згинаючи ноги в колінах і одночасно відштовхуючи воду руками в напрямку, протилежному тому, у якому ви хочете пересуватися.

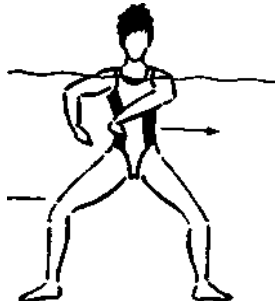


Рис. 5.18

Методичні вказівки

Поступово згинайте ноги в колінах усе більше, але не перестарайтеся. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, і намагайтеся не прогинатися під час виконання рухів, напружуючи м'язи живота. Під час рухів не випрямляйте ноги в колінах повністю. Для досягнення максимальної ефективності виконуйте рухи трохи зігнутими в ліктях руками і під водою. Контролюйте рухи плечового суглоба.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликих кроків, поступово збільшуючи їх і амплітуду рухів. Починайте повільно, поступово збільшуйте швидкість виконання рухів. Виконуйте рухи більш інтенсивно, щоб підсилити ефект пересування. Частіше змінюйте напрямок пересування. У неспокійній воді виконання вправи буде більш ефективним.

Вправа 6. «Водний екскаватор»

Вправа сприяє, головним чином, підвищенню пульсу і розігріванню м'язів. Виконання її з більшою інтенсивністю може

ефективно використовуватися для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно на ширині плечей. Робіть кроки по діагоналі в напрямку правого кута басейну. Відштовхуйте воду в напрямку, протилежному тому, у якому ви хочете пересуватися. Потім повторіть вправо, пересуваючись по діагоналі в лівий кут басейну. Повторюйте так необхідну кількість разів.

Методичні вказівки

Намагайтеся пересуватися максимально великими кроками, але не старайтеся надмірно. Відштовхуючи воду, тримайте руки трохи зігнутими.



Рис. 5.19

Примітка. Буде легше підтримувати стійке положення, якщо після виконання вправи кілька разів в одному напрямку, перш ніж змінити напрямок, виконати статичну вправу (наприклад, стрибки з розведенням ніг у різні боки). Це дасть час заспокоїтися воді і допоможе виконанню руху в іншому напрямку. Стежте щоб коліна були направлені вперед і намагайтеся не прогинатися під час виконання рухів, напружуючи м'язи живота. Контролюйте рухи плечових суглобів.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликих кроків, поступово подовжуючи їх. Поступово збільшуйте швидкість виконання рухів. Збільшіть кількість повторів. Частіше змінюйте напрямок рухів. Виконання вправи в неспокійній воді буде більш ефективним.

Вправа 7. «Кенгуру»

Ця вправа сприяє, головним чином, підвищенню пульсу й розігріванню м'язів.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно на ширині плечей. Підстрибнувши на правій нозі, відштовхніть воду лівою ногою; руками; ногами.



Рис. 5.20

Методичні вказівки

Під час виконання рухів лікті й коліна повинні бути трохи зігнутими. Для досягнення максимального ефекту від опору води виконуйте рухи рук під водою. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, і намагайтеся не прогинатися під час виконання вправи.

Додаткові рекомендації

Почніть з рухів невеликої інтенсивності. Поступово збільшуйте інтенсивність виконання рухів. Для посилення ефекту підвищення пульсу поступово збільшуйте швидкість руху (і зменшуйте, щоб покращити рухливість суглоба). Чергуйте швидкість виконання рухів – швидко, повільно, 2 рази швидко або 2 рази повільно, 4 рази швидко.

Вправи на розслаблення для груп з різним рівнем підготовки

Якщо ті, хто займається, бояться води, рекомендується використовувати такі вправи.

Вправа 1. Групова релаксація

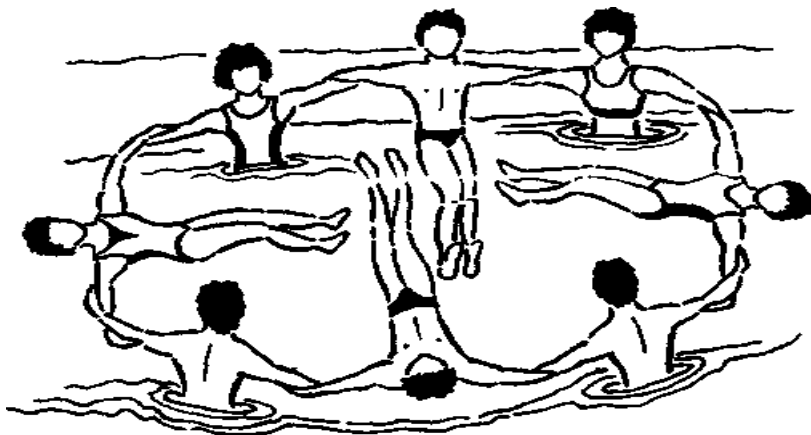


Рис. 5.21

Примітка. Для цього виду занять потрібна парна кількість учасників. Група повинна стати в коло, тримаючись за руки, а кожен другий має лягти на воду. Ті, хто стоїть, можуть повільно пересуватися по колу.

Вправа 2. Парна релаксація



Рис. 5.22

Примітка. Один з партнерів повинен підтримувати тіло іншого однією рукою під лопатками, а іншою під попереком. У такому положенні вони можуть пересуватися в басейні в будь-якому напрямку.

Вправа 3. Індивідуальна релаксація

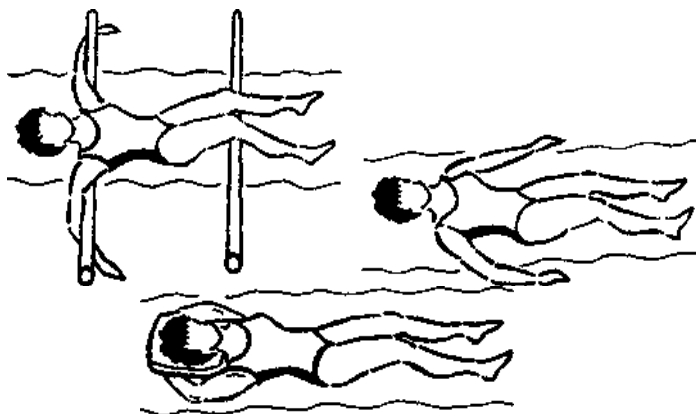


Рис. 5.23

Примітка. Ті, хто відчуває себе у воді впевнено, можуть розслаблятися, занурюючись на якийсь час під воду. Менш плавучим можуть знадобитися плавальні засоби. Використовуйте спорядження, щоб підвищити плавучість, і ставте їх у пари з тими, хто вміє добре плавати, щоб вони почували себе більш упевнено. У деяких басейнах є дуже мілкі ділянки, які ідеально підходять для тих, хто не вміє плавати чи боїться води. Вони можуть сидіти чи лежати там, легше досягаючи розслаблення.

Наведені вправи можна виконувати під час розминки і на заключному етапі заняття.

Вправа 1. Розтягування задньої поверхні стегна

Ця вправа подовжує і розтягує м'язи задньої поверхні стегна, а також сідничні.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – балансуєте на одній нозі. А інша нехай вільно піднімається до поверхні води. Використовуйте руку для того, щоб підтримати ногу і досягти повної амплітуди руху; не

тягніть ногу. Для динамічного розтягування розслабте ногу і дозвольте їй підніматися вгору, поки не відчуєте легке больове напруження, тоді опустіть і повторіть усе спочатку. Для поступового збільшення амплітуди рухів можна обережно стрибати то на одній нозі, то на іншій, дозволяючи їм по черзі вільно підніматися до поверхні води.

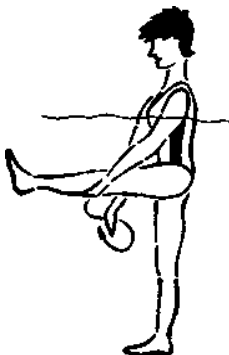


Рис. 5.24

Примітка. Для утримання рівноваги використовуйте поступальний рух або тримайтеся руками за бортик.

Методичні вказівки

Не випрямляйте опорну ногу в коліні повністю. Піднімайте ногу, поки не відчуєте легке, больове напруження в задній частині стегна. Виконуйте під водою гребкові рухи рукою, трохи зігнутою у лікті. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, намагайтеся не прогинатися. Не випрямляйте ногу в коліні повністю.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликої амплітуди рухів, намагаючись не піднімати ногу дуже високо. Поступово збільшуйте амплітуду, піднімаючи ногу щоразу вище і ближче до поверхні води. Більш гнучкі учасники можуть піднімати ногу з води. Дуже гнучкі учасники можуть покласти ногу на бортик і нахилити тулуб до стопи для більш ефективного розтягування.

Вправа 2. Розтягування передньої поверхні стегна

Ця вправа подовжує і розтягує чотириголовий м'яз стегна. Якщо стегна злегка подати вперед, будуть розтягуватися згинальні м'язи стегна.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – балансуйте на одній нозі. Підніміть іншу ногу п'ятою до сідниць. Використовуйте руку, щоб підтримати ногу і домогтися повної амплітуди руху; піднімайте ногу обережно. Для динамічного розтягування треба по черзі піднімати ноги до сідниць, щоразу збільшуючи амплітуду руху.

Методичні вказівки

Не випрямляйте опорну ногу в коліні повністю. Піднімайте ногу, поки не відчуєте легке больове напруження; не перестарайтеся, згинаючи ногу в колінному суглобі. Виконуйте під водою гребкові рухи трохи зігнутими руками. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, і намагайтеся не прогинатися, напружуючи м'язи живота. Піднімайте п'ятку до середини сідниць. Не піднімайте п'ятку занадто високо, можна потягнути зв'язки колінного суглоба. Трохи подавайте стегна вперед. Коліна повинні бути на одній лінії.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликої амплітуди руху, намагаючись не піднімати ногу дуже високо. Тримайте коліно ноги, що розтягується, трохи попереду, коліно опорної ноги напівзігнутим, щоб зменшити розтягування.

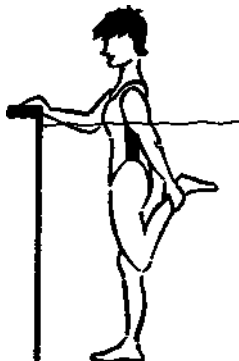


Рис. 5.25

Примітка. Для рівноваги використовуйте поступальний рух або рукою тримайтеся за бортик. Поступово піднімайте п'яту все ближче до сидниці, щоб досягти більшої амплітуди руху. Трохи подавайте стегна вперед для посилення розтягування. Трохи відведіть назад коліно ноги, що розтягується, так, щоб воно було за опорною ногою. Це підсилить розтягування.

Вправа 3. Розтягування м'язів гомілки

Ця вправа подовжує і розтягує м'язи задньої поверхні гомілки.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – двома руками тримайтеся за бортик. Одна нога впирається в дно басейну для збереження рівноваги, подушечки пальців іншої ноги – в стінку басейну. За допомогою рук притягайте тулуб до стінки басейну, щоб домогтися більшого розтягування м'язів гомілки.

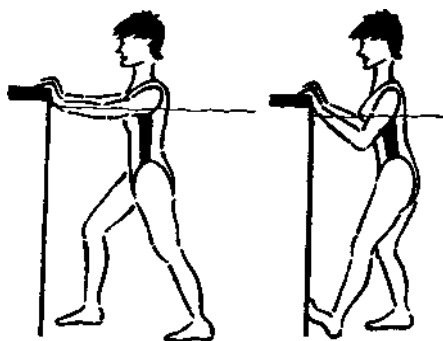


Рис. 5.26

Примітка. Упріться п'ятою ноги, що розтягується, в дно басейну і підніміть вгору пальці іншої ноги, упираючись їхніми подушечками в стінку басейну.

Це положення не повністю відповідає виконанню динамічного розтягування м'язів. Рухи до стінки басейну та від неї і зміна ніг будуть справляти на м'язи слабкий розігрівуючий ефект. У цьому положенні краще виконувати статичне розтягування. Альтернативою динамічному розтягуванню може бути виконання вправи «лижна гонка» з поступовим збільшенням амплітуди руху

і перенесенням центра ваги на п'яту ноги, що опиняється позаду. Однак, не слід сильно упиратися ногою в дно. Вправу треба виконувати в досить глибокій воді, щоб максимально використовувати силу води, що виштовхує.

Методичні вказівки

Обидві ноги мають бути трохи зігнутими. Подушечками пальців треба упиратися, поки не відчуєте легке больове напруження в ікроножному м'язі. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, і намагайтеся не прогинатися.

Додаткові рекомендації

Для меншої амплітуди рухів слід розставити ноги на невелику ширину і не дуже сильно притягати тулуб до стінки басейну. Для збільшення амплітуди рухів підніміть пальці ніг вище. Використовуйте руки, притягаючи тулуб до стінки басейну, щоб домогтися більшої амплітуди руху.

Вправа 4. Розтягування внутрішньої поверхні стегна

Ця вправа подовжує й розтягує м'язи внутрішньої поверхні стегна.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – балансуйте на одній нозі. Інша нога вільно піднімається вгору до тулуба. Використовуйте руку, щоб ще більше розвернути коліно. Робіть це обережно. Для виконання динамічного розтягування обережно повторіть кілька разів рух ноги, але до тих пір, поки не відчуєте легке больове напруження. Як альтернатива можливе виконання вправи “ваги”.

Методичні вказівки

Не випрямляйте повністю опорну ногу. Нogu варто піднімати тільки до відчуття легкого больового напруження в м'язах внутрішньої поверхні стегна й у паху. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, і намагайтеся не прогинатися. Виконуйте під водою гребкові рухи трохи зігнутими руками.

Примітка. Для збереження рівноваги використовуйте поступальний рух або тримайтеся рукою за бортик басейну.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликої амплітуди руху, піднімаючи ногу невисоко і намагаючись не дуже сильно розвертати стегно. Для досягнення більшої амплітуди руху поступово піднімайте коліно вище, сильніше розвертайте стегно. Ті, хто має високу гнучкість, розтя-

гування виконують у положенні: обличчя до бортика, нога у виїмці чи на стінці басейну, тулуб притягається до стінки, щоб підвищити ефективність розтягування.

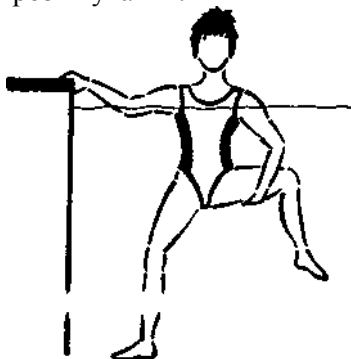


Рис. 5.27

Вправа 5. Бокове розтягування

Ця вправа подовжує і розтягує бічні м'язи тулуба і спини.

Примітка. У зображеному положенні небезпечно виконувати динамічне розтягування, оскільки рука й робочі м'язи виступають з води, зазнаючи впливу сил гравітації. Крім того, рухи в цьому положенні не матимуть значного розігрівального ефекту на м'язи тіла. Безпечніше виконувати в цьому положенні статичне розтягування. Єдине виключення можна зробити для тих, хто вмiє дуже добре контролювати рухи тіла і не допустить різких рухів, що можуть заподіяти шкоду.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – станьте боком до бортика, широко розставивши ноги. Тримайтеся рукою за бортик. Іншу підніміть вгору і злегка нахиліть убік. Вправа виконується на напівзігнутих ногах. Потягніться слідом за рукою вгору, поки не відчуєте легке больове напруження бокових м'язів тулуба. Стежте за тим, щоб стегна були розвернуті прямо, і намагайтеся не прогинатися. Нахилиючись убік, намагайтеся тримати тулуб прямо, не відхиляючись вперед чи назад. Перед виконанням нахилу убік утягніть грудну клітку, намагаючись, щоб між тазом і ребрами утворилася западина.

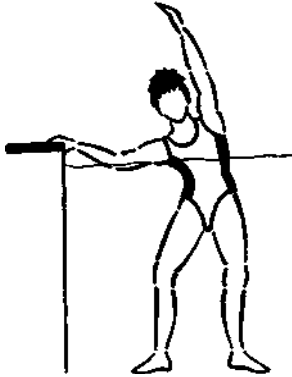


Рис. 5.28

Додаткові рекомендації

Спочатку просто тягніть руку вгору, не нахилиючись убік. Для досягнення більшої амплітуди руху поступово збільшуйте інтенсивність потягування руки й нахилу. Ті, хто має хорошу, високу гнучкість, можуть спробувати дотягнутися рукою до бортика, але повинні пам'ятати про те, що тулуб потрібно тримати прямо.

Вправа 6. Розтягування задньої поверхні передпліччя

Ця вправа подовжує і розтягує триголовий м'яз плеча.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Заведіть одну руку назад і підтримуйте її іншою рукою, обережно допомагаючи розтягуванню.

Це положення менш ефективно при розігріванні м'язів. При виконанні динамічного розтягування для більшої ефективності повільно згинайте і розгинайте руки в ліктях, долонями в напрямку грудей і від них, тримаючи руки на рівні плечей. Максимально використовуйте силу води, що виштовхує.

Методичні вказівки

Вправа виконується на напівзігнутих ногах. Стежте за тим, щоб стегна і коліна були спрямовані вперед, і намагайтеся не прогинатися. Розтягуйте тільки до відчуття легкого больового напруження в м'язах.

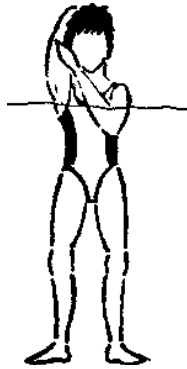


Рис. 5.29

Додаткові рекомендації

Почніть вправу, тримаючи руку на плечі. За допомогою іншої обережно відведіть руку назад. Поступово відводячи руку, постарайтеся покласти її собі на спину і за допомогою іншої руки обережно сковзайте долонею вниз. Відвівши іншу руку за спину з іншого боку, спробуйте привести в зіткнення пальці обох рук. Це забезпечить розтягування дельтоподібного м'яза плеча руки.

Вправа 7. Розтягування м'язів грудей і трапецієподібних м'язів спини

Ця вправа подовжує і розтягує м'язи грудей.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Для виконання динамічного розтягування руки вільно підніміть, розводячи в боки, до поверхні води. Повільно витягніть їх, трохи округляючи плечі і нахилиючи шию, до відчуття легкого больового напруження в грудному і шийному відділі хребетного стовпа. Виконайте рух у зворотному порядку, опускаючи руки у воду і якнайвище піднімаючи грудну клітку, щоб розтягти м'язи грудей. Для виконання статичного розтягування робіть паузу наприкінці кожного руху.

Методичні вказівки

Коліна й лікті мають бути трохи зігнутими. Виконуйте рух повільно і спокійно, дозволяючи рукам ковзати по воді. Тримайте руки під водою. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, і намагайтеся не прогинатися під час виконання руху.

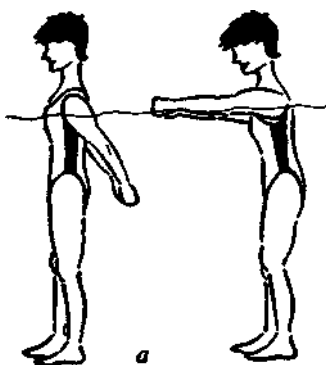


Рис. 5.30

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликої амплітуди рухів рук поступово збільшуючи її. Для посилення ефекту розтягування трапецієподібних м'язів можна завести руки за спину з протилежних боків (обійняти себе). Для посилення ефекту розтягування м'язів грудей потрібно відвести руки ще далі назад, доторкнутися до сидниць і звести разом лопатки.

Більшість з поданих вправ можна використовувати для підвищення, підтримки чи зниження інтенсивності на певних етапах занять. Вони можуть видозмінюватися залежно від рівня підготовки. Зверніться до додаткових рекомендацій, щоб правильно вибрати інтенсивність вправи.

Вправа 1. «Конячка»

Ця вправа підвищить і збереже частоту серцевих скорочень. При виконанні з невеликою інтенсивністю її можна використовувати в розминці як вправу для підвищення частоти пульсу.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно, одна нога піднята трохи вперед. Нахиліться, переносячи вагу тіла на ногу, що стоїть попереду, і піднімаючи іншу. Відштовхуємо воду ногами вперед.

Примітка. Якщо необхідне пересування у воді, то її варто відштовхувати в напрямку, протилежному тому, у якому ви хочете пересуватися. Щоб йти вперед, потрібно енергійно відштовхувати воду назад, і навпаки. Повторіть рух у зворотному порядку,

переносячи вагу тіла на ногу, що стоїть позаду, випрямляючи її в колінному суглобі і відштовхуючи воду ногою, що стоїть попереду. Нахилиючи тулуб уперед, руками відштовхуйте воду назад; нахилиючи тіло назад, руками відштовхуйте воду вперед. Ці поступальні рухи дозволять уникнути небажаного пересування у воді.

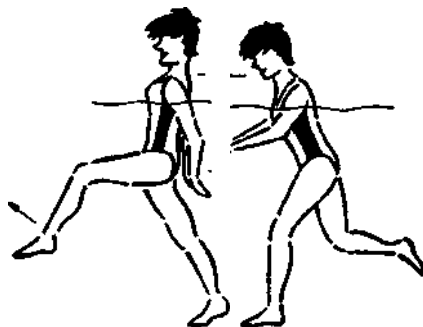


Рис. 5.31

Методичні вказівки

По завершенні руху переконайтеся, що нога торкається дна басейну, щоб уникнути судороги в ікроножних м'язах. Опорна нога повинна бути злегка зігнута в коліні. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед, а м'язи живота напружені. Рухи руками повинні виконуватися під водою трохи зігнутими ліктями.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликої амплітуди руху на напівзігнутих ногах. Поступово збільшуйте амплітуду руху, випрямляючи ноги. Почніть з невеликих стрибків, поступово їх подовжуючи. Відштовхуючи воду, енергійніше працюйте руками. Додайте просування у воді.

Вправа 2. «Терези»

Ця вправа підвищить і збереже частоту серцевих скорочень. При виконанні зі зниженою інтенсивністю її можна використовувати в розминці як вправу для підвищення частоти пульсу.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – широка стійка ноги нарізно. Перенесіть вагу тіла на одну ногу і підніміть коліно іншої. Відштовхуємо воду ногою наверх, а руками вниз. Виконайте те саме у зворотному порядку. Руки повинні використовуватися за принципом насоса, відштовхуючи воду вниз щораз, як переноситься вага тіла.



Рис. 5.32

Методичні вказівки

Коліно опорної ноги має бути трохи зігнутим. Відводячи ногу вбік, не випрямляйте її в коліні повністю. Руки трохи зігнуті в ліктях. Виконуйте рух руками під водою, щоб максимально використувати опір води. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед.

Додаткові рекомендації

Почніть з піднімання коліна до поверхні води, поступово переходячи до того, щоб виштовхувати з води пальці ноги. Почніть з невеликих погойдувань з боку у бік, поступово збільшуючи їхню амплітуду. Енергійніше відштовхуйте воду руками і ногами. Сильніше напружуйте м'язи рук при відштовхуванні води в протилежному рухові ноги напрямку, це змінить характер руху.

Вправа 3. «Стрибуча жаба»

Це вправа підвищеної інтенсивності, що має використовуватися тільки в основному тренувальному процесі. Її варто поєднувати з іншими вправами середньої та підвищеної інтенсивності для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – широка стійка ноги нарізно. Злегка зігніть коліна і, напружуючи м'язи стегон, відштовхніться від дна басейну, намагаючись підстрибнути вгору. Коліна повинні рухатися в напрямку до паху. Використовуйте руки для того, щоб відштовхувати воду вниз. Це допоможе збільшити висоту стрибка.

Методичні вказівки

Не випрямляйте ноги в колінах повністю. Після занурення у воду переконайтеся, що ноги торкаються дна басейну. Під час руху руки трохи зігнуті в ліктях. Виконуйте рух руками під водою, щоб максимально використовувати опір води. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед. Підстрибуйте і високо піднімайте коліна, відштовхуючись ногами від дна басейну.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликого стрибка, відштовхуючись спочатку не сильно. Поступово збільшуйте силу стрибка. Працюйте більш енергійно руками, щоб збільшити висоту стрибка. Прискорюйте проривання у воді.

Вправа 4. Стрибки з високим підніманням колін

Це варіант вправи “стрибуча жаба”. Вона має підвищену інтенсивність, і повинна використовуватися тільки в основному тренувальному процесі. Варто поєднати з іншими, менш інтенсивними вправами для зміцнення серцево-судинної системи.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Зігніть трохи коліна і, напружуючи м'язи стегон, відштовхніться від дна басейну, намагаючись підстрибнути. Коліна повинні рухатися в напрямку до грудей. Для збільшення висоти стрибка можна руками відштовхувати воду вниз.

Методичні вказівки

Не випрямляйте ноги в колінах повністю. Після занурення у воду переконайтеся, що ноги торкаються дна басейну. Під час руху руки повинні бути трохи зігнутими в ліктях. Виконуйте рух руками під водою, щоб максимально використовувати опір води. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликого стрибка, відштовхуючись спочатку не- сильно. Поступово збільшуйте висоту. Працюйте більш енергійно руками, щоб збільшити висоту стрибка й інтенсивність усього руху. Поєднайте виконання рухів з пересуванням у воді.

Вправа 5. «Стрибуча газель»

Ця вправа буде сприяти підвищенню й ефективності водного заняття. Вона середньої інтенсивності й у комбінації з іншими, більш інтенсивними вправами зміцнить серцево-судинну систему.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Зігніть трохи коліна і, напружуючи м'язи стегон, відштовхніться від дна басейну, намагаючись підстрибнути вгору й убік. Використовуйте руки для просування наверх й у потрібному напрямку.

Методичні вказівки

Не випрямляйте ноги в колінах повністю. Після занурення у воду переконайтеся, що ноги торкаються дна басейну. Для просування у воді використовуйте руки. Під час руху руки повинні бути трохи зігнутими в ліктях. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед. Виконуючи рух, сильно напружуйте м'язи стегон. Відштовхуємо воду руками, сильно напружуючи м'язи стегон. Відштовхуємо воду ногою.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликого стрибка, не напружуючи сильно м'язи стегон. Поступово збільшуйте силу стрибка. Енергійніше працюйте руками, щоб збільшити висоту стрибка й дальність просування у воді. Акцентуйте рух убік, щоб додатково зменшити навантаження на суглоби.

Вправа 6. Стрибки з розведенням ніг у різні боки

Ця вправа середньої інтенсивності і може використовуватися для підвищення частоти серцевих скорочень. При виконанні з меншою інтенсивністю використовується в розминці для підвищення частоти пульсу. Виконання руху повільніше і з максимально повною амплітудою може використовуватися в розминці для приведення в робочий стан плечових і тазостегнових суглобів, а також м'язів плечей і стегон.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Зігніть злегка коліна і, напружуючи м'язи стегон, відштовхніться від дна басейну, одночасно розводячи ноги в різні боки. Використовуйте руки, щоб збільшити силу стрибка. Підстрибуємо і розводимо ноги в різні боки. Відштовхуємо воду руками в напрямку до тулуба.



Рис. 5.33

Методичні вказівки

Не випрямляйте ноги в колінах повністю. Після занурення у воду переконайтеся, що ноги торкаються дна басейну. Намагайтеся, щоб під час руху коліна знаходилися на одній лінії з пальцями ніг. Під час руху руки повинні бути злегка зігнутими в ліктях, а кисті рук складені “совком”. Стежте, щоб коліна були направлені вперед, а м'язи живота напружені.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликого вистрибування з води. Поступово збільшуйте висоту стрибка, сильніше напружуючи м'язи стегон і рук. Для просування вперед відштовхуйте воду руками назад, напружуючи м'язи грудей. Для просування назад відштовхуйте воду вперед.

Вправа 7. «Фонтан»

Ця вправа підвищить і збереже частоту серцевих скорочень. Залежно від висоти стрибка, чи включення у вправу поворотних рухів тулуба, вона може бути середньої чи підвищеної інтенсивності.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Зігніть коліна і, напружуючи м'язи стегон, відштовхніться від дна басейну, намагаю-

чись вистрибнути з води. Допомагайте собі руками, щоб збільшити силу стрибка. Коли тулуб буде над водою, високо підніміть руки над головою, розкидаючи бризки.

Методичні вказівки

Не випрямляйте ноги в колінах повністю. Після занурення у воду переконайтеся, що ноги торкаються дна басейну. Під час виконання рухів руки трохи зігнуті в ліктях, а кисті рук складені “совком”. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликого стрибка. Поступово збільшуйте висоту стрибка, сильніше напружуючи м’язи стегон при відштовхуванні й енергійніше працюючи руками. Для збільшення інтенсивності додайте поворот тулуба на 45, 90 чи 180⁰ у заключній фазі стрибка.



Рис. 5.34

Примітка. Тим, хто не хоче піднімати бризки над головою, можна дозволити піднімати руки перед собою і, якщо необхідно, тримати їх нижче, навіть під водою. Особливу увагу потрібно приділити правильному руху рук. Неправильні рухи можуть призвести до ушкодження плечового суглоба.

Вправа 8. “Топчемо воду”

Ця вправа збереже частоту серцевих скорочень. Виконується без опори і тому вимагає великих зусиль. Належить до вправ підвищеної інтенсивності.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги не повинні торкатися дна басейну. Для того щоб утримуватися на плаву, використовуйте руки, від-

штовхуючи воду вниз з тією самою метою відштовхуйте воду вниз ногами.

Методичні вказівки

Не випрямляйте ноги в колінах повністю. Трохи зігніть у ліктях руки і тримайте їх під водою на рівні стегон. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед.

Додаткові рекомендації

Почніть з невеликої амплітуди руху, поступово її збільшуючи. Поступово збільшуйте інтенсивність руху, сильніше напружуючи м'язи стегон і рук. Використовуйте плавучі засоби для збільшення амплітуди руху ніг. Виконуйте вправу в глибокій воді і намагайтеся при кожному русі виштовхувати тулуб з води. Виконуйте гребкові рухи і відштовхуйте воду руками вниз.

Вправа 9. Біг на місці

Ця вправа, головним чином, сприяє підвищенню і збереженню частоти серцевих скорочень.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Піднімайте ноги, як під час бігу.

Методичні вказівки

Не випрямляйте ноги в колінах повністю. Якщо під час руху використовуються руки, тримайте їх трохи зігнутими в ліктях. Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед. Намагайтеся, щоб п'яти наприкінці руху торкалися дна басейну.

Додаткові рекомендації

Почніть з легкого бігу. Поступово піднімайте коліна все вище і прямо перед собою. При кожному русі вистрибуйте з води. Виконуйте рух набагато швидше. Енергійніше відштовхуйтеся від дна басейну, сильніше напружуючи м'язи стегон. Для збільшення кількості робочих груп м'язів використовуйте руки.

Вправа 10. «Маятник»

Ця вправа, головним чином, сприяє підвищенню частоти серцевих скорочень.

Рекомендації щодо виконання

Вихідне положення – ноги нарізно. Підстрибнувши на одній нозі, іншу відведіть убік і підніміть до тулуба, опустивши руки і тримаючи їх перед собою збоку від опорної ноги. Повторіть рух,

підстрибнувши на іншій нозі і працюючи руками в протилежному напрямку.

Методичні вказівки

Не випрямляйте махову ногу в коліні повністю. Трохи зігніть руки в ліктях, кисті рук складіть “совком.” Стежте за тим, щоб коліна були направлені вперед. Намагайтеся, щоб наприкінці руху п’яти торкалися дна басейну.



Рис. 5.35

Додаткові вказівки

Почніть з невеликого стрибка і несильного маху ногою. Поступово підстрибуйте все вище і відведіть ногу все далі. При кожному русі вистрибуйте з води. Виконуйте рухи набагато швидше. Більш енергійно відштовхуйте воду руками. Для збільшення кількості робочих груп м’язів використовуйте руки, щоб відштовхувати воду вниз під час руху. Додайте пересування у воді.

Проведення занять у воді з гнучким циліндром – нудлом

Нудл для басейну являє собою циліндр довжиною 160 см і діаметром 6 см, зроблений із спіненого нетоксичного полімеру, що має дуже високу плавучість. Це універсальне устаткування, яке може використовуватися в різних частинах тренування на воді (тренування сили, розтягування, розслаблення, прилад для навчання плавання).

Найчастіше нудл застосовують для тренування м'язів верхньої частини тулуба. Його можна тримати перед собою хватом знизу чи зверху. Залежно від виконуваних вправ, вихідне положення може змінюватися. Кисті рук можуть знаходитися на ширині плечей чи на кінцях нудла. При усіх вихідних положеннях рука має знаходитися в природному положенні (злегка зігнута). Нудли можуть використовуватися для вправ як на глибокій, так і на мілкій воді. На них можна стояти або сидіти. Це – положення хиткої рівноваги, у яких тренуються м'язи – стабілізатори і координація.

Нудли з успіхом використовують у тренуваннях люди різних вікових категорій, включаючи маленьких дітей. На уроках для початківців нудли використовуються в основному для релаксації і як прилад для підтримування на воді. Особливу увагу варто приділяти виконанню вправ на нудлі як на хитливій опорі. Нудл – це ідеальний прилад для тренування м'язів. Оскільки він має високу плавучість, то при переміщенні його під водою доводиться долати силу опору та виштовхувальну. Інтенсивність навантаження варіюється при зміні глибини занурення нудла під воду та темпу виконання вправ, амплітуди і т. д.

Вправи з нудлом

1. Вихідне положення – нудл знаходиться за спиною на рівні попереку. Тримавши його за кінці, з'єднувати і відводити руки в сторони.

2. Вихідне положення – лежачи на животі, нудл тримати перед собою і з зусиллям занурювати під воду, випрямляючи руки (рис. 7.36).

3. Вихідне положення – нудл тримати однією рукою на поверхні води і, натискаючи, занурювати його під воду (рис. 5.37).

4. Вихідне положення – тримати нудл на рівні грудей перед собою. З'єднуючи лопатки, згинати нудл (у форму підкови). Біг на місці істотно збільшує інтенсивність (рис. 5.38).

5. «Веслування». Вихідне положення – тримати нудл у витягнутих перед собою руках. Згинаючи руки, підтягувати його до себе. Можна переходити з однієї ноги на іншу, що збільшує інтенсивність виконаної вправи (рис. 7.39).

6. Вихідне положення – тримати нудл перед собою на витягнутих руках. Занурити його під воду і переміщати униз неглибоко від поверхні води (рис. 5.40).



Рис. 5.36

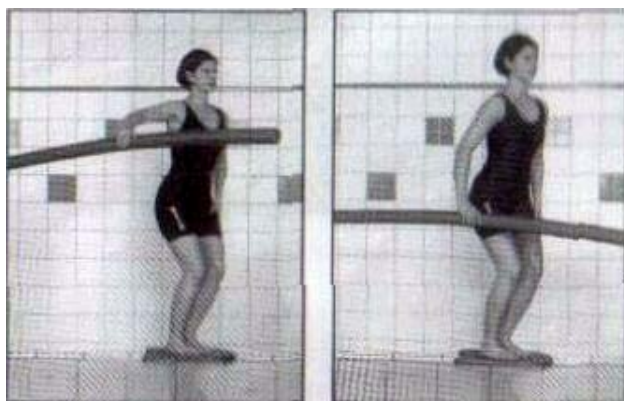


Рис. 5.37

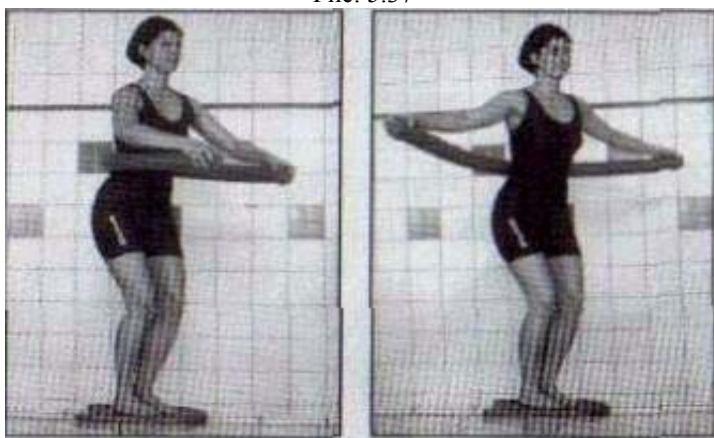


Рис. 5.38

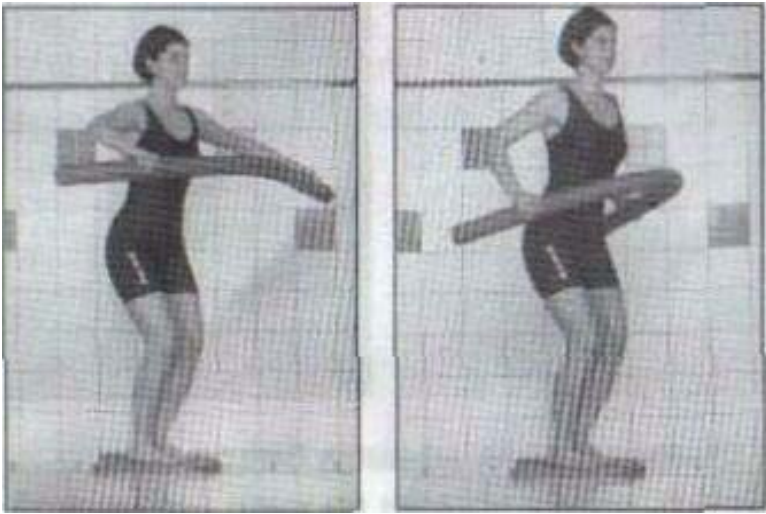


Рис. 5.39

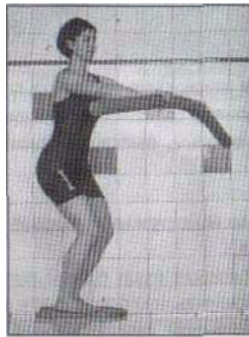


Рис. 5.40

7. Вихідне положення – лежачи на спині, утримувати нудл на рівні лопаток. Ноги витягнуті. Підтягувати коліна до грудей, намагаючись при цьому підняти їх і пальці ніг над водою (рис. 5.41).



Рис. 5.41

8. Вихідне положення – сидячи верхи на нудлі на глибокій воді, виконують імітацію стрибків «ноги нарізно», високо піднімаючи коліна.

9. Вихідне положення – стоячи на нудлі обома ногами, згинати і розгинати коліна, намагаючись утримати нерухомою верхню частину корпусу (рис. 5.42).

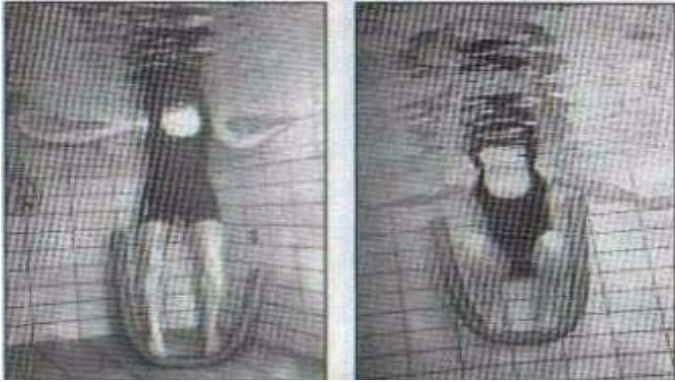


Рис. 5.42

10. Вихідне положення – утримуючи нудл однією рукою під водою, виконувати нахили в цей бік з невеликою амплітудою.

11. Вихідне положення – лежачи на нудлі, розводити ноги в боки і з'єднувати їх (рис. 5.43).

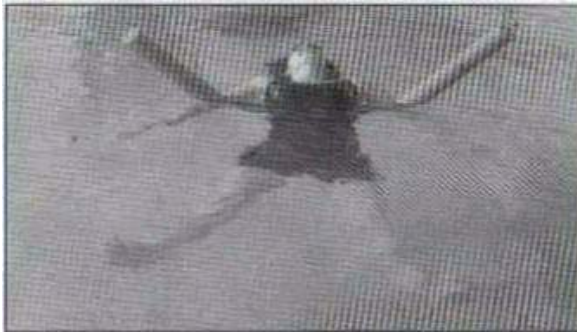


Рис. 5.43

12. Вихідне положення – стати двома ногами на нудл (на мілкій воді), причому одна нога має знаходитися посередині, друга – на його кінці. Згинати і розгинати ногу, що знаходиться посередині нудла. Верхню частину тулуба утримувати нерухомо (рис. 5.44).

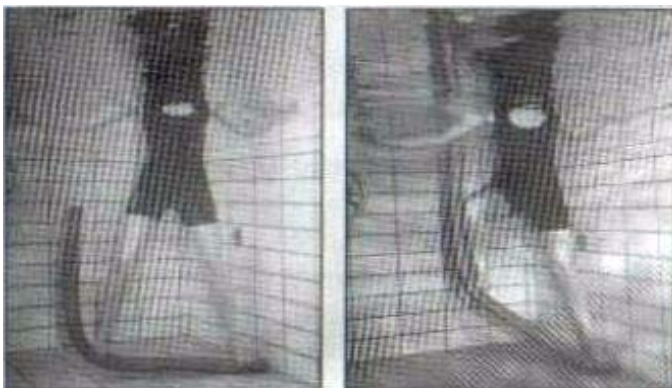


Рис. 5.44

Як ідеї для подальшого творчого розвитку можна запропонувати такі вправи.

«Стрибки через скакалку» – двома ногами перестрибувати через нудл, що знаходиться під водою.

«Біг» – сидячи верхи на нудлі в глибокій воді, виконувати імітацію бігу на місці чи з «просуванням».

«Ножиці» – сидячи верхи на нудлі в глибокій воді, розводити і з'єднувати прямі (зігнуті в колінах) ноги.

ВЕЧІРНІ ШОУ-ПРОГРАМИ

Тестові питання

1. Вид шоу, у якому головними дійовими особами є люди: музиканти, танцівники, актори, аніматори – це:

- а) мікс-шоу;
- б) сценічне;
- в) технічне.

2. Вид народної творчості, який поєднує, музику (пісенну або інструментальну), танець і ігрову дію – це:

- а) дискотека;
- б) ігри КВК;
- в) хоровод.

3. Укладачем і організатором денних і вечірніх шоу-програм є:

- а) головний менеджер служби анімації;
- б) художній керівник;
- в) шеф-аніматор.

4. Рекомендована кількість шоу на 14 днів становить:

- а) 1-3;
- б) 5-7;
- в) 12-14

5. До танцювальної анімації зараховують?

- а) бал;
- б) танці під живу музику;
- в) дискотека;
- г) усі відповіді правильні.

ІГРИ ДЛЯ КОНКУРСІВЗ ДОРОСЛИМИ

Хто це?

Візьміть кожен по аркушу паперу і намалюйте зверху голову – людини, тварини, птаха. Загніть аркуш таким чином, щоб того, що намальовано, не було видно – тільки кінчик шиї. І передайте малюнок сусідові. У кожного учасника гри опинився новий аркуш із зображенням, якого він не бачив. Усі малюють верхню частину тулуба, знову «ховають» малюнок і передають сусідові, щоб на новому отриманому аркуші домальовувати кінцівки. А тепер розгорніть усі малюнки й подивіться, які на них зображені істоти.

Пожежники

Виверніть рукави двох курток і повісьте їх на спинки стільців. Стільці поставте на відстані одного метра спинками один до одного. Під стільцями покладіть мотузку завдовжки два метри. Обидва учасники стоять біля своїх стільців. На сигнал вони повинні взяти куртки, вивернути рукави, надіти, застібнути всі гудзики. Потім оббігти навколо стільця суперника, сісти на свій стілець і смикнути за мотузку.

Дістань яблуко

Для гри необхідний великий таз із водою. У таз кидають декілька яблук, а потім гравець стає на коліна перед тазом, тримаючи руки за спиною, і намагається зубами зловити яблуко і дістати його з води.

Відкуси яблуко

Яблуко прив'язують за теренок і підвішують. Учасники підходять до яблука поодиноці і пробують відкусити його, тримаючи руки за спиною. А зробити це важко.

Змагання телефоністів

Дві групи – 10–12 чоловік розсаджуються двома паралельними рядами. Керівник підбирає важку скоромовку і повідомляє її (по секрету) першим у кожній команді. На сигнал керів-

ника перші в ряду починають передавати її на вухо другому, другий – третьому і так до останнього. Останній, отримавши “телефонограму”, повинен встати й голосно та виразно вимовити скоромовку. Виграє та команда, яка швидше передасть скоромовку по ланцюгу і представник якої точніше і краще за неї вимовить.

Скоромовки: «Розкажи мені про покупку. – Про яку про покупку? Про покупку, про покупку, про покупку свою»; «Проміняла Парасков'я карасі на три пари чистокровних поросят, пробігли поросята по росі, простудилися поросята, та не всі»; «Наш чобіт всім чоботям чобіт, нікому нашого чобота не перечеботарить».

Матр'юшки

На стільці лежать два сарафани і дві косинки. Хто швидше одягне сарафан і пов'яже косинку – той переможець.

Швидкі водоноси

Участь беруть двоє. На двох стільцях стоять миски з водою і лежить по одній ложці. У декількох кроках стоять ще два стільці, а на них – по порожній склянці. Хто перший заповнить порожню склянку, той – переміг.

Господині

Дві ляльки лежать у ліжечках. Два учасники гри повинні розбудити ляльок, зробити з ними зарядку, умити, почистити їм зуби, причесати, прибрати ліжко, одягнути, нагодувати, погуляти з лялькою, пограти з нею, вимити їй руки, нагодувати, умити, роздягнути, покласти в ліжко і заспівати колискову пісеньку. Перемагає той, у кого це швидше і краще вийде.

Картопля в ложці

Треба пробігти певну відстань, тримаючи у витягнутій руці ложку з великою картоплиною. Біжать по черзі. Час бігу засікають на годиннику. Якщо картоплина впала, її кладуть назад і продовжують біг. Бігти без картоплини не можна! Перемагає той, хто показав кращий час. Ще більш захоплююче змагання команд.

Катання яєць

Улюбленою пасхальною грою на Русі було катання яєць: робили простий дерев'яний або картонний «каток», а навколо нього звільняли рівне порожнє місце, на якому розкладали фарбовані яйця, або маленькі призи, або іграшки. Гравці підходять по черзі до катка і котять своє яйце; предмет, який яйце чіпатиме, – виграний.

Більбоке

Старовинна французька гра з прив'язаною кулькою, яка підкидається і ловиться в ложку. Візьміть товсту нитку або шнурок завдовжки 40 см. Один кінець приклейте клейкою стрічкою до кульки від настільного тенісу, а інший – до денця пластмасової склянки або прив'яжіть до ручки пластмасового кухля. Ваше більбоке готове. Обирають декілька гравців. Треба підкинути кульку вгору і зловити її в склянку або кухоль. За це нараховується одне очко. Ловити кульку по черзі до промаху. Гравець, який промахнувся, передає більбоке наступному. Переможцем стає той, хто першим набере обумовлену кількість очок.

Крива доріжка

На підлозі проводять крейдою криву, змісподібну межу – доріжку. Дивлячись весь час під ноги крізь перевернений бінокль, потрібно пройти доріжку з одного кінця на іншій і не спіткнутися.

Моторна голова

Учасникам конкурсу видаються ковпаки, на кінцях яких укріплені голки. Необхідно щонайшвидше голкою лопнути найбільшу кількість повітряних куль.

Письменник

Учасникам пропонується скласти розповідь із назв газетних статей, вирізаних і закріплених на картках.

Чокання яйцями

Це теж старовинна російська забава: стукаючи тупим або го- стрим кінцем фарбованого яйця яйце суперника, гравець прагне виграти якомога більше цілих яєць. Якщо яйце тріснуло – про- грав!

Автопортрет

На аркуші ватману зроблено два прорізи для рук. Учасники беруть кожен свій аркуш, протягнувши руки в прорізі, малюють пензликом портрет, не дивлячись. У кого «шедевр» вийшов вда- ліше – забирає приз.

Знавець жінок

У гру запрошуються двоє чоловіків, кожен отримує по указці в руки. Виносяться плакати з намальованими на них жіночими платтями. На платтях є всі деталі – рюші, пройма, шліца, розріз й т. д. Ведучий, не показуючи, називає деталь, а чоловіки показують указкою. Хто не зміг – програв.

Подарунки

Одного з гравців вибирають – він буде водити. Він вирушає в подорож, і всі гравці просять його привезти їм із різних міст подарунки. Вони називають міста, але подарунки не називають – вони поки не знають, що «пришлють» їм «родичі».

Міста краще називати загальновідомі і, бажано, на різні бук- ви. Той, хто водить, приймає всі прохання, прощається і вирушає в подорож, тобто виходить із кімнати.

«Подорож» продовжується не більше п'яти хвилин – за цей час ведучий повинен придумати, кому що привезти. Назва пода- рунка має починатися з тієї ж букви, з якої починається назва мі- ста, згадана гравцем. Так, наприклад, гравцеві, який назвав місто Калуга, можна привезти кошик, кішку, корито, копито, колесо, капусту і так далі, а гравцю, який назвав Ставрополь, – самовар, суп, скриню і так далі.

Чим смішніше подарунок, тим краще. Головне завдання ве- дучого – запам'ятати, хто яке місто назвав, а подарунок на відпо- відну букву придумати нескладно.

Подорож закінчена. Усі поздоровляють мандрівника з благо- получним прибуттям. Починається роздача подарунків.

– Був у вашого дідуся, – звертається ведучий до того, хто назвав місто Омськ, – він прислав вам ошийник.

Гравець повинен прийняти подарунок, але, якщо ведучий помилився, і він такого міста не називав, подарунок відкидається. Коли грають більше п'яти чоловік, то одна помилка в розрахунок не приймається, але за дві помилки ведучого штрафують – він зобов'язаний віддати свій фант.

Фанти

Зазвичай фанти, якщо їх не придумати заздалегідь, бувають досить одноманітними: заспівати пісню, прочитати вірш, станцювати, розповісти анекдот. Але якщо підготуватися заздалегідь, можна придумати багато цікавого: інсценувати дресирувальника і дресировану тварину, зобразити яку-небудь знайому картину, скласти частушку про сьогоднішній вечір, за допомогою пантоміми розповісти про подію, відому всім присутнім, і так далі.

Асоціації

Ведучий виходить із кімнати, а ті, які залишилися, вирішують, хто буде загаданий. Потім ведучий намагається вгадати людину за його абстрактним описом. Ведучий ставить навідні питання. Наприклад: «Якби ця людина була... хмарою (деревом, мавпою, вішалкою, Снігуронькою), то, який би вона мала вигляд (як бігала, літала, грала в хокей?)». Необхідно зіставити і вгадати. Дуже весела гра.

Вгадай пісню

У відсутності ведучого гравці вибирають рядок із популярної пісні, і кожен гравець отримує по одному слову із рядка. Ведучий, увійшовши до кімнати, чує нестрункий хор, у якому кожен співучо вимовляє своє слово. Завдання ведучого вгадати пісню. Присутні повинні домовитися – скільки разів вони повинні проспівати свої слова.

Казка

Необхідно 5-10 чоловік (вік значення не має). Візьміть дитячу книжку з казкою (чим простіше – тим краще, ідеально підходять: «Курочка Ряба», «Колобок», «Ріпка», «Теремок» і т. д.). Виберіть ведучого (він буде читцем). Із книжки на окремі аркуші виписіть усіх героїв казки, включаючи, якщо дозволяє кількість чоловік, дерева, пеньки, річку, відра і т. д. Усі гості тягнуть папірці з ролями. Ведучий починає читати казку, і всі герої «оживають»...

Знайди собі пару

У цьому конкурсі бере участь непарна кількість гравців. Усі діляться на пари. Один гравець залишається без пари, і йому видають “знаряддя” – швабру. Під музику пари танцюють (2-3 хв.), і коли ведучий її вимкне, пари повинні обов’язково поміняти партнера і зробити це дуже швидко, оскільки в цей час гравець кидає швабру і хапає першого танцюриста, який попався йому. Це може бути і хлопець, і дівчина. Хто залишився без пари – тому танцювати зі шваброю! Виходить дуже весело!

Казкар

Гостям нагадуються сюжети відомих народних казок і пропонується скласти і розповісти нові версії – в жанрі детективу, любовного роману, трагедії і т. д. Переможця визначають гості за допомогою аплодисментів.

Фільм жахів

Умови такі – в шляпі п’ять яєць. Одне з них сире – попереджає ведучий. А інші – варені. Необхідно розбити яйце об лоб. Кому попадеться сире, той найсміливіший. (Але взагалі-то яйця всі варені, а приз отримує просто останній учасник – він усвідомлено йшов на ризик стати загальним сміховиськом.)

Водолаз

Гравцям пропонується, одягнувши ласта і дивлячись у бінокль зі зворотного боку, пройти заданим маршрутом.

Передавай шапку

Усі учасники стають у два кола – внутрішнє і зовнішнє. В одного гравця на голові шапка, її потрібно пустити по своєму колу, умова одна – шапку передавати з голови на голову, не торкаючись її руками. Виграє та команда, в якій гравець під номером один знов опиниться в шапці.

Виготовимо кришечки

Учасникам гри пропонується здалека подивитися на набір банок різної величини і форми. Брати в руки їх не можна. У кожного гравця – шматочок картону, з якого вони повинні вирізати кришки так, щоб вони точно збіглися з отворами банок. Перемагає той, у кого більше кришок точно збігаються з отворами банок.

Порося

Для цього конкурсу приготуйте яку-небудь ніжну страву, наприклад желе. Завдання учасників – з'їсти його щонайшвидше за допомогою сірників або зубочисток.

Літературознавці

Учасникам конкурсу зачитуються епізоди або цитати, або окремі фрази з якогось літературного твору. Учасники повинні з безлічі книг вибрати ту, про яку, на їхню думку, йде мова. Перший, хто дав правильну відповідь, отримує титул переможця.

Римування

Поділити всіх на групи. Кожній групі дати однаковий список слів. Кожна група повинна скласти привітання всім іншим, включивши в привітання обов'язкові слова. Гру можна використовувати як вступ до будь-якої теми молодіжного, лише дати ключові слова вашої теми.

Солодка парочка

Для цієї гри вам знадобиться декілька пар. Кожній парі дається по цукерочці. Завдання кожної пари – спільними зусиллями без допомоги рук розгорнути і з'їсти цукерку. Пара, яка зробила це першою, перемагає.

Незвичайний волейбол

Правила гри такі ж, як у волейболі. Але звичайна сітка замінюється суцільним полотнищем, крізь яке не видно, як грає інша команда. Гра «наосліп» веде до веселих несподіванок. Другий варіант цієї гри – зі звичайною сіткою, але замість волейбольного м'яча грають дитячою повітряною кулькою, надутою повітрям (або додати в кулю пару крапель води). Другий варіант можливий лише в безвітряну погоду.

Митці

Гравці діляться на дві команди. Ведучий вішає великий аркуш паперу. Команди обирають учасника, який повинен буде намалювати на папері те, що скаже йому ведучий. Умови: не використовувати в малюнку цифри і букви. Команда того, хто малював, повинна відгадати, що це за слово.

Виграє та команда, гравці якої за максимально короткий час змогли створити малюнок, за яким легко відгадати слово.

Ведучий повинен називати абстрактні назви, наприклад, радість, смерть, перемога, здивування і т. п.

Запам'ятай зовнішність

Гра корисна для групи, де всі – малознайомі. Грають 6-16 чоловік. Вибирається пара гравців. Заздалегідь вивчивши зовнішність один одного, вони стають спина до спini. Всі інші починають кожному з них по черзі ставити питання про зовнішність напарника.

Наприклад:

- Скільки гудзиків у твого напарника на кофті?
- Якого кольору шнурки на черевиках сусіда?
- Колір очей вашого напарника і т. д.

Та пара, яка дає більше правильних відповідей, – перемагає.

Самий-самий

Ведучий обирає гравця. Йому дають маленьке дзеркало. Його завдання – публічно зробити самому собі десять компліментів, дивлячись у дзеркало. Гравець не повинен сміятися, не повинен повторюватися. Ведучий і інші гравці заважають: намагаються розсмішити, коментуючи слова виступаючого.

Булку в рот

Дуже смішна гра. Грають декілька чоловік. Добровольцеві дають 3 (5 – залежно від розміру) мандарини. Він повинен засунути всі 3 (5) мандарини в рот, але не прожовувати їх, потім перевірте!!! Потім йому дають в руки надрукований текст, який він повинен прочитати, не пережовуючи мандарин. Усі інші повинні його зрозуміти. Хто зрозуміє читця найправильніше, одержує приз. Можна повторити цю гру кілька разів (із різним текстом і новими (!!!) мандаринами).

Конкурс незвичайних скульптур

Цей конкурс пропонується чоловікам. Із повітряних куль різного розміру і форми вони повинні за допомогою скотчу виліпити жіночу фігуру. Бажано, щоб для цього конкурсу чоловіки розділилися на команди по 2-3 особи.

Жінкам також можна запропонувати виліпити скульптуру чоловіка.

Повітряні кулі можуть бути частково вже надуті, крім того, необхідно запастися достатньою кількістю ненадутих куль і нитками. Цікаво використовувати повітряні кулі різних розмірів і форм.

ОРГАНІЗАЦІЯ АНІМАЦІЙНИХ ПРОГРАМ

Тестові питання:

1. Такі форми проведення дозвілля як світські салони, конкурси (краси, гумору, пісень і ін.), літературні вітальні, творчі вечори, банкети, презентації, концерти доцільно запропонувати такій групі туристів:

- а) літні люди;
- б) люди середнього віку;
- в) молодь.

2. Вид анімації, яка задовольняє потребу людини у творчості, у спілкуванні з людьми, близькими за духом, за професією, шляхом диспутів, обміні інформацією, взаємозбагачення один одного:

- а) анімація через залучення до культури;
- б) реабілітаційна анімація;
- в) творча анімація.

3. Відповідальним за якість роботи безпосередньо підлеглих йому аніматорів є:

- а) головний менеджер служби анімації;
- б) художній керівник;
- в) шеф-аніматор.

4. Такі форми проведення дозвілля як посиденьки, чаювання, вечора (старовинної музики, романсу, спогадів) доцільно запропонувати такій групі туристів:

- а) літні люди;
- б) люди середнього віку;
- в) молодь.

5. Інфанти – це туристи віком:

- а) 0-2 роки;
- б) 3-8 років;

в) 9-18 років.

6. *Денні заходи з проведенням інтерактивних ігор і конкурсів:*

- а) Guest Contact;
- б) Land Sport Animation;
- в) Animation Activity;
- г) Meeting.

7. *Яка з наведених категорій туристів є основним споживачем анімаційних послуг?*

- а) активні туристи;
- б) пасивні туристи;
- в) ділові туристи;
- г) вузькоспеціалізовані туристи.

8. *Яка вікова категорія туристів найменше охоплена анімаційними програмами?*

- а) діти;
- б) підлітки;
- в) літні люди;
- г) молодь.

9. *Ефективна реалізація анімаційної діяльності не вимагає:*

- а) розгалуженого адміністративного апарату;
- б) концепції готельної анімаційної діяльності з додаванням типових анімаційних програм і методик їх адаптації до реальних груп і персоналій;
- в) талановитих аніматорів, які здатні втілити концепцію, програми і методики;
- г) матеріально-технічної бази для проведення спортивно-оздоровчих і розважальних занять.

ПРИМІРНИЙ ГРАФІК РОБОТИ ТУРАНІМАТОРА В ЗАРУБІЖНИХ ТУРИСТСЬКИХ ЦЕНТРАХ (ТУРЕЧЧИНА, ГРЕЦІЯ, ТУНІС, ЄГИПЕТ)

- 8.00 – 9.00* – сніданок.
- 9.30 – 10.00* – збори аніматорів, на яких обговорюється план дня, розподіляються завдання і місця роботи.
- 10.00 – 10.30* – зазивання гостей та ранкова гімнастика.
- 10.30* – пляжний волейбол.
- 10.45* – французька гра в кульки.
- 11.00* – водний волейбол.
- 11.15* – водна гімнастика.
- 11.30* – дартс (метання дротиків).
- 12.00* – ігри біля басейну.

У той час, як частина анімаційної команди займає гостей спортивними іграми, Інші аніматори розважають дітей і дорослих. З *10.00* до *12.00* і з *14.30* до *17.30* працює міні-клуб для дітей, в якому пропонуються всілякі ігри (доміно, лото, фарби для розфарбовування в індійців, клоунів і ін.).

У той же час працює анімаційний бокс, в якому гості можуть купити клубний диск, гральні карти, фірмові футболки й інші туристські товари, а також узяти напрокат тенісні ракетки та ін.

Один аніматор постійно перебуває в кабіні ді-джея й оголошує програму анімаційних заходів на найближчий час.

- 12.45* – обід.
- 13.00 – 14.00* – репетиція святкового вечірнього шоу, яке влаштовується 2 рази на тиждень, або гумористичних сценок для показу ввечері.
- 15.00 – 15.30* – ватерполо.

У цей час вільні від роботи аніматори влаштовують так звані комічні походи, переодягаючись у лікарів, слюсарів, сліпих, бомжів, гангстерів, монстрів, молодят, прибиральників, балерин і

виступають у цій ролі перед гостями.

- 15.30 – 16.00* – французька гра в кульки.
- 16.00 – 16.15* – навчання гостей танцювальних рухів.
- 16.15 – 16.30* – гра з дерев'яними дисками.
- 16.30 – 17.00* – пляжний волейбол.
- 17.00 – 18.00* – аеробіка.
- 18.00 – 19.00* – відпочинок тураніматоров перед вечірніми розважальними програмами.
- 19.00* – привітання гостей біля ресторану декількома мовами (зайнята невелика частина анімаційної команди).
- 20.00 – 20.30* – вечеря з гостями.
- 20.45 – 21.00* – підготовка костюмів.
- 21.00* – дитяча дискотека.
- 21.30 – 22.45* – розважальне шоу.
- 22.45 – 23.45* – клубний танок. Тураніматори йдуть у бар, танцюють, спілкуються, розважають гостей.
- 24.00 – 01.00* – дискотека для дорослих, яка може затягнутися до *03.00*.

Команда тураніматорів може розійтися лише за умови, що всі гості розійдуться по своїх номерах.

У деяких готелях аніматорам забороняють затримуватися на дискотечі довше *24.00*. Межі перебування на дискотечі завжди встановлює шеф анімації.

ПЕРЕЛІК ТЕОРЕТИЧНИХ КОНТРОЛЬНИХ ПИТАНЬ (до заліку/екзамену)

1. У чому сутність туристської й готельної анімації?
2. Розкажіть про роль і значення анімаційної послуги як складової частини туристського продукту.
3. Значення туристської анімації.
4. Головні вимоги до організації анімаційної діяльності.
5. Опишіть функції туристської анімації.
6. Дайте визначення туристської, рекреаційної й готельної анімації.
7. Охарактеризуйте розходження трьох основних типів туристської анімації залежно від важливості, пріоритетності й обсягу анімаційних програм у загальній програмі подорожі.
8. Наведіть приклади анімаційних програм, у яких сполучалися б різні види анімації.
9. Поясніть, чому спорт і анімація є основними елементами готельних анімаційних програм. Наведіть приклади.
10. У чому складаються особливості готельної анімації і її значення?
11. Охарактеризуйте вплив різних систем середовища гостинності на процес перетворення потреб туриста в його задоволеність.
12. Поясніть вплив діяльності персоналу в процесі перетворення потреб туриста в його задоволеність.
13. Що необхідно для ефективної анімаційної діяльності?
14. Назвіть і охарактеризуйте два складові поняття «анімаційний менеджмент». Дайте його визначення.
15. У чому полягає стратегія й тактика керування анімаційним процесом?
16. На основі чого вивчається споживчий інтерес гостей до готельної анімації?
17. Яким чином класифікуються туристи по споживчих інтересах?
18. Розкажіть про кращі форми анімаційної роботи з різними віковими групами відпочиваючих.

19. Як розподіляються туристи по своєму відношенню до проведення дозвілля?
20. Розкажіть, яким чином ураховуються національні особливості туристів при складанні анімаційних програм.
21. Складіть етнічний портрет різних народів: білорусів, українців, татар, росіян і т.д.
22. Що включає матеріально-технічна база для реалізації анімаційних програм?
23. Дайте класифікацію анімаційних програм по відновленню здоров'я гостей.
24. Охарактеризуйте види анімаційних програм.
25. Яких цілей прагнуть досягти при розробці анімаційних програм?
26. Від чого залежать обсяг і якість анімаційних програм, здійснюваних в готелі?
27. Назвіть загальні вимоги, пропоновані аніматорам готелю.
28. Що входить у спектр завдань аніматорів?
29. Що є предметом праці, засобами праці, умовами праці й продуктом праці аніматора?
30. Назвіть спеціальні знання аніматора, що вимагаються при проведенні різних видів анімаційних програм.
31. Які основні функції менеджменту забезпечує керуюча підсистема?
32. Які завдання вирішуються головним менеджером по анімації туркомплексу при стратегічному плануванні анімаційної діяльності?
33. Назвіть основні положення сучасної концепції готельної анімації.
34. Назвіть основні вимоги до побудови готельних анімаційних програм.
35. Яке значення фірмового стилю в готельній анімації?
36. Опишіть типову структуру анімаційної служби курортного 4- і 5-зіркового готелю.
37. Опишіть коло обов'язків спортивного відділу.
38. Опишіть коло обов'язків відділу шоу-анімації.
39. Опишіть коло обов'язків міні-клубу.
40. Опишіть коло обов'язків відділу творчих занять.

41. Що необхідно враховувати при підборі персоналу в службу анімації готелю?
42. Основні особистісні якості аніматора.
43. Які компоненти (підсистеми) входять у технологію створенню анімаційних програм?
44. Охарактеризуйте 4 етапи розробки й проведення анімаційних програм.
45. Що необхідно зробити при організації рекламної кампанії по проведенню анімаційних заходів у готелі?
46. Охарактеризуйте сучасний стиль «м'якої» готельної анімації в порівнянні з «твердою».
47. Назвіть основні правила поведінки аніматора.
48. Охарактеризуйте різні прийоми мотивації праці аніматорів у готелі.
49. Які можливості в аніматорів у професійному рості по службовим сходам?
50. Загальне значення рухливих ігор при складанні анімаційної програми.
51. Вимоги до підбору ігор з дітьми і керівництво ними.
52. Вимоги до підбору ігор з урахуванням національності, фізичної підготовленості.
53. Суддівство в рухливих іграх.
54. Ігри змагального характеру, їх характеристика та особливості проведення.
55. Послуги аніматорів в ігорному бізнесі.
56. Використання інноваційних технологій в організації анімаційних послуг.
57. Побутові умови життя аніматорів на базі готельного комплексу.
58. Оцінка ефективності анімаційної діяльності.
59. Формуванні цінового показника на анімаційні послуги.
60. Рухливі ігри в сімейному дозвіллі.
61. Склад анімаційної команди.
62. Переваги та недоліки які враховуються при прийнятті на роботу аніматорів.
63. Необхідний пакет документів для від'їзду на роботу аніматором в закордонну країну.

64. Комунікаційні засоби, якими користуються аніматори під час роботи з туристами.
65. Комунікаційні засоби, якими користуються аніматори під час розмов з керівництвом.
66. Участь аніматорів на виставках, ярмарках, фестивалях економічного, святкового та політичного напрямку.
67. Складіть модель спеціаліста туристської анімації.
68. Розкрийте сутність елементів корпоративної готельної анімаційної філософії.
69. Складіть рекламне анімаційне шоу туристського продукту.
70. Безпека аніматорів та туристів на території готельного чи туристського комплексу.

ГЛОСАРІЙ

Авансцена – простір сцени між завісою й рампою або залом для глядачів

Аквапарк – розважальний комплекс, у якому є інфраструктура для заняття іграми на воді й водні атракціони.

Амфітеатр – місця в залі для глядачів театру або цирку, розташовані уступами за партером

Аніматор – фахівець, що займається розробкою індивідуальних і колективних програм проведення дозвілля, орієнтує людей у різноманітні видів дозвілля, організує повноцінне дозвілля, яке є засобом не лише позбавлення від втоми, а й нейтралізації негативних сторін повсякденного життя.

Анімаційна діяльність – туристська, фізкультурно-оздоровча, культурно-масова, розважальна, пізнавальна, аматорська, творча діяльність, до якої залучаються туристи, відпочивальники, гості спеціалістами-аніматорами.

Анімаційна команда – персонал, що займається організацію дозвілля у готелях, на корпоративних заходах, дитячих святах.

Анімаційна майстерність – професійна майстерність, що виражається, насамперед, в умінні скласти цікаву анімаційну програму, відповідно до потреб і запитів споживача, а потім залучити туристів до анімаційної діяльності.

Анімаційна служба – один з відділів турпідприємства, до завдань якого входить розважання туристів, гостей, відпочивальників.

Анімаційний захід – елемент, складова анімаційної програми, що складається з певних дій, об'єднаних спільним завданням (спортивний захід, розважальний захід тощо).

Анімаційні турмаршрути – цільові туристські поїздки заради однієї анімаційної програми, або безперервний анімаційний процес, розгорнутий у просторі у формі подорожі, переїзду від однієї анімаційної послуги (програми) до іншої, які надаються в різних географічних точках.

Аніме активіті (ANIMATION ACTIVITY) – денні заходи з проведенням інтерактивних ігор та конкурсів.

Артист – людина, що займається творчістю в галузі мистецтва.

Боча (ВОСНА) – французька гра з кулями.

Бутафорія – предмети, спеціально виготовлені й уживані замість справжніх речей у театральних постановках (посуд, зброя, прикраси).

Буфонада (блазенство) – прийом, використовуваний у цирку, на естраді, у театрі. Підкреслено комічне перебільшення, карикатура на персонажі, дії, явища. Має ярмаркове забарвлення.

Вар'єте (розмаїтість) – театр легкого жанру, у репертуарі якого поєднуються різні види сценічного мистецтва з перевагою комедійного. Має розважально-ігровий характер, будується тематичними блоками з окремих номерів, у яких беруть участь співаки, танцюристи, куплетисти, фокусники, клоуни. У танцях вар'єте закладений сплеск емоцій, темперамент, кипіння пристрастей.

Відпочинок – стан спокою або такого роду діяльність, яка знімає стомлення й сприяє відновленню працездатності.

Вільний час – суспільно-історичне явище, частина соціального вільного часу, не зайнята справами виробничої або життєвої необхідності.

Вертеп – старовинний пересувний український ляльковий театр, де ставили релігійні і світські (переважно жартівливі та іронічні) п'єси; відтворення стайні з народженням Христа.

Водевіль – вид комедії з народними піснями-куплетами, романсами, танцями, п'єсами

Гра – активність індивіда, спрямована на умовне моделювання тієї або іншої діяльності.

Гест контакт (GUEST CONTACT) – спілкування аніматорів з гостями готелю.

Декорація – прикраса; художнє оформлення вистави на театральній сцені.

Діапазон голосу – сукупність звуків (тонів), які можуть бути відтворені голосом актора.

Додаткові анімаційні послуги в технологічних перервах – програми, призначені для „підтримки” основних туристських послуг, що входять до складу турпаketу, і діючі в обставинах, обумовлених переїздами, затримками в шляху й у випадках непогоди (при організації спортивних і самодіяльних турів, на пляжних

курортах), а також у випадку відсутності снігу на гірськолижних курортах і т.д.

Дозвілля – діяльність у вільний час поза сферою суспільної і побутової праці, завдяки якій індивід відновлює свою здібність до праці і розвиває в собі переважно ті уміння і здібності, які неможливо удосконалити у сфері трудової діяльності. Це діяльність, здійснювана в руслі певних інтересів і цілей, які ставить перед собою людина (засвоєння культурних цінностей, пізнання нового, спорт, творчість тощо).

Екстра шоу (EXTRA SHOW) – виступ гастрольних та вокальних шоу-груп.

Ентранс (ENTRANCE) – костюмований анонс вечірніх шоу-програм біля входу в ресторан з 19:00 протягом 30–40 хвилин.

Жест, жестикуляція – рухи руками, головою, що супроводжують мову з метою виразності. Жест допомагає ораторові передати свої почуття й думки.

Зав'язка – початковий момент фабули, у ній звичайно започатковується конфлікт.

Задник – писане або гладке тло з м'якої тканини, підвішений у глибині сцени.

Імпровізація – швидкий, без підготовки, твір і виконання віршів, прози, музики, продукт творчості.

Індустрія розваг – система підприємств і підприємців, які надають всі необхідні для споживання в процесі розваги і достатні для здійснення процесу розваги послуги та товари.

Кабаре – імпровізована вистава в літературно-художньому кафе за участю поетів, музикантів, акторів, з естрадною програмою, що будується на звеселянні. З погляду творчості – це початковий етап становлення вар'єте.

Каламбур – гумористичне (пародійне) використання різних значень того самого слова або двох слів, що подібно звучать.

Караоке – одна з форм ресторанного обслуговування. Відвідувачам надають можливість проспівати улюблену пісню під акомпанемент із використанням сучасних технічних засобів.

Карнавал – народні гуляння, що відбуваються у католицьких країнах у вівторок за сорок днів до Великодня напередодні початку Великого посту.

Клаб данс (CLUB DANCE) – клубний танець готелю, виконується анімаційною командою після закінчення денних ігрових програм, а також після вечірньої шоу-програми та на дискотечі.

Клуб – організація, що поєднує однодумців, людей зі спільними інтересами й захопленнями (шаховий клуб, гольф-клуб тощо).

Комедія – драматичний твір, у якому засобами гумору та сатири викриваються негативні суспільні та побутові явища, розкривається смішне в навколишній дійсності людини або тварини. Відрізняється веселощами, дотепністю, осміянням характерів, вдач, гіпертрофованих людських якостей.

Конкурс – свого роду змагання для виявлення найкращих з-поміж учасників (наприклад, «конкурс краси», «конкурс на краще виконання пісні»).

Концерт – публічне виконання номерів різних жанрів (літературних і музичних творів: симфонічних, камерних, сольних вокальних, інструментальних, естрадних) за задалегідь оголошених програмах. Послідовність номерів визначають правилами контрасту, розмаїтості, наростання глядацького інтересу. Конферансьє в концерті поєднує розрізнені, різнохарактерні номери програми в єдину тематику

Лаштунки – вертикальні смуги тканини, що обрамляють сцену з боків.

Маскарад – бал, на якому присутні одягнені в різні характерні, національні, історичні чи фантастичні костюми, здебільшого з масками на обличчях

Мізансцена – сценічне розміщення, положення акторів на сцені в певний момент.

Міміка – рух лицьових м'язів, засіб передачі щиросердечно-го стану мовця.

Мініатюра – жанр «малих форм» у театрі, музиці, цирку, анімаційних програмах, на естраді. Невеликий за розміром твір (естрадна або клоунська реприза, розповідь, байка, скетч тощо).

Міні-диско – щовечірній дитячий захід, проводиться всіма аніматорами міні-клубу.

Міні-клуб – дитячий дозвільний клуб.

Міні-клуб аніматор – ведучий дитячих програм, працює за встановленими програмами.

Міні-клуб шеф – керівник дитячого дозвілльєвого клубу, розробляє програми дитячих заходів.

Містерія – театралізована постановка п'єси релігійного змісту.

Мітинг – ранкове зібрання аніматорів для постановки завдань і визначення обов'язків аніматорів на робочий день.

Міф – оповідь, яка пояснює походження певних речей, явищ, світу, за участю надприродних істот

Моделювання анімаційної програми – складання різних моделей анімаційних програм з урахуванням інтересів клієнтів, їх віку, етнічної приналежності й інших особливостей.

Мюзикл – музично-сценічний твір, у якому використовують музичні, вокальні, балетні номери.

Мюзик-хол – вид естрадного театру.

Настрій – загальний емоційний стан, який своєрідно забарвлює на певний час діяльність людини, характеризує її життєвий тонус.

Народне мистецтво – художня колективна творча діяльність народу, що відбиває його життя, погляди, ідеали в створюваній ним: поезії (перекази, пісні, казки, епос); музиці (пісні, інструментальні, п'єси); театрі (драми, сатиричні п'єси, театр ляльок); танці; архітектурі; образотворчому й декоративно-прикладному мистецтві.

Обряд – традиційне або ритуальне дійство, пов'язане з певними релігійними віруваннями або побутовими традиціями.

Одиночна гра, соло-гра – гра, розрахована на одного гравця. В іграх передбачені соло-правила.

Падуги – горизонтальні смуги тканини, що обмежують висоту сцени.

Пантоміма. 1) вид сценічного мистецтва, у якому основними засобами створення художнього образу є пластика, міміка, жести; 2) виразні рухи тіла, передача почуттів і думок обличчям і всім тілом.

Пародія – жанр у театрі, музиці, на естраді, свідомо імітація в сатиричних, іронічних, гумористичних цілях індивідуальної манери стилю, напрямку, жанру, гри, стереотипів мови або поведіння.

Пасаж (PASSAGE) – костюмований анонс вечірніх шоу-програм.

Пінг-понг (PIN-PONG) – настільний теніс.

Попурі – музична п'єса для естрадного або духового оркестру, вокальноінструментального ансамблю, складена з популярних мотивів, злитих у єдину композицію.

Програма анімаційна – це об'єднана загальною метою програма проведення туристських, фізкультурно-оздоровчих, культурно-масових, розважальних, пізнавальних і аматорських заходів із вказівкою місця й часу їх проведення.

Раус – захід із зазивання глядачів перед презентаціями, культурно-дозвіллевою програмою.

Раут – зібрання людей, що не припускає танців.

Ревю – естрадна вистава, де виступи артистів різних жанрів об'єднані загальним сюжетом.

Режисер – особа, що керує постановкою спектаклю, керує акторами, розподіляє ролі.

Рекреаційна анімація – вид діяльності з організації дозвілля, спрямованої на відновлення духовних і фізичних сил людини. Програми, реалізовані з рекреаційною метою, можуть проводитися як туристськими підприємствами з туристами і гоїстами, так і розважальними установами з місцевими мешканцями.

Розв'язка – вирішення конфлікту в оповідальному творі. Реквізит – речі справжні або бутафорські, необхідні акторам по ходу дії спектаклю.

Ремарка – пояснення драматурга на сторінках п'єси, що визначає місце або обстановку дії, указує, як повинні поводитися діючі особи в тих або інших обставинах.

Репертуар – п'єси, що йдуть у театрі в певний проміжок часу.

Репетиція – багаторазове повторення, попереднє виконання спектаклю або його частини.

Свято – урочистий день на честь якої-небудь події (сімейне свято, національне свято тощо).

Скансен – музей просто неба, музей-село.

Скетч – коротка комедійна п'єса для двох виконавців.

Скоморохи – професійні мандрівні співці й актори (лицедії), учасники свят, обрядів, ігор.

Спортивний аніматор – аніматор, який проводить спортивні заходи на пляжі й у басейну.

Сценографія – галузь образотворчого мистецтва, завдання якої – оформлення простору сцени і надання візуальної оправи театральній виставі за допомогою пластично-малярських засобів та світлових ефектів.

Сюжет – подія або система подій, у яких розкриваються характери, що розв’язують суперечності між ними; сукупність подій, дій, що визначають характер зображуваного.

Театр – місце для масових видовищ, специфічним засобом яких є сценічна дія, що виникає в процесі гри актора.

Тематичні парки – розважальні центри, що становлять справжню індустрію відпочинку і розваг із власною складною інфраструктурою, призначеною для розміщення, харчування, навчання. Головна риса тематичних парків, поряд із цікавими і захоплюючими атракціонами, – саме дійство, яке розгортається навколо відвідувачів. Такі парки найбільшою популярністю користуються у дорослих, особливо іноземних туристів, любителів сімейного відпочинку, молодят та невеликих молодіжних груп.

Технологія анімаційної діяльності – конкретні способи організації анімаційної діяльності.

Трагедія – драматичний твір, який ґрунтується на гострому, непримиренному конфлікті особистості, що прагне максимально втілити свій творчий потенціал.

Туристська анімація – туристська послуга, при наданні якої турист залучає до активних дій. Цей різновид туристської діяльності проводиться за критеріями заздалегідь складеної анімаційної програми.

Уява – здатність людини створювати подумки нові образи, картини, сюжети: є основою фантазії, мрії, творчості.

Фантазія – музична п’єса довільної форми, створюється на теми з опер, балетів, на мелодії народних і сучасних пісень.

Фарс – жанр, побудований на застосуванні комедійно-сатиричних прийомів легкого змісту. Використовують літературні композиції, народні пісні комічної спрямованості.

Форма анімаційної діяльності – зовнішня оболонка певного виду анімаційної діяльності (естафета, змагання, конкурс, вікторина, турнір, олімпіада тощо).

Шоу-музеї – музеї з анімаційно організованою експозицією, в яких представлені живі персонажі експонованої епохи.

Шоу-програма – щовечірнє захід для гостей готелю, проводиться в амфітеатрі з 21:00.

Штанкет – металева труба на тросах, до якої кріпляться лаштунки, деталі декорацій.

Ярмарок – одна з форм анімаційної діяльності, що передбачає розпродаж яких-небудь сувенірів або товарів, супроводжувана веселими розвагами.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность : Теория и практика организации : учеб. пособие / Г. А. Аванесова. – М. : Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
2. Байлик С.И. Вступление в анимацию гостеприимства: Учебн. пособие. Харьков: Прапор, 2006. 160 с.
2. Богинская Ю., Ланковская Е. Подготовка специалистов к анимационной деятельности в санаторно-курортных учреждениях в отечественной практике. *«Мир науки»*. 2017, Том 5, номер 4 (июл. – авг.) URL: <http://mir-nauki.com/PDF/15PDMN417.pdf>– (дата звернення: 07.05.2017). – Назва з екрана
3. Булыгина И. Методические основы профессиональной подготовки организаторов туристской анимации: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Москва, 1999. 145 с. URL: <https://www.dissercat.com/content/metodicheskie-osnovy-professionalnoi-podgotovki-organizatorov-turistskoi-animatsii>
4. Булыгина И.И. Об анимационной деятельности в туристских и спортивно-оздоровительных учреждениях / И.И. Булыгина, Н.И. Гаранин. *Теория и практика физической культуры*. 2000. № 11.– С. 26–29.
5. Віндюк А. В. Роль дисципліни «Організація спортивної анімації» у професійній підготовці майбутніх спеціалістів готельно-курортної справи / А. В. Віндюк // Вісник ЛНУ ім. Т. Г. Шевченка : Педагогічні науки. – 2009. – №10 (173). – С. 5–9.
6. Віндюк А., Захаріна А., Захаріна Є. Організація спортивної анімації : навч. посіб.. Запоріжжя : КПУ, 2014. 176 с.
7. Гальперина Т.И. Актерское мастерство в деятельности менеджера туристской анимации. Москва : РИБ “Турист”, 2004. 54 с.
8. Гальперина Т. Содержание и методика анимационной подготовки студентов туристского вуза: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Москва, 2004. 185 с.

9. Горбатенко У. Активные методы обучения: сюжетно-ролевые игры. URL: <https://infourok.ru/statuya-aktivnie-metodi-obucheniya-syuzhetno-rolevie-igri-1767386.html>
10. Гаранин Н. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации : учеб. пособие / Н. И. Гаранин, И. Н. Булыгина. – М. : Советский спорт, 2004. – 128 с
11. Генкин Д.М. Массовые праздники: Учеб. пособие для студентов институтов культуры. Москва : Просвещение, 1975. 140 с.
12. Генкин Д.М. Массовые театрализованные праздники и представления: Учеб.-метод. пособие / Д.М. Генкин, А.А. Конович. Москва : Просвещение, 1985. 180 с.
13. Гольцов Г.Г. Проектирование социально-культурной деятельности. Орел, 1998. 68 с.
14. Грушин Б. Творческий потенциал свободного времени. – Москва : Профиздат, 1980. 57 с.
15. Гуляев В.Г. Организация туристкой деятельности. Москва : Нолидж, 1996. 250 с.
16. Демченко А. Возможности российского досуга. *Клуб*. 1996. № 7. С. 10–13.
17. Демченко А. Некоторые проблемы современного развития культурно-досуговой деятельности и народного творчества. *Культурно-досуговая деятельность и народное творчество*. Москва : ГИВЦ МК РФ, 1996. 49 с.
18. Дурович А. Маркетинговые исследования в туризме. Москва : Новые знания, 2002. 347 с.
19. Ермакова Е. Анимационный сервис: учеб. пособ. 2-е изд., испр. и доп. Тюмень : Тюменск. гос. ун-т, 2013. 236 с.
20. Ерасов Б.С. Социальная культурология: Учеб. пособие. Москва : Аспект [Пресс](#), 1997. 360 с.
21. Ерошенков И.Н. Культурно-досуговая деятельность в современных условиях. Москва : НГИК, 1994. 32 с.
22. Журавлева М. М. Анимация в рекреации туристкой деятельности : курс лекций / М. М. Журавлева. Иркутск : ООО «Мегапринт», 2011. – 135 с.
23. Захаріна Є. Анімаційні програми з використанням засобів туризму у рекреаційній діяльності студентської молоді. *Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична куль-*

- тура і спорт*). Науковий часопис Нац. пед. у-ту імені М. П. Драгоманова. Серія 15. 2015. Вип. 9. С. 44-47. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_015_2015_9_15– (дата звернення: 07.05.2017). – Назва з екрана
24. Захаріна А. Особливості професійної підготовки майбутніх фахівців з туризму до анімаційної діяльності в рекреаційно-оздоровчій сфері. *Науковий вісник Національного університету біоресурсів і природокористування України*. Серія : Педагогіка, психологія, філософія. 2016. Вип. 253. С. 57-62. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvnau_ped_2016_253_11– (дата звернення: 07.05.2017). – Назва з екрана
 25. Килимистий С. М. Анімація в туризмі : навч. посібник / С. М. Килимистий. Київ : Вид-во ФПУ, 2007. 188 с.
 26. Захаріна А. Сущенко Л. Про питання формування готовності майбутніх фахівців з туризму до анімаційної діяльності в рекреаційно-оздоровчій сфері. *Науковий часопис нац. пед. у-ту імені М. П. Драгоманова*. Серія 15: *Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт)* : зб. наук. праць. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2016. Вип. 9 (79) 16. С. 39-43.
 27. Килимистий С. Класифікація видів анімаційної діяльності в туризмі. *Міжнародний вісник: Культурологія. Філологія. Музикознавство* №2. Нац. академія керівних кадрів культури і мистецтв, Одеська нац. муз. академія імені А. В. Нежданової. 2015. С. 77-83
 28. Конох А. Професійна підготовка майбутніх фахівців із спортивно-оздоровчого туризму у вищому навчальному закладі: монографія. *Ин-т педагогіки і психології проф. освіти АПН України*. Запоріжжя: ЗНУ, 2006. 496 с.
 29. Костецки Р. Социально-педагогические условия повышения культурной активности студентов Польской Народной Республики в сфере досуга: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.05. Ленинград, 1989. 285 с.
 30. Круцевич Т.Ю. Контроль у фізичному вихованні дітей, підлітків і молоді : навч. посіб. / Т.Ю. Круцевич, М.І. Воробйов, Г.В. Безверхня. – Київ, 2011. 224 с.

31. Круцевич Т.Ю. Рекреация у фізичній культурі різних груп населення : навч. посібник / Т.Ю. Круцевич, Г.В. Безверхня. Київ, 2010. 248 с.
32. Курило Л. Теория и практика анимации: учеб. пособ. Москва : Советский спорт, 2006. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации. 195 с.
33. Лесіна Т. Професійна підготовка майбутніх соціальних педагогів-аніматорів: деякі підходи щодо вдосконалення. *Вісн. Черкас. ун-ту. Сер. Пед. науки*. 2010. Вип. 189, ч. 2. С. 137-143.
34. Літвінова-Головань О. Аналіз результатів формування готовності до анімаційної діяльності майбутніх фахівців з туризму в процесі вивчення фахових дисциплін. *Збірник наукових праць. Педагогічні науки*. Херсон, 2017. Вип. 76(2). С. 86-91.
35. Літвінова-Головань О. Організаційно-педагогічні умови формування готовності майбутніх фахівців із туризму до організації та проведення заходів спортивно-розважальної анімації. *Духовність особистості: методологія, теорія і практика* : зб. наук. пр.Севєродонецьк : Вид-во СНУ ім. В. Даля, 2020. Вип. 1 (94). С. 149–160.
36. Максимець О. Спортивна анімація як складова позааудиторної роботи студентів вищих навчальних закладів туристичного профілю. *Вісник львів. ун-ту. Серія педаг.* 2011. Вип. 27. С. 101-108.
37. Курило Л.В. Теория и практика туристской анимации: В 2 т. Т.1. Теоретические основы туристской анимации. Москва : Сов. спорт, 2006. 180 с.
38. Массовые праздники и зрелища / Сост. Б.Н. Глан. Москва : Просвещение, 1961. 120 с.
39. Мосалев Б.Г. Досуг. Москва : Издательство МГУК, 1995. 85 с.
40. НПАОП 92.7-1.01-06 «Правила будови і безпечної експлуатації атракціонної техніки», чинний від 01.03.2006 №110 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z0405-06>, вільний. – (дата звернення: 07.02.2022). – Назва з екрана.

41. Новаторов Р.Б. Культурно-досуговая деятельность: Словарь-справочник. Омск: АГИК, 1992. 182 с.
42. Організація анімаційних послуг в туризмі : навч. посібник / О. М. Кравець, С. І. Байлик ; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. – 2-ге вид., перероб. і доп. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2017. 335 с.
43. Петрова І. В. Історія дозвілля : проблеми періодизації [Електронний ресурс] / І. В. Петрова. – Режим доступу : http://www.nbuv.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/Vdakk/2009_4/9.pdf, вільний. – (дата звернення: 07.05.2017). – Назва з екрана
44. Плотникова В. Подготовка студентов к анимационно-педагогической деятельности в образовательном процессе вуза: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Петрозаводск, 2013. 229 с.
45. Пядушкина И. И. Анимация в социально-культурном сервисе и туризме : учеб. пособие / И. И. Пядушкина. Иркутск : Изд-во Иркут. гос. ун-та, 2011. 192 с
46. Портных А. Проблемы подготовки бакалавров туризма к анимационной деятельности в условиях обучения в вузе. *Педагогические науки*. 2013. №16. С. 106-112.
47. Семенова И. Содержание профессиональной подготовки туристских кадров в Турции (степень ассоциата). *Педагогика. Психология. Социокинетика*. №1, 2017. С.221-225
48. Сидорук А. Підготовка майбутніх учителів фізичної культури до анімаційної діяльності в загальноосвітній школі: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Запоріжжя, 2016. 288 с.
49. Синюгіна М., Літвінова-Головань О., Царенко К. Щоденник з фітнесу : наук.-практ. посіб. для студ. вищ. навч. закл., напрям підготовки «Фізичне виховання», «Спорт», «Здоров'я людини», «Туризм». Запоріжжя : ЗНУ, 2016. 104 с.
50. Усачов Ю. Сучасні тенденції розвитку і функціонування багатовекторних програм оздоровчого фітнесу. *Теорія і методика фіз. виховання і спорту*. 2003. № 1. С. 52-54.
51. Українські народні дитячі ігри [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://abetka.ukrlife.org/g_entre.htm, вільний. – (дата звернення: 07.05.2017). – Назва з екрана.
52. Уокер Дж. Р. Управление гостеприимством. Вводный курс: Учебник для студентов вузов, обучающихся по специально-

- сти 061122 «Гостиничный менеджмент» и специальностям сервиса 230000 ; Пер. с англ. [В.Н. Егорова]. Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2006. 880 с.
53. Шароев И.Г. Режиссура эстрады и массовых представлений. Москва, 1986. С. 237–245.
54. Ягупов В. Педагогіка – Формування особистості. URL: <http://eduknigi.com>– (дата звернення: 07.05.2017). – Назва з екрана

Навчальне видання

КУКЛІНА Тетяна Сергіївна
ВІНДЮК Андрій Валерійович
БУЛАТОВ Сергій Вікторович

ОРГАНІЗАЦІЯ АНІМАЦІЙНИХ ПОСЛУГ

Навчальний посібник

Видання 2-ге, перероблене і доповнене

Комп'ютерний набір *Кукліна Т.С.*
Верстка *Дяченко О.О.*

Підписано до друку 02.05.2022. Формат 60×84/16. Ум. друк. арк. 16,33.
Тираж 100 прим. Зам. № 303.

Національний університет «Запорізька політехніка»
Україна, 69063, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 64
Тел.: (061) 769–82–96, 220–12–14

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 6952 від 22.10.2019.