

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ НАУК О ЗЕМЛЕ

Е. Е. ЕРМАКОВА

АНИМАЦИОННЫЙ СЕРВИС

Учебное пособие

2-е издание, исправленное и дополненное

Рекомендовано УМО учебных заведений Российской Федерации по образованию в области сервиса и туризма в качестве учебного пособия для обучения студентов высших учебных заведений по направлению подготовки «Сервис»



Тюмень
Издательство
Тюменского государственного университета
2016

УДК 338.488+379.8(075.8)
ББК У433.1:77.2/4я73
Е721

Автор:

Ермакова Елена Евгеньевна — доцент, кандидат филологических наук, доцент кафедры сервиса, туризма и индустрии гостеприимства Института наук о Земле Тюменского государственного университета

Рецензенты:

Балюк Н. А. — доктор исторических наук, профессор кафедры сервиса, туризма и индустрии гостеприимства Института наук о Земле Тюменского государственного университета

Ткачева Н. А. — доктор социологических наук, профессор кафедры маркетинга и муниципального управления Института менеджмента и бизнеса Тюменского индустриального университета

Ермакова, Е. Е.

Е721 Анимационный сервис : учебное пособие / Е. Е. Ермакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Тюменский государственный университет, Институт наук о Земле. — 2-е изд., испр. и доп. — Тюмень : Издательство Тюменского государственного университета, 2016. — 236 с.

ISBN 978-5-400-01329-4

Учебное пособие содержит как теоретические положения, так и практические рекомендации, демонстрирующие новейшую зарубежную и российскую практику анимационного обслуживания. Рассмотрена специфика анимационного сервиса, уделено внимание режиссуре анимационной программы, охарактеризованы спортивная, игровая и праздничная анимация, а также приведены примеры мастер-классов. Основной учебный материал дополняют тесты, вопросы к зачету по курсу, глоссарий, список литературы, приложения.

Предназначено для обучения студентов высших учебных заведений по направлению подготовки «Сервис».

УДК 338.488+379.8(075.8)
ББК У433.1:77.2/4я73

ISBN 978-5-400-01329-4

© Тюменский государственный университет, 2016
© Ермакова Е. Е., 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	6
РАЗДЕЛ I. Специфика анимационного сервиса	8
Глава 1. Понятийный аппарат теории анимационного сервиса.....	8
Глава 2. Формы, виды и функции анимации	14
Глава 3. Специфика анимационной программы.....	21
Глава 4. Типология анимационных программ	24
Глава 5. Анимационная команда	26
Глава 6. Особенности профессии аниматора	30
Глава 7. Анимационная аудитория	39
Резюме.....	44
Вопросы для самопроверки	45
РАЗДЕЛ II. Режиссура анимационной программы	46
Глава 1. Режиссура в технологии анимационной деятельности.....	46
Глава 2. Технология создания и написания сценария... ..	49
Глава 3. Номер как единица анимационной программы.....	58
Глава 4. Виды театрализованных постановок.....	59
Резюме.....	64
Вопросы для самопроверки	65
РАЗДЕЛ III. Спортивные программы в анимационной деятельности	66
Глава 1. Спортивная анимация как часть рекреации....	66
Глава 2. Современное понятие здорового образа и стиля жизни.....	69
Глава 3. Велнес как стиль современной жизни.....	71
Глава 4. Место фитнеса в спортивной анимации	74
Глава 5. Особенности спортивно-оздоровительных программ в туристской анимации	85
Глава 6. Направления спортивной анимации	88
Резюме.....	94
Вопросы для самопроверки	95

РАЗДЕЛ IV. Праздник как часть зрелищно-развлекательной анимационной программы	96
Глава 1. Праздник как элемент культуры	96
Глава 2. Традиционные русские праздники как ресурс анимации.....	101
Глава 3. Гастрономические праздники	113
Глава 4. Праздники для детей как ресурс анимации...	119
Резюме.....	125
Вопросы для самопроверки	126
РАЗДЕЛ V. Игра как элемент анимационного обслуживания ...	127
Глава 1. Функции игры	127
Глава 2. Типология игр	129
Глава 3. Методика проведения игры.....	130
Глава 4. Игра как воспитательный процесс	134
Глава 5. Игровая анимационная работа с детьми и подростками.....	142
Резюме.....	143
Вопросы для самопроверки	144
РАЗДЕЛ VI. Мастер-класс по изготовлению народной текстильной куклы как часть культурно-познавательной анимационной программы	145
Глава 1. Мастер-классы в анимационной программе...	145
Глава 2. Культурно-историческая и педагогическая ценность народной текстильной куклы.....	150
Глава 3. Типология народной куклы.....	152
Глава 4. Описание мастер-класса по изготовлению традиционной текстильной куклы	156
Резюме.....	163
Вопросы для самопроверки	164
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	165
ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЯ.....	169
Тесты для самоконтроля	169
Ключи к тестам для самоконтроля	177
Вопросы для подготовки к зачету	178
ГЛОССАРИЙ	180

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	185
ПРИЛОЖЕНИЯ	189
1. Анимационная программа для туристов «Кофе — напиток или вкус жизни!»	189
2. Характеристика трудовой функции культуролога-аниматора	191
3. Должностная инструкция культуролога-аниматора	195
4. Профессиограмма тураниматора	199
5. Модель специалиста туранимации	201
6. 1 апреля — день смеха и веселья. Сценарий развлекательно-игровой программы для детей 4–6 лет	203
7. Правила посещения фитнес-центра	209
8. Примерное расписание детского клуба в курортном отеле (на материале отеля Республики Турции)	213
9. Игротека аниматора (фрагмент)	215
10. Дневник аниматора (Турция, 2012 г.)	221

ПРЕДИСЛОВИЕ

Дисциплина «Анимационный сервис» является составной частью подготовки специалистов в сфере индустрии гостеприимства, которая включает обслуживание туристов и в целом потребителей (населения) в средствах размещения, на предприятиях общественного питания, на транспорте, в культурно-развлекательных учреждениях.

Актуальность данной дисциплины базируется на одном из главных направлений перехода к инновационному социально ориентированному типу экономического развития страны — создании условий для улучшения качества жизни граждан Российской Федерации, в т. ч. за счет развития инфраструктуры отдыха и туризма, а также обеспечения качества, доступности и конкурентоспособности туристских услуг в Российской Федерации¹. Именно качество услуг, которые предоставляет предприятие индустрии гостеприимства — гостиница или отель, ресторан или кафе, экскурсионное бюро или санаторий, является решающим фактором при выборе гостя. Частью качественных услуг, несомненно, является анимационное обслуживание (анимационный сервис, анимация обслуживания гостей). Организация досуга туристов как трудовая функция требует достаточно высокой квалификации работника и предполагает разработку и реализацию туристских досуговых программ². Этой деятельностью на предприятии, согласно профессиональному стандарту «Специалист по организации и предоставлению туристских услуг», занимается культуролог-аниматор.

Анимация как вид сервиса — это деятельность профессиональной команды, четко представляющей свои задачи, владеющей умениями и навыками, позволяющими объединить набор разрозненных мероприятий в полноценную программу. К настоящему времени на-

¹ Постановление Правительства РФ от 2 августа 2011 г. № 644 «О федеральной целевой программе “Развитие внутреннего и въездного туризма в Российской Федерации (2011-2018 годы)”». — URL: <http://ivo.garant.ru/#/document/55171986:0>.

² Профессиональный стандарт «Специалист по организации и предоставлению туристских услуг». — URL: <http://russiatourism.ru/content/3/section/35/detail/3512/>

коплен богатый опыт по разработке и внедрению различных анимационных программ, основанный как на зарубежном, так и отечественном опыте.

Настоящее учебное пособие предназначено для того, чтобы дать студентам общее представление об анимационном облуживании, продемонстрировать специфику профессии аниматора как главного разработчика и участника анимационной программы, рассказать об основных формах и методах анимации — спортивной, зрелищно-развлекательной, культурно-познавательной, игровой. Итогом изучения дисциплины станет обладание такой профессиональной компетенцией, как готовность к планированию производственно-хозяйственной деятельности предприятия сервиса в зависимости от изменения конъюнктуры рынка и спроса потребителей, в т. ч. с учетом политики государства (ПК-2 федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 43.03.01 Сервис (уровень бакалавриата)). Все это осуществляется в рамках реализации важнейшей задачи высшего профессионального образования — подготовки высококвалифицированных специалистов в области сервиса, готовых применять полученные знания как в исследовательской, так и в практической деятельности.

РАЗДЕЛ I. СПЕЦИФИКА АНИМАЦИОННОГО СЕРВИСА

Глава 1. Понятийный аппарат теории анимационного сервиса

Современный и качественный сервис уже невозможно представить без такого его направления, как *анимация*¹. Мировой опыт свидетельствует, что в конкурентоспособное гостиничное и туристское обслуживание обязательно включена и анимационная составляющая: спортивные состязания; танцевальные вечера; карнавалы; игры; занятия, входящие в сферу духовных интересов, и т. п. Все они «оживляют» отдых (анимация — от лат. *anima* — «душа», *animatus* — «одушевление»; его производное «*animateur*» во французском языке переводится уже «вдохновитель, руководитель, организатор досуга») благодаря непосредственным впечатлениям от личного участия в мероприятиях. Не случайно здесь при толковании понятия «анимация» приведена этимология слова, т. к. в современных зарубежных, а вслед за ними и отечественных источниках прослеживается тенденция понимать анимацию в соответствии с его дословным переводом.

Впервые термин «анимация» употребил в середине XX в. французский социолог Жофр Роже Дюмазедье. Ученый связал качество досуга с обращением личности к экзистенциальным ценностям и ввел понятие «социокультурной деятельности» как сознательной, преднамеренной, организованной деятельности личности в сфере свободного времени. Ж. Дюмазедье акцентировал, что высшие духовные ценности должны являться неотъемлемой частью отдыха и развлечений, но подрастающее поколение не в состоянии самостоятельно преодолеть соблазны разрушительного и разрушающего

¹ Понятие «анимация» затрагивает и другие области человеческой деятельности: компьютерную анимацию и анимационное кино.

досуга (не правда ли, актуальные и сейчас мысли!). Для чего и необходимы особые «проводники», можно сказать, социокультурные лидеры, которые должны стать воспитателями культуры в новой цивилизации досуга. Обращая внимание на феномен лидера в сфере организованного досуга, французский ученый употребил словосочетание «социокультурное лидерство», которое затем заменил термином «анимация».

Исследования социально-культурной анимации в России начались с диссертации Е. Б. Мамбекова «Организация досуга во Франции: анимационная модель», защищенной в 1992 г. в Санкт-Петербургском государственном институте культуры. В этой работе автор провел анализ системы организации досуга во Франции, и до сих пор это исследование является единственным, посвященным изучению социально-культурной анимации за рубежом. В педагогической практике специфике социально-культурной анимации посвятили свои труды Н. Н. Ярошенко, А. Д. Жарков, М. А. Ариарский, В. А. Квартальнов и др. Так, В. А. Квартальнов в диссертации «Теоретические основы становления и развития системы непрерывного профессионального образования в сфере туристической деятельности» (2000) рассматривает аниматора как специалиста нового типа в области туризма, способного оказывать влияние на развитие общественных движений и повышение социальной активности граждан, способствовать усвоению людьми правил здорового образа жизни в процессе организации туристической деятельности, в т. ч. заботиться об их нравственном здоровье. Тем самым он сформировал тот контекст, который важен для российской школы анимационных исследований, где социально-культурная анимация (или социокультурная анимация) — особый вид культурно-досуговой деятельности общественных групп и отдельных индивидов, который основан на современных (педагогических и психологических) гуманистических технологиях преодоления социального и культурного отчуждения. Таким образом, в анимации важны и равны все ее составляющие — расслабление, физическое восстановление, радость, развлечение, удовольствие и развитие, творческая созидательная деятельность. Однако все эти составляющие отдыха, в котором задействована анимационная составляющая, сформировались не сразу.

При появлении *свободного времени* (когда человек не занят делами производственной или жизненной необходимости) возникает

возможность разнообразного его проведения. С начала XIX в. наблюдается существенный рост значимости досуга как общественной ценности. Во многих странах свободное время по своему объему начинает превышать время труда, а досуг приобретает все большую ценность для людей. Он обладает широкими возможностями для самореализации личности, когда это по тем или иным причинам трудно сделать в течение детерминированного и регламентированного *рабочего времени*¹, а также *необходимого нерабочего времени*.

Следует учитывать, что свободное время — категория социальная, органично связанная с рабочим временем, ведь количество последнего в каждой стране установлено законодательно. Например, в статье 91 Трудового кодекса РФ установлено основное свойство «нормальной продолжительности» рабочего времени — не более 40 часов в неделю. За последние пятьдесят лет в мире возобладала тенденция к использованию именно 40-часовой рабочей недели, предоставляющей больше свободного времени, чем раньше, когда рабочая неделя была более продолжительной. Она установлена, помимо России, на Украине, в Австрии, Бельгии, Исландии, Испании, Канаде, Люксембурге, Новой Зеландии, Норвегии, США, Финляндии, Швеции. Однако во многих странах она больше или значительно больше: в Японии — 44, в Германии, Греции, Ирландии, Италии, Нидерландах, Португалии — 48 часов².

Наряду с возрастающим количеством свободного времени в мире наблюдается и обратная тенденция — общество все чаще сталкива-

¹ В Трудовом кодексе Российской Федерации рабочее время — «время, в течение которого работник в соответствии с правилами внутреннего трудового распорядка и условиями трудового договора должен исполнять трудовые обязанности, а также иные периоды времени, которые в соответствии с настоящим Кодексом, другими федеральными законами и иными нормативными правовыми актами Российской Федерации относятся к рабочему времени» (http://www.consultant.ru/popular/tkrf/14__20.html).

² Кроме того, количество и качество свободного времени связано с пенсионным возрастом, т. е. возрастом гражданина, установленным государством, по достижении которого он может претендовать на получение пенсии по старости. В России он — один из наименьших среди развитых стран мира: 55 — у женщин и 60 — у мужчин. Для сравнения: в США он составляет 65 лет, в Японии — 70 для обоих полов.

ется с проблемой его нехватки. Это связано с непрерывным ростом темпа жизни человечества. Сегодня, в эпоху постоянной суматохи и быстрого ритма жизни, люди задумываются, насколько эффективно они используют свое время. Тем более что именно гармоничный баланс между свободным временем и его нехваткой является, как установили психологи, ключом к счастью.

Одна из форм использования свободного времени — досуг. Он обеспечивает *отдых*, гармонично совмещенный с разносторонним физическим и духовным развитием личности, который предполагает реализацию человеком одной из фундаментальных своих потребностей — потребности в релаксации, расслаблении, переключении усилий и внимания с одного предмета на другой. Потребность в отдыхе обусловлена биологической природой человеческого организма, его физиологией, а также разного рода психологическими и социальными нагрузками и неотделима от его потребности в активности, что проявляется в ритмичном чередовании активности — расслабления, бодрствования — сна.

Понятие отдыха гораздо шире его физиологической основы. Отдых может быть реализован через активные досуговые формы, что связано с актуализацией социальных и культурных ресурсов человека. Активный, деятельностный отдых, как правило, сопровождается быстрым и глубоким восстановлением сил, его последствия конструктивны и достаточно устойчивы. Для активного отдыха используются нерабочие дни недели, а также отпускное время.

В широком смысле феномен отдыха сближается с *рекреацией*, во время которой человек восстанавливает физические силы и психические ресурсы, развивает свой духовный мир, проявляет творческие способности. Считается, что рекреационный эффект достигнут, если человек начинает испытывать состояние психофизиологического комфорта и готовность воспринимать новые нагрузки.

В целом рекреация направлена:

- на оздоровление человека путем снятия производственного и непроизводственного психического и физического утомления через движение;

- повышение и удовлетворение культурных потребностей, познание окружающего мира, своего места в нем и смысла своего существования;

— повышение общей культуры здоровья человека при занятиях в оздоровительных центрах;

— повышение способности человека к труду, увеличение продолжительности сохранения полноценной работоспособности (что ведет к увеличению фонда рабочего времени вследствие сокращения заболеваний и повышения жизненного тонуса);

— расширение сферы приложения труда;

— увеличение занятости населения за счет рекреационного обслуживания в учреждениях отдыха и в отраслях, косвенно связанных с рекреацией (производство спортивного оборудования и туристского снаряжения, строительство объектов рекреации);

— структуру баланса денежных доходов и расходов населения за счет организации рекреационных занятий.

Одним из основных параметров, характеризующих рекреационную деятельность, выступает *рекреационное время*, связанное с типами рекреации. Выделяются два типа рекреации: 1) компенсаторный тип — компенсация затрат живых сил человека до нормального уровня; 2) расширенный тип — компенсация затрат живых сил человека с определенным запасом. Каждый из этих типов по-разному проявляется по отношению к тому или иному виду рекреационного времени (табл. 1).

Таблица 1

Структура рекреационного времени в течение жизни человека

Виды рекреационного времени	Продолжительность, тыс. ч	Доля, %
Инклюзивное (в течение рабочего дня)	20	4
Ежедневное (после работы)	204,4	40
Уик-энд (в конце рабочей недели)	178,1	34,8
Отпускное	40,3	8
Пенсионное	70,1	13,2
Итого	512,9	100

Рассмотрим каждый из видов времени в отдельности.

Инклюзивное время — время простого компенсаторного восстановления сил, встроено в бытовую и трудовую деятельность человека.

Ежедневное время — время компенсаторно-расширенного восстановления (включает постоянную рекреационную деятельность: краткосрочные прогулки, утреннюю зарядку, спортивные игры, купание, чтение).

Уик-энд — еженедельная рекреационная деятельность, отнесенная на конец рабочей недели (поездки за город, на дачу и т. д.), выполняющая функции расширенно-компенсаторного восстановления.

Отпускное время — рекреационная деятельность, отнесенная на конец рабочего периода, выполняющая функции расширенного восстановления.

Пенсионное время — время выхода человека на пенсию.

Каждый вид рекреационного времени по-своему незаменим в жизни человека, однако особую значимость приобретают те отрезки, в которые реализуется второй, расширенный тип восстановления сил. Одним из действенных инструментов и способов его воплощения в современных условиях является анимация — «оживление» отдыха и организация непосредственных впечатлений от личного, реже — опосредованного¹ участия отдыхающих в театрализованных, игровых, спортивных и культурно-развлекательных мероприятиях. Анимация как вид сервиса — это деятельность профессиональной команды по разработке и осуществлению специальных программ проведения свободного времени. Нужно понимать, что это услуга, основными задачами которой являются создание благоприятных условий для потребителей, повышение качества обслуживания, вовлечение отдыхающих в разнообразные досуговые мероприятия, «оживление» отдыха и лечения, реклама предприятия сервиса для повторного привлечения гостей.

Анимация как никогда актуальна в настоящее время, требующее от работника быстрого восстановления моральных и физических сил во время все более непродолжительного отдыха (тенденция к дроблению отдыха как никогда актуальна в современных экономических условиях). Можно утверждать, что *анимация* — лицо предприятия сервиса, будь то гостиница или отель, ресторан или кафе. Известная поговорка «По одежке встречают, а по уму

¹ Например, если речь идет о костюмированной постановке (допустим, мюзикла) с участием профессиональных артистов.

провожают» как нельзя лучше передает роль этого вида сервиса, только и «одежку», и «ум» здесь разделить невозможно. Анимационный сервис может стать из обычной формы обслуживания брендом, причем речь идет не столько о правилах, как заправлять постель и как должен лежать кусочек мыла. Бренд — это климат предприятия, его форма и содержание.

Глава 2. Формы, виды и функции анимации

Реалии современной повседневной жизни и их последствия, как то: экологическое неблагополучие, монотонность и динамика труда, увеличение жизненных нагрузок, чрезмерная физическая и психическая утомляемость, дефицит времени на творчество и хобби, городская суeta и др., создают предпосылки для обращения к услугам анимации. Анимационная деятельность характеризуется следующими общими особенностями:

- реализуется только в свободное время;
- дает право выбора, определяется добровольно, поощряет активность и инициативность как одного человека, так и целой группы;
- различается в зависимости национальных и территориальных особенностей и обычаев;
- характеризуется многообразием видов на базе различных интересов взрослых, молодежи и детей;
- отличается индивидуальным подходом к каждому гостю;
- носит гуманистический, культурологический, развивающий, оздоровительный и воспитательный характер.

Далее раскроем специфические особенности анимации через ее типы, виды и функции.

Вследствие своего длительного исторического развития анимация приобрела разнообразные *типологические формы*, которые можно классифицировать по пяти признакам.

1. *По территориальному охвату* анимация бывает: национальная, государственная, городская, муниципальная, локальная, специальная.

2. По *возрастному признаку* анимация делится на детскую, юношескую, студенческую, молодежную, семейную, социальную, для пенсионеров и инвалидов.

3. По *национальному признаку* говорят об этнографической, межнациональной и национальной анимации.

4. По *месту проведения* различают анимацию парковую, уличную, клубную, ассоциативную¹, специальную, производственную, в учебных заведениях.

5. По *отраслевому признаку* анимация распадается на туристскую, рекреационную, гостиничную и трансферную.

Рассматривая анимацию с точки зрения системного подхода как процесс удовлетворения специфических потребностей человека в общении, движении, культуре, творчестве, развлечении и приятном времяпрепровождении, остановимся на *видах* анимации:

— анимация в движении удовлетворяет потребность человека в движении в сочетании с приятными переживаниями;

— анимация через переживание удовлетворяет потребность в ощущении нового, неизвестного, неожиданного при общении, открытиях, а также в случае преодоления трудностей;

— анимация через общение удовлетворяет потребности в общении с новыми интересными людьми, в открытии внутреннего мира людей и познании себя;

— анимация через успокоение удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой;

— культурная анимация удовлетворяет потребность людей в духовном развитии личности через приобщение к культурно-историческим памятникам и современным образцам культуры;

— творческая анимация удовлетворяет потребность человека в творчестве, демонстрации своих способностей и установлении контактов с близкими по духу людьми через совместное творчество.

Обозначим основные *функции* анимации, которые необходимо учитывать при конструировании анимационных программ (выделены курсивом базовые функции):

— *психологическая* — нормализует психические процессы и состояния человека;

¹ От слова «ассоциация».

— адаптационная — позволяет перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой;

— компенсационная — освобождает человека от физической и психической усталости;

— стабилизирующая — способствует созданию положительных эмоций и стимулирует психическую стабильность;

— оздоровительная — восстанавливает и развивает физические силы человека, ослабленные в повседневной трудовой жизни;

— *педагогическая* — способствует формированию и развитию личности, передаче культурного опыта;

— образовательная — позволяет приобрести и закрепить в результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире;

— воспитательная — подготавливает подрастающее поколение к жизни и деятельности в соответствии с социокультурными нормативными моделями;

— *рекламная* — предоставляет возможность через анимационные программы сделать туриста носителем рекламы о стране, регионе, туркомплексе, отеле, турфирме;

— информационная — позволяет получить новую информацию о стране, регионе, людях и т. д.;

— экономическая — позволяет предприятию в условиях конкуренции увеличить доходы от своей хозяйственной деятельности.

В зависимости от вида сервисной деятельности и типа предприятия индустрии гостеприимства анимация также будет иметь свою специфику. Рассмотрим некоторые примеры.

1. Анимация на санаторно-курортных предприятиях.

Санаторно-курортный продукт включает в себя медико-рекреационные услуги, а также услуги по размещению, питанию, анимационному обслуживанию гостей. Необходимость анимации в санаторно-курортных учреждениях обусловлена большим количеством свободного времени у отдыхающих, и, если оно не заполнено, рекреант будет чувствовать себя некомфортно, что скажется на общем впечатлении от пребывания в санатории или на курорте. Процесс формирования спектра услуг, направленных на отдых и развлечение, в санаторно-курортных учреждениях является многоаспектным и включает в себя как программы активного характера (спортивные игры, аэробика, экскурсионные программы, пешие прогулки по терренкурам и т. д.), так и более размеренные программы

(вечера классической музыки, поэзии, кабинеты медитации и т. д.). Отметим, что одной из особенно важных для условий санаторно-курортного лечения становится оздоровительная функция анимации, направленная на восстановление и развитие физических сил человека, ослабленного в повседневной трудовой жизни.

Примерное содержание видов отдыха, которые могут быть анимированы, следующее: фитнес (тренажерный зал и секции); спортивные игры и физкультура; пляжный отдых (с анимацией на пляже); отдых на свежем воздухе; культурные мероприятия (на территории учреждения и выездные); развлекательные и досуговые мероприятия (танцевальные вечера или дискотека, концерты, фестивали, тематические клубы, кружки и др.); детский отдых (в зале — детская комната и на свежем воздухе)¹.

2. Гостиничная анимация (в туркомплексах, на турбазах, в отелях и т. д.).

Важной частью деятельности гостиничного предприятия и выражением высокой степени его профессионализма является организация гостиничной анимации. Анимация — это целая отрасль в гостиничном обслуживании, составная часть всего сервиса отеля. Гостиничная анимация вносит весомый вклад в выполнение условий положительного преобразования потребностей гостя в его удовлетворенность, что достигается профессиональной работой аниматоров. Ежедневное общение туристов с аниматорами и участие их в анимационных программах завершают процесс формирования для них комфортной среды гостеприимства. Особенно актуальна анимация в рамках курортной гостиницы (отеля).

Анимационные программы в курортной гостинице являются услугой, цели которой — повышение качества обслуживания, вовлечение отдыхающего в разнообразные досуговые мероприятия туристического комплекса, что неизбежно повлечет за собой увеличение заполняемости и доходов. Гостиничная анимация имеет свои функции, свою структуру, объект, субъект, средства и методы работы. Она задумывается, организуется и проводится самой гостиницей, исходя из мнения потребителей. Потребительский интерес изучается на основе анкетирования, опросов и личного контакта персонала отеля

¹ За основу взята программа отдыха в санатории «Сибирь» (<http://www.sibircentr.ru/otdykh/>).

с гостями. При этом учитывается имеющийся опыт обслуживания гостей в своем и других отелях. Гостиничная анимация осуществляется с учетом национальности, пола, возраста и других особенностей категорий и групп туристов. Идеальным является учет индивидуальных особенностей каждого туриста. С помощью анимации создается соответствующая гостеприимная, комфортная атмосфера в отеле. Посредством гостиничной анимации удовлетворяются потребности туристов в физическом и духовном развитии, эмоциональном обогащении через приятные переживания. Гостиничная анимация носит комплексный характер благодаря специальным программам, которые охватывают все виды и формы анимации, дает возможность для хорошего общения, приятных личных и совместных переживаний и для развлечений. Она мобильна, непринужденна, действенна, интимна, а также имеет постоянный характер, ежедневный контакт с туристом и позволяет учесть все пожелания.

3. Анимация на предприятиях питания (в ресторанах, кафе и др.).

Наличие реальной конкуренции на рынке предприятий общественного питания ставит перед менеджерами целый ряд задач, таких, как необходимость повышения эффективности производства, укрепление конкурентной позиции, а это неизбежно связано с внедрением в повседневную практику ведения бизнеса современных форм обслуживания, основанных на анимационных программах. Общественное питание — сфера оказания услуг, а это значит, что главная задача данного сектора предпринимательской деятельности — сделать людей счастливыми на то время, которое они находятся в ресторане (кафе, баре или другом типе предприятия).

В связи с этим, помимо основной услуги — предоставления питания, рестораны организуют проведение дней рождения, свадеб, вечеров отдыха, музыкальных шоу-программ, танцевальных вечеров (в т. ч. под «живую» музыку), вечеров фольклора (народные песни и танцы), вечеров романса, творческих встреч, кулинарных мастер-классов, профессиональных праздников (они должны тематически соответствовать концепции ресторана, например, День рыбака в рыбном ресторане), караоке и многое другое. Пример анимационной программы представлен в Прил. 1.

4. Туристско-экскурсионная анимация.

Современная мировая и отечественная практика свидетельствует в пользу широкого применения и использования туристской анима-

ции как средства успешного развития туризма. Туристическая анимация — это туристская услуга, при которой происходит взаимодействие аниматора с туристом посредством вовлечения его в активное действие, целью и результатом которой является удовлетворенность туриста отдыхом, стимулирование его активности, хорошего настроения, положительные впечатления, восстановление моральных и физических сил. Так, А. С. Кусков под туристической анимацией понимает разновидность туристической деятельности, осуществляемой на туристском предприятии (туркомплекс, отель) или на транспортном средстве (круизный теплоход, поезд, автобус и т. д.), или в месте пребывания туристов (на городской площади, в театре или парке города и т. д.), которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга.

Анимационные технологии как актуальное направление внедряют практически во все виды организации туристского обслуживания для наиболее полного удовлетворения потребностей туристов. Данное явление обусловлено современными изменениями в восприятиях и ценностных установках потребителей туристских услуг, а также повышением конкуренции между туристскими предприятиями, регионами и даже странами, предлагающими схожие виды отдыха и высокий уровень обслуживания.

В настоящее время социально-культурная анимация как системная организация досуга и отдыха туристов начинает играть особую роль в туризме, как инновационная форма услуги в экскурсионных программах. Особо стоит сказать о работе специалистов на такой экскурсии. Аниматор и экскурсовод могут быть независимы друг от друга, подключаться к работе системно и по очереди. Также экскурсовод и аниматор могут быть одним и тем же лицом. Для того чтобы быть профессиональным аниматором, работником экскурсионной сферы творческого начала бывает далеко недостаточно. Необходимо знание основных методик работы с разными группами отдыхающих, классификации анимационных программ, основ организации и подготовки анимационной программы. Особое внимание в этом случае необходимо уделить речи экскурсовода (аниматора). Анимационные элементы в экскурсии требуют актерского мастерства, эмоциональности и разнообразия, ассоциативного ряда, игры. Текст экскурсии должен быть ярким и насыщенным. Все эти знания и умения необ-

ходимы для реализации театрализованной экскурсии, когда экскурсовод предстает в облике одного из героев своего повествования и от его лица ведет рассказ о нравах и достопримечательностях города или музея.

Интерес к экскурсиям, включающим в себя анимационные программы в виде ролевых игр, значительно выше. Например, в Лидском замке (Республика Беларусь, <http://www.sword.by/index.php/en/>) реализуется проект «Свадьба Миндовга», в рамках которого все экскурсанты могут наблюдать, как проходит средневековая свадьба, более того, даже могут принять в ней участие в качестве приглашенных гостей. С использованием анимации проводится и посвящение в рыцари, когда погружение в эпоху осуществляется через возможность примерить доспехи и средневековую одежду, участие в битве на тренировочных мечах, стрельбе из лука, метании топоров и др.

В «Национальной деревне» в Парке Победы (г. Саратов, https://ru.wikipedia.org/wiki/Национальная_деревня_народов_Саратовской_области) представлены 14 подворий, в их числе русская изба, казахская юрта, украинский хутор, дагестанский замок и др. Здесь туристы могут познакомиться не только с архитектурой, но и с бытом, жизнью народов, проживающих на территории Саратовской области. Каждое подворье представляет человек в национальном костюме, который знакомит экскурсантов с обычаями представленной народности, а также угощает их национальной едой.

Анимировано проведение досуга в Ялуторовском остроге (г. Ялуторовск. Тюменская область, <https://vk.com/club17392169>). Гостям с элементами анимации предлагаются экскурсионное обслуживание (стрельба из лука, возможность наколоть дрова и набрать воды в колодце в крестьянском подворье), погружение в мир народных ремесел, участие в свадебном обряде, событийные мероприятия («Берендеево царство», Масленица и др.).

Отдельно стоит упомянуть о такой популярной в последнее время форме проведения экскурсии как квест. Быстро завоевавшее популярность направление выглядит как организация целого приключения во время экскурсии. Практика доказывает, что поиски клада, викторины, складывание карт и прохождение различного рода препятствий привлекает экскурсантов абсолютно любого возраста. Для проведения квеста необходима четкая программа, ориентированная на конкретный результат, подходящая территория, вспомогательные

материалы и строгие правила, которые будут выполняться экскурсантами. Задача аниматора и экскурсовода во время проведения экскурсии с элементами квеста — сохранить заинтересованность экскурсантов до финала. Анимационная деятельность в процессе экскурсии призвана обеспечить устранение психологических барьеров, которые, так или иначе, возникают при межличностном общении.

Таким образом, правильно поставленное анимационное обслуживание, учитывающее все многообразие перечисленных видов и функций анимации, способствует, во-первых, качественному отдыху гостей, во-вторых, оптимизации экономической деятельности предприятия сферы сервиса. Та или иная функция анимации будет актуализирована в зависимости от понимания целей анимации руководством сервисного предприятия: будут ли это только развлечения и рекреация, или же анимация будет пониматься как социальная практика с воспитательной и образовательной функциями, содействующая духовному развитию и гражданской активности отдыхающих. В свою очередь, для того чтобы анимация была эффективной, необходимо составить грамотную анимационную программу.

Глава 3. Специфика анимационной программы

Подготовка и разработка анимационных программ — особая деятельность туристской отрасли. *Анимационная программа* — это объединенный общей целью и замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий. Она состоит из отдельных *анимационных мероприятий*.

Технологический процесс создания анимационной программы базируется на трех составляющих:

- *объект деятельности* — обслуживаемые туристы, население;
- *субъект деятельности* — участник анимационной команды;
- собственно *анимационный сервис* — деятельность по формированию, продвижению и реализации анимационной программы разного назначения, обеспечивающая интересные, развивающие

и духовно обогащающие досуговые программы туристского пребывания и — шире — рекреации.

В период формирования анимационной программы ее организаторам следует ответить на ряд вопросов:

1. Какова целевая аудитория программы?

Здесь могут оказаться важными:

- возраст и пол будущих зрителей;
- социальное положение и профессиональная занятость;
- национальность (особенности культур и традиций);
- стиль жизни людей (например, классический, экстремальный, «домострой» и т. д.);
- состояние здоровья (особенно это важно в разработке спортивных-оздоровительных программ).

2. Какая идея и цель заложены в основе анимационной программы?

3. Как построить анимационное событие?

Работа по подготовке и проведению конкретной анимационной программы состоит из нескольких *последовательных этапов*.

1. *Подготовительный этап* включает в себя решение следующих задач:

- анализ предлагаемых анимационных программ;
- определение целей и задач анимационной программы;
- проектирование анимационной программы с учетом целевой аудитории;
- создание или подбор уже готовых сценариев анимационных мероприятий, включенных в программу;
- подбор творческих коллективов и распределение обязанностей внутри анимационной команды;
- выбор места и времени проведения анимационных мероприятий;
- составление сметы расходов на проведение программы;
- техническая подготовка программы (инвентарь, декорации костюмы, реквизит, подарки и т. п.);
- установка звуковой и световой аппаратуры, других технических средств, оформление сцены, подбор или изготовление фонограмм и т. д.;
- проведение репетиций;
- информирование гостей о проведении анимационных мероприятий.

2. *Начальный этап* является промежуточным между подготовительным и основным. Здесь происходит установление контакта с отдыхающими, осуществляются запись на различные анимационные мероприятия и сбор заявок.

3. Во время *основного этапа* происходит проведение анимационной программы.

4. *Заключительный этап* включает в себя награждение участников и прощание с гостями, опрос потребителей анимационных услуг, анализ и, если потребуется, усовершенствование проведенной программы.

Существуют различные способы информирования об анимационных программах. Рассмотрим его специфику на материале гостиничных предприятий.

В гостиничном комплексе на видных местах вывешиваются стенды с информацией о развлечениях, где на 2-3 языках должны быть указаны анимационные мероприятия, время их проведения и другие необходимые сообщения. Недалеко от информационного стенда должно находиться «Бюро развлечений», где можно получить дополнительную консультацию, взять напрокат необходимые материалы, инвентарь, снаряжение и т. д. Сотрудники этого бюро должны быть особенно приветливыми и готовыми помочь гостям.

Анимационную программу дня необходимо сообщать утром по гостиничному радио. В некоторых отелях, чтобы дополнительно привлечь внимание гостей к анимационным программам, по территории комплекса расхаживает клоун в разноцветном костюме (или другой персонаж) и приглашает гостей на мероприятие. Этот способ информирования является почти идеальным контактом с гостями, особенно с детьми. Важно, чтобы манера поведения клоуна была дружелюбной, а информирование велось в развлекательной форме, передающей атмосферу анимационной деятельности в гостинице.

Сочетание таких способов информирования гостей, забота об их качественном отдыхе, комфорте и безопасности может быть названо современным стилем «мягкой» гостиничной анимации. В противовес этому «жесткая» гостиничная анимация характеризуется навязыванием отдыхающим однообразных мероприятий, сопровождаемых денежными поборами.

При информировании гостей об анимационных услугах следует придерживаться «Федерального закона о рекламе», если речь идет об

услугах, оказываемых на территории Российской Федерации. Если речь идет о других странах, следует получить информацию о местном законодательстве в сфере рекламы.

Цель анимационной программы достигнута, если анимационное обслуживание будет способствовать сохранению и восстановлению соматического, физического, психического, нравственного здоровья человека. Эти компоненты определяют типологическое разнообразие анимационных программ.

Глава 4. Типология анимационных программ

Можно сказать, что все анимационные программы держатся на трех китах: первый — это *спорт*, второй — *зрелище* и третий — *игра*. Каждая анимационная составляющая является базовой частью комплексной анимационной программы, в т. ч. туристской, и все они настолько взаимосвязаны, что отделить одну от другой невозможно. Обратимся к типологии анимационных программ, презентующей их видовой состав.

— *Спортивные программы* предназначены для туристов, увлекающихся тем или иным видом спорта и приехавших в спортивно-туристский комплекс для занятий спортом по определенной системе тренировок в сочетании с отдыхом.

— *Спортивно-оздоровительные программы* отличаются от спортивных тем, что они рассчитаны на туристов, любителей спорта и активного отдыха, для которых туристический комплекс — это единственное место и возможность восстановления сил и здоровья через активные физические нагрузки в условиях первозданной природы и чистого воздуха.

— *Спортивно-развлекательные программы* ориентированы на туристов любого возраста. Они строятся на вовлечении туристов в активное движение через заманчивые, увлекательные, веселые конкурсы и состязания.

— *Спортивно-познавательные программы* строятся на приобщении туристов к духовно-нравственным ценностям в процессе активного отдыха (походы, пешеходные экскурсии).

Примером реализации программ со спортивным компонентом может стать деятельность Club Med (от фр. *Club Mediterranee* — средиземноморский клуб), международного туристического аниматора, владельца разветвленной сети отелей (они называются «городки») в разных странах. Кроме того, что Club Med предоставляет отдых по системе «все включено» (*Total all inclusive*), он предоставляет возможность занятия более 60 видами спорта и активного отдыха. Значительная часть занятий, обучения и сопровождения инструкторами включена в стоимость путевки.

Занятия спортом предусмотрены не только для взрослых, но и для детей практически любого возраста. Для детей от 2 до 3 лет предусмотрено посещение бассейна. Недавно в клубе начала действовать программа «Малыш и горные лыжи», предусмотренная для детей с 3-летнего возраста. Для целевой аудитории от 4 до 14 лет запланированы занятия различными видами спорта, соответственно возрасту: цирковая трапеция, теннис, парусный спорт, виндсерфинг, каяк, водные лыжи и т. д. К услугам детей и подростков от 11 до 18 лет — цирковая трапеция, роликовые коньки, скалолазание, парусный спорт, водные лыжи, виндсерфинг, площадки на свежем воздухе для спортивных занятий (настольный теннис, бадминтон, пляжный волейбол).

Другим примером является деятельность первого в России спортивного клуб-отеля «Акватория лета» (открыт в 2006 г.), расположенного на берегу Азовского моря. В нем реализована опробованная на Западе (в частности, в Club Med), но новая для России концепция клубного отеля, работающего по принципам «спорт — все включено» и «только для взрослых» (целевая аудитория — отдыхающие 14+, т. е. концепция *Child free*).

Для реализации бизнес-идеи — «спорт-отель на основе водных видов спорта» — был разработан комплекс услуг, позволяющий гостям заняться 11-ю видами спорта, среди которых виндсерфинг, кайтсерфинг, вейкбординг, водные лыжи, скалолазание. Спортивные навыки призваны прививать профессиональные инструкторы. На территории отеля находится самый высокий в Южном федеральном округе скалодром высотой 11,5 метров.

— *Культурно-познавательные программы* строятся на приобщении туриста к культурно-историческим и духовным ценностям страны, региона, этноса и включают в себя посещение музеев, театров, кинотеатров, художественных галерей, парков, выставок, фольклор-

ных мероприятий, концертов, вечеров поэзии, встреч с известными деятелями культуры. К ним примыкают экскурсионные программы, которые проводит, как правило, квалифицированный экскурсовод. Сюда же можно отнести проведение различных мастер-классов.

— *Зрелищно-развлекательные программы* включают в себя праздничные мероприятия, фестивали, карнавалы, тематические дни, ярмарки, дискотеки, танцевальные вечера, концерты художественной самодеятельности, любительские театральные постановки и т. д.

— *Игровые программы* строятся на участии туриста в различных играх, конкурсах, викторинах и т. д.

Как правило, в начале нового сезона анимационная команда разрабатывает программу на весь сезон.

Глава 5. Анимационная команда

Аниматор — специалист, занимающийся разработкой и реализацией индивидуальных и коллективных программ проведения досуга. Однако «аниматор» — обобщенное наименование для целой группы людей, или *анимационной команды (Animation team)*, каждый член которой занимает в ней определенное место (рис. 1).



Рис. 1. Иерархия анимационной команды

В анимационную команду входят директор службы анимации, шеф анимации, спорт-аниматор, детский аниматор, диск-жокей аниматор, а также декоратор, дизайнер, хореограф-постановщик, костюмер. Обозначим основные функциональные обязанности каждого участника процесса анимации.

Директор службы анимации (Entertainment manager):

- определяет основную концепцию и идею творческой работы, связанную с досугом гостей;

- осуществляет подбор персонала в службу анимации;

- проводит мониторинг аналогичных услуг;

- создает сценарии тематических (праздничных) дней, рассматривая и учитывая предложения гостей и руководства предприятия, анализируя предложения от членов анимационной команды;

- осуществляет поиск артистов для разнообразия анимационных программ, обговаривая условия с руководителями творческих коллективов;

- напрямую договаривается, проводит встречи с корпоративными заказчиками и потенциальными гостями с целью выяснения представлений о заказе услуг, предоставляемых службой анимации, и получения творческого задания;

- разрабатывает программы, учитывая пожелания заказчика;

- отвечает за разработку, ведение и контроль исполнения творческих работ;

- проводит обучение и наставничество членов анимационной команды;

- осуществляет организацию, оснащение и обслуживание проката спортивного инвентаря;

- осуществляет контроль продуктивности, связанной с деятельностью анимационной команды, корректировку мероприятий и введение новшеств.

Шеф анимации, шеф-аниматор (Animation chief):

- осуществляет разработку графика работы анимационной команды;

- осуществляет составление графика мероприятий на каждый день;

- проводит контроль своевременности исполнения запланированных мероприятий на каждый день;

— координирует работу анимационной команды по обслуживанию гостей;

— разрабатывает и заказывает костюмы для шоу-программ и тематических дней;

— следит за состоянием униформы, костюмов, при необходимости проводит пополнение, замену одежды и атрибутов, связанных с работой анимационной команды.

Спорт-аниматор (Sportanimator, Land Sport animator):

— разрабатывает спортивные программы;

— владеет информацией о проводимых им спортивных мероприятиях;

— привлекает гостей к занятию спортом;

— проводит активити¹ — утреннюю гимнастику, спортивные игры (аквааэробика, дартс, йога, настольный теннис, волейбол, водное поло, бочча, футбол, теннис, акваджим, степ-аэробика, уроки танцев и др.), в т. ч. в оригинальной и развлекательной форме, помогает достичь наилучших результатов в игре;

— следит за спортивным инвентарем.

Детский аниматор (Mini-club animator, Kids club animator):

— разрабатывает детские программы (активити и игры) на разновозрастную целевую аудиторию;

— привлекает детей к посещению «Детского клуба» (комната, оборудованная для детей);

— занимает детей играми, просмотром детских мультипликационных и художественных фильмов, чтением, рисованием, лепкой и другими творческими работами;

— проводит мини-диско² в вечернее время перед основной шоу-программой;

— следит за инвентарем, закрепленным за «Детским клубом».

¹ За каждым аниматором, как правило, закреплено 2 активити, которые он проводит каждый день в определенное время. См. Прил. 8.

² Мини-диско — детские развлечения в отелях, танцевально-игровые мероприятия, на которых исполняются простые, незатейливые песни из художественных фильмов, мультфильмов и т. д. В его репертуар входят песни Teresa Rabal, Hot Banditoz (Veo Veo, Yo Tengo Un Cochecito, El Tren), Volker Rosin (Das singende Kdnguru, Das Lied iber mich), Black Lace (Do The Conga, Viva Espana, Hokey Cokey, The Music Man) и др. Мини-диско популярно в Италии, Испании, Египте, Турции.

Диск-жокей аниматор (DJ animator):

- следит за музыкальным фоном на территории предприятия;
- подбирает музыкальный фон для бара, ресторана, пляжа и остальных мест, где должна звучать фоновая музыка;
- komponует музыкальное сопровождение анимационных программ;
- проводит дискотеки, как ночные, так и заказные, с составлением плей-листа на усмотрение заказчика;
- обслуживает аудиосопровождение конференций, проводимых на территории предприятия;
- следит за состоянием музыкальной аппаратуры и музыкального архива.

Кратко обозначим должностные обязанности других членов анимационной команды. *Декоратор* занимается оформлением сцены или мест проведения анимационных программ. *Дизайнер* разрабатывает афиши, флаеры, другую печатную продукцию. *Хореограф-постановщик* готовит танцевальные номера. *Костюмер* следит за костюмами для анимационных программ, при появлении новых номеров разрабатывает и подбирает необходимые атрибуты одежды и бижутерию.

На каждый день недели (по часам) составляется точное расписание мероприятий, и на каждого члена команды возлагаются определенные обязанности по их проведению. Чтобы заметить аниматора в толпе, достаточно «поймать» его глазами — аниматоры имеют яркие футболки. На футболке — карточка с именем аниматора и флагами стран, языками которых он владеет.

Общая программа анимации готовится таким образом, чтобы развлекательные и спортивные элементы были разнообразны по своей форме, интересны туристам и чтобы в проводимых мероприятиях было задействовано как можно больше участников, в идеале — все гости.

Как правило, аниматоры проводят pool games и cocktail games — несложные игры с гостями, участвуют в шоу — comedy show, playback show, dance show, competitions. Номера для шоу уже готовы или готовятся хореографом. Однако в некоторых отелях анимация «легкая», и вечерние шоу не проводятся, а в очень больших отелях есть специальные артисты, делающие шоу.

Аниматоры осуществляют *guest¹ contact* — постоянно общаются с гостями в свободное от активности время, во время обеда и ужина, после шоу. Так, во время обеда и перед ужином аниматоры встречают гостей у входа в ресторан, желают приятного аппетита, знакомятся с новоприбывшими гостями, общаются с теми, с кем сегодня играли, подсаживаются за столики и, стараясь не допускать пауз в разговоре, развлекают гостей и приглашают принять участие в играх и развлекательных шоу после обеда.

Днем туристы могут видеть аниматоров за прилавком бутика или обучающими новичков на корте, на спортивных состязаниях или рыбалке, организованных для туристов. Аниматоры продают CD-диски отеля (с клубной музыкой), футболки, билеты «Бинго-лотереи», билеты на дискотур; при этом аниматоры получают процент с продаж.

Вечерние шоу должны повторяться не чаще, чем один раз в две недели, из расчета обычно двухнедельного пребывания гостей в отеле. Сценарий, музыка, свет, хореография, костюмы — все четко продумывается и организуется членами анимационной команды.

Все аниматоры, не занятые в спектакле, принимают участие в подготовке вечерних шоу и развлекательных программ: готовят декорации, костюмы, другой реквизит, гримируют актеров, помогают им одеться и т. д.

Глава 6. Особенности профессии аниматора

Работа в гостинице или отеле сегодня — это большой выбор специальностей. В прежние времена набор вакансий в гостиничном бизнесе ограничивался метрдотелем, горничными, администратором, директором, официантами. Сегодня, когда говорят о персонале гостиницы, имеют в виду свыше десятка различных профессий. Многие из этих профессий считаются относительно новыми. Целый ряд профессиональных позиций пришел в отельный бизнес из других отраслей. В числе специальностей, которые считаются относительно новыми, но уже широко распространенными, — работа аниматора.

¹ *Guest* — англ. «гость».

Аниматор в отеле или гостинице, прежде всего за рубежом, — одна из наиболее востребованных в индустрии гостиничного дела должность. Как правило, спрос на услуги аниматоров особенно высок на летних курортах, где расположены большие гостиницы и отели. При этом аниматора может позволить себе далеко не каждый отель. Как правило, таких специалистов нанимают гостиницы, в которых более 100 номеров.

Кто такие аниматоры? Что нужно, чтобы стать хорошим аниматором? Как устроиться на работу аниматором? Ответим на эти вопросы.

Одним словом сказать, кто же такие аниматоры, невозможно. Это и массовики-затейники, и тонкие психологи в одном лице. Аниматоры дарят публике веселье и хорошее настроение, излучают позитив, энергию молодости. К каждому гостю, к каждому отдыхающему они находят свой «ключик» и позволяют сделать отдых приятным и полезным.

Все-таки основная задача аниматора в отеле — разнообразить досуг постояльцев. Хороший аниматор должен уметь самостоятельно разработать концепцию развлекательных программ в гостинице. Аниматор также отвечает за их последующее воплощение. В зависимости от статуса отеля, эти программы могут быть различных направлений. Среди них есть самые простые, например, анимация у бассейна. Здесь в распоряжении аниматора широкий выбор всевозможных игр и конкурсов, которые можно устроить на воде. Всего же в арсенале аниматора десятки или даже сотни уже отработанных развлекательных мероприятий: от шуточных лотерей до совместных с гостями постановок популярных мюзиклов. Они составляют портфель аниматора.

Большие отели на морских курортах нередко имеют в своем штате целые команды аниматоров. Одни отвечают за развлечение гостей у бассейна, другие — за организацию вечернего досуга, третьи — за создание программ для активного отдыха в фитнес-центрах, четвертые — за детские развлечения. Постепенно профессия аниматор становится востребованной и в небольших гостиницах. Нередко маленькие отели на 20–40 номеров, расположенные на одном курорте неподалеку друг от друга, берут на работу одного аниматора, который обслуживает их клиентов в разные дни недели.

Должность аниматора зафиксирована в приказе Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 12.03.2012 № 220н

«Об утверждении единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих», раздел «Квалификационные характеристики должностей работников организаций сферы туризма»¹. В нем значится должность «культуролог-аниматор», образование которого может быть гуманитарным или педагогическим.

Культуролог-аниматор, согласно приказу, «изучает и анализирует культурные процессы, происходящие в обществе, с целью определения запросов разных социальных групп населения и дальнейшей организации их досуга. Устанавливает контакты с учреждениями культуры, творческими организациями, общественными объединениями. Разрабатывает и осуществляет зональные и целевые культурно-досуговые программы. Организует спортивно-туристическую деятельность, применяет в ней новейшие достижения, современное оборудование, разрабатывает туристские досуговые программы. Организует физкультурно-оздоровительную деятельность с позиций современных достижений психолого-педагогической науки и передовой практики, разрабатывает индивидуальные и групповые досуговые программы для населения и туристов. Организует зрелищно-развлекательные мероприятия, разрабатывает и реализует зрелищно-развлекательные программы для населения и туристов. Разрабатывает и внедряет инновационные технологии организации социокультурной деятельности. Принимает меры по обеспечению безопасности туристов».

Он «должен знать: законы и иные нормативные правовые акты Российской Федерации в сфере культуры, спорта и туризма; теорию и методику обеспечения безопасности участников организуемых мероприятий; методы анализа, сбора и обобщения информации в области культуры и искусства; приемы и методы развития познавательной и творческой инициативы в социокультурной сфере людей различных социальных групп; историю и теорию культуры и искусства; туристскую анимацию, основы театрального искусства, режиссуры

¹ Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 12.03.2012 № 220н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих», раздел «Квалификационные характеристики должностей работников организаций сферы туризма». — URL: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=LAW;n=128025;dst=0;ts=662BCBF4758923E1B497BE4C7A0B995C;rnd=0.1254939753562212>.

и других специальных дисциплин; историю мировой и художественной культуры; экскурсоведение, религиоведение и краеведение; содержание дисциплин психолого-педагогического цикла; инновационные технологии организации социокультурной деятельности; основы трудового законодательства; правила по охране труда и пожарной безопасности».

Кадры для этой профессии набираются из разных отраслей. Аниматоры могут иметь педагогическое, артистическое образование, образование в сфере туризма, сервиса, индустрии гостеприимства. Зачастую особо ценится опыт работы по организации торжеств. Поэтому среди аниматоров очень много бывших свадебных ведущих. Большие гостиничные комплексы и отели-курорты, как правило, сами проводят подготовку аниматоров. Многие международные гостиничные сети предлагают специализированные учебные курсы аниматоров.

Отечественных аниматоров в наше время чаще всего можно встретить на различных популярных курортах Египта, Турции, Туниса, ОАЭ. Там они развлекают отдыхающих «по полной»: устраивают зрелищные конкурсы, веселые спортивные игры, готовят различные шоу-программы. Отдельно выделяют детских аниматоров — специалистов, которые занимаются организацией досуга детей в возрасте от 4 до 12 лет.

Аниматорами приглашаются лица любого пола в возрасте от 18 до 30 лет. Для устройства на работу аниматором желательно иметь хорошее здоровье — людям с серьезными хроническими заболеваниями такая работа противопоказана. Для желающих работать аниматорами также очень важен уровень владения иностранными языками. Владение хотя бы одним распространенным иностранным языком, например, английским или немецким, на среднем и выше среднего уровне — в принципе достаточное условие для работы аниматором. Если же уровень владения языком у претендента на должность аниматора выше или он знает несколько иностранных языков, то у него есть все шансы стать главным аниматором или же попасть в более престижный отель с соответствующим повышением зарплаты. Кроме этого, среди требований к аниматору — отсутствие боязни сцены и зрителей, громкий поставленный голос, четкая дикция, наличие слуха, актерский талант, танцевальная или спортивная подготовка, умение обращаться с аппаратурой (звукоспроизведе-

ние, спецэффекты и т. д.), знание популярных игр, песен, шуток и конкурсов, коммуникативные навыки, энтузиазм.

Стандартные контракты с аниматорами предполагают работу в течение трех-шести месяцев. При заключении полугодового договора перелет осуществляется за счет работодателя, причем туда и обратно (если контракт на меньший срок — только туда). Размещение — на территории отеля в номерах или в ложмане — отдельном домике для персонала (по два-три человека в комнате), гарантировано бесплатное полноценное питание — шведский стол. И, естественно, медицинская страховка. Кроме того, весь персонал получает значительную скидку (примерно 50%) в торговых точках на территории комплекса. Рабочую визу тоже оплачивает принимающая сторона. Зарплата у стажера-аниматора — 250 долл. в месяц. Опытный аниматор получает примерно 500 долл., хотя удается подработать (еще 50-100 долл. в месяц) продажей гостям дисков с «отельной музыкой», что тоже входит в обязанности аниматоров.

Рабочий день аниматора, как правило, составляет 8-9 часов, хотя нередко аниматорам приходится работать и сверхурочно. Распределение рабочего времени зависит от направления деятельности.

В принципе, аниматоры делятся на «спортивных», «танцевальных» и «детских».

«*Спортивные*» аниматоры работают большей частью в первой половине дня, занимая гостей подвижными играми или конкурсами в бассейне, на пляже или проводя различные мастер-классы (например, по шейпингу).

«*Танцевальные*» тоже могут вести уроки танцев, но основная их обязанность — организация вечерних шоу-программ и конкурсов. Хотя если у отеля есть собственная постоянная дискотека, то для разогрева публики на танцпол вызывают всю анимационную команду без учета специализации.

«*Детские*» аниматоры развлекают в течение дня малышей, давая возможность их родителям отключиться и тоже почувствовать себя отдыхающими. Если же взрослые хотят, чтобы за их ребенком присмотрели ночью, им придется заплатить определенную сумму.

В задачи аниматора могут также входить реклама и продвижение отеля на сайтах и в социальных сетях, организация выездных туров, проведение анкетирования (обратная связь — feedback, фидбэк) и др.

Работа аниматоров отличается в зависимости от концепции отеля. Есть отели с «шумной» анимацией, они рассчитаны в основном на молодежную аудиторию и на активных отдыхающих. В этом случае востребованными будут спортивные конкурсы, подвижные игры, основанный на аэробике активный фитнес, громкая музыка на территории, шумные вечерние шоу (как правило, везде «приездные» и не очень высокого качества), конкурсы «Мисс/Мистер отеля» и пр., а аниматор будет достаточно навязчиво вовлекать гостей в проводимые отелем мероприятия. Такая анимация представлена в типичном турецком отеле на Средиземном море.

Для отдыхающих, цель которых — расслабление, медитация, спокойный отдых, идеально подойдет отель с «софт анимэйшн» с полным отсутствием вечеринок и громкой музыки, где все направленно на релаксацию и легкие развлечения без навязчивого вовлечения гостей в них. Аниматор в таких отелях с гостями беседует непринужденно. Фитнес направлен на релаксацию, поэтому проводится активити по программе «body&mind» (тело и разум). Проводятся вечера с живой музыкой, танцевальные вечера, организуются прогулки на яхте. Эта анимация — для обеспеченных людей («элиты»), как правило, на Эгейском море.

Чтобы понять, как распределено время аниматора, представим расписание дня на примере турецкого отеля.

РАСПИСАНИЕ ДНЯ В ОТЕЛЕ

9:00 Въезд в отель. Завтрак.

9:30-10:00 Митинг с шефом по поводу рабочего расписания.

10:00-10:05 Клубный танец, танцуют все аниматоры.

10:15-11:00 Утренняя зарядка — пилатес.

Кто не занят на активити, общается с туристами и предоставляет информацию по поводу следующих активити.

11:15-12:00 Аквааэробика.

12:00-12:30 Пул геймс. Разнообразные игры, соревнования с туристами.

12:30-12:45-14:00 Перерыв.

14:00 Митинг с шефом. Расписание аниматора на вторую половину дня.

У каждого аниматора свое активити. Например: волейбол, бочка, дартс, водное поло.

14:30-14:35 Клубный танец, танцуют все аниматоры с гостями.

14:45-15:15 Дартс.

15:00-16:00 Волейбол на пляже.

16:00-16:30 Курс танца живота. Йога.

17:00-17:30 Футбол.

17:30 Выезд домой в ложман.

С 17:45 отдых до 18:50, если нужно идти на энтранс, или до 19:50, если нет энтранса.

Энтранс (entrance) — это встреча туристов у входа в ресторан и информирование их о том, что будет вечером (какое шоу по программе).

20:00-20:30 Ужин в ресторане с туристами. Аниматоры подсаживаются к туристам за столики и обедают, ужинают с ними.

20:30-21:30 Мини-диско для детей. Проводят аниматоры из мини-клуба.

21:45-23:00 Вечернее шоу. Каждый день что-то новое. Приезжают приглашенные артисты 4 раза в неделю, остальные 3 дня в неделю анимационная команда сама устраивает шоу для гостей. Обычно это «Мистер отеля», «Мисс отеля», «Лучшая пара» и т. п.

После 23:00 могут быть выезды на дискотеки в город. Если в этот день нет выезда, то аниматоры могут быть свободны.

В работе аниматором многих молодых людей привлекает возможность отдохнуть, не затратив при этом ни копейки, ведь проживание и питание оплачивать не нужно. Кроме того, аниматоры, как работники отеля, зачастую имеют доступ ко всем развлечениям совершенно бесплатно. Услуги доктора в отеле аниматорам также предоставляются бесплатно, но желательно приобрести медицинский страховой полис — это поможет избежать различных проблем со здоровьем.

Для того чтобы устроиться на работу аниматором, лучше всего воспользоваться услугами фирмы-посредника. Такие фирмы имеют большой опыт трудоустройства за границей, имеют соответствующие разрешения и лицензии. Также трудоустраивающие фирмы в случае необходимости готовы оказать посильную помощь. Фирма-посредник может взять на себя процедуру оформления визы, покупку авиабилетов.

Чтобы выбрать хорошую фирму-посредник для трудоустройства, лучше всего прислушаться к рекомендациям друзей и знакомых, уже имеющих опыт сотрудничества с этой фирмой, или же поискать отзывы о фирме в Интернете. Риск наткнуться на мошенников, к сожалению, существует.

Работа аниматора — это всегда щекотливая тема. Ведь помимо развлечений важно, чтобы у гостей гостиницы остались о ней исключительно приятные воспоминания. Для этого существуют правила поведения аниматора.

Деловой этикет аниматора

1. Запрещено разговаривать с гостями о сексе, религии, политике.
2. Запрещено носить солнцезащитные очки и курить в присутствии гостей.
3. Запрещено ругаться матом.
4. Нельзя различать национальности.
5. Гость всегда прав!
6. Запрещено обсуждать с гостями личные проблемы или проблемы отеля.
7. Гость в отеле не для того, чтобы слушать о проблемах или разделять их с вами.
8. Надо всегда улыбаться.
9. Следует исключить фамильярное обращение с гостями.
10. Нужно всегда оказывать помощь гостям.
11. Необходимо всегда быть дружелюбными с гостями, соблюдая дистанцию.
12. Главная задача аниматоров — создать атмосферу праздника для всех гостей.
13. Если вы не можете помочь советом гостям, лучше сказать вежливо «нет», чем дать ложную информацию.
14. Запрещено употреблять алкоголь, наркотики.
15. Запрещены интимные отношения (за исключением супружеских пар).
16. Следует бережно относиться к собственности и инвентарю отеля.
17. Нельзя уделять одному гостю внимание более 10 мин. Вы работаете со всеми гостями отеля.
18. Не разрешается использовать мобильный телефон во время работы.
19. Нельзя обсуждать с менеджерами отеля и гостями зарплату и другие условия работы.
20. Нужно уважительно относиться ко всему персоналу отеля.
21. Требуется следить за внешним видом.
22. Выходить за территорию отеля можно только с письменного или устного разрешения начальника.

По окончании практики бывший стажер — новичок-аниматор получит именной сертификат, подтверждающий его опыт работы в качестве аниматора в отеле. В дальнейшем подобная бумага позволит не только самостоятельно (без агентства) опять устроиться аниматором (или даже администратором на ресепшен) в любой курортный отель, но и увеличит шансы найти работу в России и Европе. Кроме того, длительный контакт с коллегами из разных государств и иностранными туристами позволит повысить уровень знания языка. И, наконец, главное: трудясь в отеле, наблюдая, общаясь, в т. ч. в неформальной обстановке, с другим персоналом, менеджерами, аниматор получает доступ к «кухне» гостиничного комплекса. Он поймет, как организованы питание, обслуживание номеров, круглосуточный сервис, дополнительная инфраструктура, узнает подводные камни бизнеса гостеприимства.

Наряду с удовлетворением собственных задач, аниматору не следует забывать, что его главная цель — качественная услуга, оказанная гостю. Эта многоаспектная услуга обладает следующими чертами:

- совмещает в себе социально-культурные, физиологические и психологические аспекты;
- основана на добровольности при выборе рода занятий и степени активности со стороны гостей;
- предполагает не регламентированную, а свободную творческую деятельность;
- формирует и развивает личность рекреанта, стимулирует творческую инициативу;
- способствует самовыражению, самоутверждению, саморазвитию и самовоспитанию личности отдыхающего через свободно выбранные действия.

При оказании такой сложной услуги аниматор всегда должен представлять (моделировать, знать), на какую аудиторию она рассчитана.

В Прил. 2 представлена характеристика трудовой функции культуролога-аниматора.

Глава 7. Анимационная аудитория

Аудитория — это временная общность людей, возникающая в связи с конкретным источником информации. Аудитория и ее сознание характеризуются определенной высотой барьера в восприятии информации, установками, ценностными ориентирами, стереотипами. Она может быть спокойной и возбужденной, заинтересованной и равнодушной, благожелательной и неприветливой, доверчивой и настороженной.

Равнодушная к одному, аудитория проявляет живейший интерес к другому. Не пользующаяся популярностью тема сегодня, завтра может привлечь к себе всеобщее внимание.

Состояние аудитории можно классифицировать по следующим типам:

- 1) состояние готовности;
- 2) состояние заинтересованности;
- 3) состояние активности.

Умение специалистов не только учитывать состояние аудитории, но и формировать его путем целенаправленного воздействия имеет решающее значение.

Содержание каждой анимационной программы соотносится с характером аудитории и имеет направленность своего воздействия. Поэтому программы следует различать по уровню, предмету, ориентации, что позволит эффективнее и целенаправленнее влиять на аудиторию.

При изучении анимационной аудитории очень важно правильно ответить на следующие вопросы: Кто и какими туристскими услугами пользуется? Кто эти люди? Какого они возраста? Откуда они? Каким образом можно заинтересовать публику и сделать так, чтобы люди пришли в следующий раз?

Подобные вопросы задает себе каждый человек, дерзнувший заняться организацией анимационных мероприятий. Если аниматор не знает своей аудитории и не представляет ее интересы, то он рискует совершить ряд фатальных ошибок. Люди, привыкшие к шампанскому и икре, будут не в восторге от пива с орешками. В связи с этим всех туристов можно классифицировать по следующим признакам: 1) в зависимости от возраста; 2) в зависимости от активности; 3) в зависимости от стиля жизни.

Дифференциация детей и подростков достаточно дробная, например:

1. *Младшие школьники* — дошкольники и начальная школа, из них:

- Babyclub — до 2-х лет;
- Miniclub — 2-7 лет;
- Kideclub — 8-12 лет.

Для этого возраста характерно зрелищное восприятие, важна театрализация.

2. *Подростковый возраст* — 10/12-15 лет, Teenclub.

Для этого возраста важно действие, движение.

3. *Старший возраст* — 15-20 лет.

Здесь приоритетным становится слово.

4. *Молодежь* — парни, девушки, молодые семьи, домохозяйки и т. д. Для них главное, чтобы было весело и интересно.

По классификации Всемирной организации здравоохранения существуют **фазы развития взрослой личности**:

1. *20-30 лет* — период стремления к самостоятельности. — Часто не живут с родителями. Независимы. Приоритеты — встреча со спутником жизни, создание семьи и рождение детей; выбор профессии или профессиональной адаптации.

2. *30-40 лет* — вершина жизни. — Продолжается профессиональный рост, идет общая мотивация человека, повышается уровень наблюдательности. Они анализируют, сравнивают. Складывается профессиональный тип личности.

3. *40/45-50/55 лет* — стабилизация жизни. — Упрочнение системы социальных ролей. Возрастает уверенность в себе, в своем образе жизни. Идет самооценка. Проявляются здоровый эгоизм, реалистичность. Человек подводит итоги прошлой деятельности, задумывается о цели жизни, физическом состоянии, положении в семье. Очень важны успехи детей.

4. *50/55-60 лет* — поздняя зрелость. — Снижение физических и умственных способностей, ослабление сексуальных функций и интересов, стремление продолжить состояние жизненной активности. Пик социальных достижений, власти, авторитета. Частичная освобожденность от занятий. Отбор наиболее интересных для личности дел. Появляется фаза наставничества. Успехи внуков и учеников на 1-м месте. Люди должны быть при деле.

5. *60–74 лет* — пожилые. — Плаксивые, эмоциональные, любят целоваться, хотят чувствовать себя молодыми.

6. *75–89 лет* — старшее поколение. — Посиделки, мелкие сладкие подарки, обязателен транспорт.

7. *90 лет и старше* — долгожители. — Поздравительные акции с выходом на дом, поздравительные наборы.

Традиционно среди туристов **по их активности во время отпуса** выделяют шесть групп.

Любители спокойного отдыха. Его представители отправляются в отпуск для того, чтобы освободиться от повседневных стрессов и отдохнуть в спокойной и приятной обстановке. Они боятся посторонних и большого скопления людей. Спокойно отдыхающих отпускников привлекают солнце, песок и море.

Любители удовольствий. Это тип очень предприимчивых туристов, которые во время отдыха заняты поиском разнообразных удовольствий и предпочитают светскую атмосферу. Применительно к ним чаще всего употребляются такие слова, как флирт, дальние прогулки, ночные развлечения.

Любители активного отдыха. Эти туристы любят природу и создают активную нагрузку своему телу. Предпочитают размеренное движение и пребывание на свежем воздухе. Их отпуск можно совместить с лечением.

Любители спортивного отдыха. В отличие от активно отдыхающих, у туристов-спортсменов все внимание сконцентрировано на соревнованиях. Для них очень важен спорт — их хобби. Они не страшатся физических нагрузок.

Отдыхающие с целью познания, изучения. Данный тип туристов заинтересован в повышении своего образовательного уровня, познании нового.

Любители приключений. Лишь немногие любители острых ощущений отправляются в странствие в одиночку и при этом подвергают себя действительно серьезному риску. К типу искателей приключений можно отнести таких туристов, которые ищут необычных впечатлений с определенной долей риска. Для них риск — это возможность испытать себя.

Следующая классификация представляет туристов **по их отношению к проведению досуга.**

Первый тип — *инициативные туристы*, которые заранее планируют как рабочие дни, так и время отдыха, поэтому и большинство идей по организации досуга разрабатывают самостоятельно. Задача аниматоров в работе с такими туристами — уметь выслушать инициаторов и помочь выполнить программу. При этом требуется способность к импровизации, недопустим перехват инициативы.

Второй тип — *деловые люди* (бизнесмены, менеджеры, представители научной и технической интеллигенции и др.), которые в обыденной жизни практически лишены досуга и стремятся даже свободное время потратить с максимальной пользой для дела. Этот тип туристов предпочитает досуг в форме деловых игр, диспутов и пр. Для них возможен и спокойный отдых, предусматривающий расслабление от стремительного темпа жизни (рыбалка, охота, выезд на природу, занятия йогой и др.).

Третий тип — *«увлеченные» туристы*, имеющие какое-либо увлечение, хобби, которому они посвящают большую часть свободного времени. Они предпочитают «клубный отдых», т. е. общение в группе по интересам.

Четвертый тип — *активные туристы*, люди, предпочитающие активную двигательную нагрузку во время досуга (например, спортивные игры, динамичные соревнования и мероприятия, спортивные занятия, фитнес). Именно эта категория отдыхающих чаще поддерживает инициативу аниматора.

Пятый тип — *«спокойные» туристы*, склонные к домашним формам досуга (чтению, компьютерному общению, просмотру телепрограмм, посещению театров и т. д.). Из мероприятий они обычно выбирают программы с вечерними шоу, посещением видеотеки, концертные программы, выезды на фестивали, концерты и др.

Шестой тип — *«ворчуны»*, т. к. эти рекреанты постоянно пребывают в сомнении по поводу полноты и качества оказываемых организаторами услуг, они чаще других скептически относятся к предлагаемым занятиям, негативно оценивают работу аниматоров (впрочем, как и другого персонала места отдыха). Их влияние на группу нередко приводит к тому, что единого коллективного решения принять не удастся.

Следующая классификация туристов по группам — в зависимости от стиля их жизни — предполагает более углубленный подход к выделению типов, т. к. рассматривает человека и его поведение

не изолированно, а в связи с его жизненной позицией, отношением к различным вещам и его желаниями.

В зависимости от стиля жизни выделяют четыре группы туристов. При данной классификации следует иметь в виду, что выделенные группы постоянно изменяются, и границы между ними очень расплывчаты: человек может переходить из одной группы в другую и возвращаться обратно.

Любители наслаждений. Представители данной группы предъявляют очень высокие требования к качеству отдыха. Для них путешествие — это способ самовыражения. От отдыха они желают получить удовольствие, позволить себе некоторые слабости или дать себе спортивную нагрузку.

Тенденциозные туристы. Для туристов, входящих в данную группу, отдых — возможность найти и проявить себя как личность. Это отдыхающие с высокими требованиями, но, в отличие от «наслаждающихся жизнью», им не нужны условия класса люкс. Они ищут единения с природой, тишины и возможности психологической разгрузки, осознают проблемы окружающей среды, интересуются политикой и культурой намеченного для посещения региона.

Семейные туристы. В эту группу входят исключительно семьи с детьми. Семейные туристы любят проводить свой отпуск в кругу семьи, друзей, родственников. Они отдыхают в спокойной и удобной обстановке, покупают услуги по выгодным ценам, не любят, чтобы им мешали. Чаще всего обслуживают себя сами.

Всецело отдыхающие. Важнейшим условием для туристов этого типа является возможность отдохнуть. В данную группу входят сравнительно пассивные туристы, которые проводят свой отпуск традиционным способом: довольствуются тишиной, долго спят, любят вкусно и обильно поесть, совершают короткие прогулки или недалежные поездки. Любители такого отдыха радуются, если на время отпуска могут быть сохранены их любимые привычки, ведь они не любят экспериментировать.

На выбор человеком конкретного развлечения оказывают влияние многочисленные факторы: социально-групповые, демографические, поведенческие характеристики человека, образа его жизни, доход.

Некоторые люди не нуждаются в стимулировании своей активности, другим, наоборот, необходим первый толчок. Есть и такие,

которых не заставит сдвинуться с места даже землетрясение. Во избежание конфликтных ситуаций все это необходимо учитывать.

Конечно, задача аниматора — вовлечь в действие и развлечь всю группу отдыхающих (так работать легче), но необходимо также помнить, что у каждого человека может возникнуть желание остаться одному в тишине даже на отдыхе. Следовательно, аниматор должен как можно быстрее определить психологическое состояние туриста, чтобы не перейти грань между активностью и назойливостью.

Любая крупная аудитория изобилует культурными различиями, поэтому послание должно быть как можно более культурно обобщенным и непредубежденным. Хотя лично вы можете не соглашаться с убеждениями и тенденциями какой-либо культурной традиции, демонстрация позиции неосуждения и принятия разных точек зрения вызовет у гостя благожелательность.

В качестве дополнительного материала в Прил. 3 приведена должностная инструкция культуролога-аниматора, в Прил. 4 — профессиограмма тураниматора, в Прил. 5 — модель специалиста туранимации.

Резюме

Современный и качественный сервис уже невозможно представить без такого его направления, как анимация, с помощью которой специалисты-аниматоры «оживляют» отдых и занимаются организацией непосредственных впечатлений от личного участия туристов в театрализованных, игровых, спортивных и культурно-развлекательных мероприятиях.

Анимация как вид сервиса — это деятельность профессиональной команды по разработке и осуществлению специальных программ проведения свободного времени. В эту команду входят директор службы анимации, шеф анимации, спорт-аниматор, детский аниматор, диск-жокей аниматор, а также декоратор, дизайнер, хореограф-постановщик, костюмер.

При разработке анимационной программы команда аниматоров учитывает типологические формы и виды анимации, принимает во

внимание функции анимации (психологическую, адаптационную, компенсаторную, стабилизирующую, оздоровительную и др.).

Разработка анимационной программы проходит поэтапно, с учетом подготовительного, начального, основного, наконец, заключительного этапов. Для ее проектирования важны объекты анимационного интереса, или, буквально, объекты туристского показа и развлечения, такие как естественные природные ресурсы, культурно-исторические ресурсы, рекреационные пространства, спортивно-оздоровительные и курортные ресурсы и др. На их основе формируются составные части программы, ориентированные на спорт, зрелище и игру. Кроме этого, аниматору необходимо учитывать особенности аудитории (целевой группы), с которой ему придется работать, в т. ч. возраст отдыхающих и их потребности.

Вопросы для самопроверки

1. Что включает в себя понятийное поле термина «анимация»?
2. Каково место анимации в структуре свободного времени и досуга?
3. Каковы типологические формы анимации?
4. Каковы виды анимации?
5. В чем заключаются основные функции анимации?
6. Какие элементы характеризуют сущность анимационной программы? Каковы этапы ее формирования?
7. В чем особенности разных типов анимационной программы?
8. Каких участников анимационной команды вы можете назвать? Каковы их функции?
9. В чем заключаются особенности профессии аниматора?
10. Какие группы туристов можно выделить, характеризуя анимационную аудиторию?

РАЗДЕЛ II. РЕЖИССУРА АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ

Глава 1. Режиссура в технологии анимационной деятельности

Анимационная деятельность представляет собой сложный, многоуровневый процесс. В ее задачи входят создание анимационных культурно-досуговых программ, поиск оригинальных решений и сохранение традиционных форм.

Деятельностную основу механизма работы анимационного сектора в структуре туристского продукта или в туристском комплексе составляет *технология анимационных программ*, с помощью монтажа, иллюстрирования, театрализации, игры преобразующая элементы мысли в конструкции, которые осуществляются в действии, материале, приобретая свою форму и содержание. Остановимся на каждом из них.

Метод монтажа

Монтаж — способ организации драматургического (литературного) материала: поиск документального и художественного материала, отбор и фрагментирование, соединение фрагментов в единое целое по замыслу программы.

Монтаж является творческим методом создания анимационной программы любой формы и содержания. В каждой программе используются документальный материал (например, сведения об участниках программы, правила игры, анонс программы и пр.), отрывки из литературных произведений (например, речевые связки между номерами концерта), поэтому сценарий представляет собой чередование явлений, действий, фактов, что требует монтажной организации материала. Методом монтажа пользуется режиссер-постановщик, который отбирает драматические, музыкальные, хореографические,

сценографические фрагменты и соединяет их в единое событие, в анимационную программу.

Монтируя различные эпизоды, необходимо выйти на общую главную идею. Монтаж — это не просто соединение отдельных игровых моментов, в основе лежит идейно-смысловое начало, определяется ход и направление сборки.

Монтаж может быть *конструктивным* и *ассоциативным*. В основе конструктивного монтажа лежит организационная конструкция (распределение фрагментов по месту и времени), а ассоциативного — построение сложной психической связи между явлениями (воздействиями, ощущениями, идеями и т. д.).

Выделяют следующие *приемы монтажа*.

1. Контрастность — сопоставление различных смысловых эпизодов, не схожих между собой.

2. Последовательность — эпизоды монтируются один за другим, логически цепляясь друг за друга, сплетаясь в единую нить повествования.

3. Параллельность — эпизоды проникают один в другой, т. к. действия идут параллельно (одновременное повествование об исторических событиях и современных, которое осуществляют двое ведущих).

4. Одновременность — различные действия происходят в одно время в разных частях сценической площадки или территории проведения программы (например, одновременно несколько различных игровых аттракционов расположены на площадке; на сцене поет солист, его сопровождает подтанцовка, часть подтанцовки выносит в зал цветы для вручения почетным гостям, в это же время зажигается фейерверк).

Метод иллюстрирования

Иллюстрирование — организация содержательного материала в виде показа, иллюстрации, которая делает информацию зримой, что, несомненно, усиливает эмоциональное воздействие. Иллюстрирование средствами искусства создает художественную форму, углубляет и конкретизирует тему. Любая тема может быть проиллюстрирована по-разному, что дает возможность постановщику выра-

зять свое отношение к информации, сделать ее более доходчивой для аудитории. Выбор той или иной иллюстрации («картинки») зависит от типа программы, ее формы, характера аудитории.

Например, для спортивно-развлекательной программы можно создать такую картинку: спортивная площадка, флаги, спортивные снаряды, выстрел из стартового пистолета, маршевая музыка; для детской развлекательной программы лучше всего подойдет воссозданный мир сказки; для интимной вечеринки для взрослых — горящие свечи, полумрак, уединение, романтическая музыка.

Фактически, иллюстрирование — основа создания художественного образа. Это мощное анимационное средство по вовлечению отдыхающих в досуговую программу.

Метод театрализации

Театрализация — организация единого действия на основе драматургического (сценарного) и режиссерского замысла, подчиняющего себе все составляющие происходящего события. Суть метода — в соединении движения, света, звука, предметов, людей во времени и пространстве. Это сложный творческий метод, объединяющий организационную, методическую и психологическую компоненты технологического процесса. Его природа бифункциональна, т. к. соединяет социально-педагогический и художественный аспекты воздействия на аудиторию. В итоге создается художественная форма, в которой вымышленная реальность на время протекания досуговой программы становится жизнью для человека, участвующего в событии.

Основная задача театрализации — создание зрелищно-активной ситуации, при которой участник события проникается общим настроением и, увлеченный единым порывом, совершает коллективные действия. Метод театрализации создает зрелищно-активную ситуацию, при которой каждый присутствующий не должен быть пассивным, а должен быть активным реагирующим зрителем (в этом, собственно, суть анимационной деятельности). При театрализации необходимо определить тему (идею), ход действия, жанр и конфликт.

Особую роль при разработке и воплощении анимационной программы занимает режиссер, в процессе своей работы создающий спектакль, постановку, действие. В их основе лежит продукт (результат)

тат) режиссуры — *сценарий*, заранее подготовленный план проведения какого-либо мероприятия. Режиссерское искусство заключается в творческой организации элементов сценария, создающих художественный образ, воздействующих на зрителя, вызывающих переживания, оставляющих впечатление.

Результатом деятельности режиссера анимационных программ является спектакль, который, согласно театральному словарю, определяется как «все то, что предстает взгляду зрителя». Специфику анимационной режиссуры определяет включение в перечень творческих элементов постановки еще одного действующего лица — аудитории. В анимационном спектакле зритель меняет свою роль сопереживающего созерцателя на роль активного участника всего действия.

Итогом работы режиссера является сценическая постановка, а завершающим этапом — анализ результатов деятельности анимационной команды.

В процессе постановочной деятельности формируется ряд режиссерских документов: режиссерский сценарий, основным назначением которого является координация деятельности всех участников и непосредственных исполнителей анимационного действия; монтажный лист; звуковая и световая партитуры.

Глава 2. Технология создания и написания сценария

Организованные, композиционно выстроенные формы анимационных программ проводятся на основе сценария. *Сценарий* — подробная литературная разработка с содержанием массового мероприятия, в которой в строгой последовательности излагаются отдельные элементы действия, раскрывается тема, показаны авторские переходы от одной части действия к другой, приводится примерное направление публицистических выступлений, вносятся используемые художественные произведения и обязательно предусматриваются средства активизации зрителя.

Работа над сценарием осуществляется поэтапно.

Подготовка и рождение сценарного замысла

Замысел — это предвосхищение события, его ощущение. Именно замысел становится движущей силой для дальнейших действий по отбору фактического материала, выразительных средств воплощения мыслей, идей. В нем заложена логика будущего сценария, из которой, как из зерна, вырастает драматургическое повествование.

Таким образом, замысел представляет собой задуманное режиссером построение программы, включающее разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения.

Процесс работы над замыслом анимационной программы осуществляется сценаристами. Ими являются драматург и режиссер, работающие в художественно-эстетическом единстве. Разработка замысла сценария и оформление его в виде документа происходят следующим образом.

1. Отклик на социальный заказ

Социальный заказ на анимационную программу в туристском комплексе проистекает из концепции анимационной деятельности, направленной на удовлетворение потребностей туристов в отдыхе и развлечениях. Для повышения эффективности анимации необходимо следовать принципу дифференцированного подхода к целевой аудитории. На данном этапе работы над замыслом должно произойти изучение культурных потребностей и запросов отдыхающих, ведь сценарий задумывается и пишется для конкретной аудиторной группы.

Культурно-досуговая программа интерактивна по своей природе, т. е. в основе ее лежит общение. На уровне замысла следует продумать форму общения и степень активности аудитории.

2. Тема и идея — фундамент творческой деятельности

На этом этапе работы над замыслом определяются тема и идея постановки. Здесь происходит генерация тем и идей и их отбор.

Тема — предмет, о котором автор хочет рассказать зрителю, или круг вопросов, которые подлежат обсуждению. Наибольшей популярностью в любой аудитории пользуются так называемые вечные темы: любви и ненависти, дружбы и вражды, жизни и смерти, одиночества и единения, борьбы и победы и т. п.

Тема раскрывается через поступки героев, персонажей. Поэтому на данном этапе работы над замыслом автор определяет количество и качество персонажей: их характеры, облик, поступки, отношения.

Находится такое оптимальное количество персонажей разного качества, которое обеспечит раскрытие идейного содержания будущей программы.

Идея сценария отвечает на вопрос: «Что я хочу сказать зрителям?» И если тема — предмет, то *идея* — мнение автора об этом предмете, его оценка. Именно идея определяет то чувство, которое должно зародиться в душе у зрителя, на основе которого должно сформироваться отношение к увиденному. Тема и идея неразрывно связаны и составляют стержень сценария, соединяющий все его фрагменты в единое целое, в одну концепцию, что усиливает впечатление от действия.

3. *Определение формы и содержания*

Следующая конструктивная деталь замысла — форма и содержание. *Форма культурно-досуговой программы* — это структура организации взаимодействия участников: аниматоров, актеров, зрителей — между собой и с информационным потоком. Выбранная форма предстоящей культурно-досуговой программы активно влияет на отбор содержания, а содержание «лепит» форму. Форма — способ осуществления содержания, поэтому работа над тем и другим идет одновременно. Форма диктует свои законы в выборе соответствующего драматургического решения. Так, если в спортивном состязании содержание раскрывается через фрагменты поединков спортсменов (тайм, забег и пр.) и действия болельщиков по поддержке команд, то основными конструктивными составляющими шоу-конкурса станут авторизованная работа ведущего, блоки выступлений конкурсантов, содержание конкурсных заданий.

В *содержании* сценария должны найти место признаки, присущие драматургическому произведению: сюжет, конфликт, композиция. Эти драматические элементы прорабатываются в процессе разработки содержания программы.

На данном этапе работы в воображении автора создается художественно зримый образ (видение) будущей программы, который может быть выражен в театрально-символической форме: через музыку, световые эффекты, декорации, костюмы. Придумывается рабочее название постановки.

4. *Накопление и отбор материалов*

На этом этапе происходят накопление, отбор и обработка фактических и художественных материалов, поиск реальных героев, уточ-

нение событий. Эта работа ведется творческим коллективом в индивидуальном порядке. Каждый ответственный за решение локальной задачи (формирование содержания фрагмента, написание диалогов ведущих, проработка монолога и пр.) действует самостоятельно в рамках общей идеи.

5. Поиск сюжетного хода, образной выразительности

Отобранные материалы представляют собой эпизоды, которые требуют соединения в единое повествование, в одну структуру. Метод соединения эпизодов в сценарии программы — монтаж.

На этом этапе ведется работа по отбору выразительных средств воплощения идейного замысла. Воплощение всегда материально и представлено в движении звука, цвета, света, предметов, а также в пластике движения человеческого тела и голоса. Поэтому в сценарном замысле должно быть определено звуковое, световое, декорационное оформление, дана характеристика действий персонажей на сцене и зрителей в зале. Для проработки этого аспекта к деятельности творческой группы привлекают специалистов: художников, декораторов, флористов, оформителей, дизайнеров, модельеров, пиротехников, свето- и звукорежиссеров, композиторов. Им выдается задание по отбору выразительных средств (музыкального материала, костюмов, декораций, светографии и пр.) для воплощения сценарной идеи и иллюстрирования фрагментов.

На данном уровне может появиться первый рабочий документ — сценарный план, в содержание которого входят название программы, действующие лица, план происходящих событий, описание места действия, хронометраж фрагментов.

6. Работа над композицией сценария

Композиция — соединение элементов художественного произведения (или мероприятия) в единое целое, гармоничное расположение материала. Выразительными средствами культурно-досуговой программы являются устное слово, музыка, танец, кино (видео), цирковые номера, игры и пр. От того, насколько гармонично все элементы композиции будут сочетаться друг с другом, зависит эмоциональное и эстетическое восприятие программы зрительской аудиторией.

Далее обозначим основные принципы гармонизации композиционного материала.

Целостность

Целостность выявляет взаимосвязь и соподчиненность элементов, или единиц сценария — эпизодов. Эпизод характеризуется сюжетной самостоятельностью, т. е., будучи вырванным из общей канвы, является самодостаточным. Он раскрывает одну из граней темы, поэтому содержит событие, вокруг которого разворачивается действие фрагмента. Но, будучи самостоятельной единицей, эпизод одновременно является неотъемлемой частью целого. Композиционная целостность сценария не сводится к простой сумме эпизодов, в которой от перемены мест слагаемых результат не изменится.

Драматический сюжет — это последовательность событий, их развитие; течение конфликта в конкретных обстоятельствах времени, места и образа действия. Фактически сюжет определяет сценарный план.

Фабула — причинно-следственная связь событий, определяющая введение персонажей с характерным поведением и задачами, необходимых для разворачивания конфликта и разрешения его. Фабула осуществляет связь сюжета с персонажами.

Контрастность

Закон единства и борьбы противоположностей — закон диалектики, закон развития. Нет борьбы, конфликта — нет изменения, развития, жизни. Контраст — такой способ сочетания элементов, при котором выявляются противоречия как движущие силы развития. Контрастное построение порождает в душе зрителя борьбу положительных и отрицательных эмоций, что заставляет совершать интеллектуальную и духовную работу, которая обогащает личность впечатлениями.

Подчиненность идейному замыслу

Хорош или плох тот или иной эпизод для данной программы, решается на основании очень жесткого критерия: участвует ли он в раскрытии идейно-тематического замысла. Достоинства эпизода не рассматриваются вне связи с идейной направленностью программы. Например, мастерски исполняемый цирковой номер с дрессированными собачками отлично подойдет для детского праздника «Первый раз в первый класс» и категорически не впишется в конкурс красоты «Тюменская красавица». Композиция — сочетание элементов не случайных, а специально отобранных по содержанию и форме.

Соразмерность

Если предыдущий закон гармонии описывает качественную характеристику элементов композиции, то закон соразмерности говорит о характеристике количественной. Вся композиция анимационной программы в целом должна быть соразмерна событию, которому она посвящена. Так, не стоит день рождения пятилетнего ребенка превращать в массовое гулянье на площадях и улицах города. В свою очередь, части композиции должны быть пропорциональны как относительно друг друга, так и всей композиции в целом. Должно быть установлено соподчинение главного и второстепенного как более крупного и более мелкого. Работу над соразмерностью элементов нельзя заформализовать. Здесь сценаристу помогут только чувство меры и творческая интуиция.

Написание сценария

Классическая структура композиции анимационной программы состоит из нескольких взаимосвязанных элементов.

Экспозиция

Это самое начало события. Его главная задача — погружение в атмосферу происходящего, подготовка к восприятию, установление режима общения. Этот кратковременный фрагмент заключается в приветствии ведущих, знакомстве с аудиторией, сообщении темы предстоящей программы.

Завязка

В завязке сосредоточено исходное событие, в котором заложено начало драматического конфликта. Именно это событие развивается в дальнейшем и заставляет следить за происходящим. В завязке концентрируется оригинальное драматургическое решение программы.

Основное развитие действия

Это самая обширная часть сценария, в которой укладывается практически весь сюжет программы. Его длительность, насыщенность разнообразными фрагментами и блоками определяются сюжетным ходом, драматическими особенностями события. Чередование блоков и эпизодов подчинено сквозному действию сценария, его идейной устремленности, что создает впечатление целостности программы.

В композиционном построении основного действия следует верно расставить акценты: выделить основные слова, понятия, действия, которые фиксируют зрительское внимание на узловых моментах сюжета, делают происходящее логичным, а повествование понятным.

Развитие события обеспечивается наращиванием темпоритма совершаемых действий.

Кульминация

Это наивысшая точка эмоционального накала аудитории, смысловой центр композиции. В основе кульминации — главное событие, в котором и разрешается драматический конфликт.

Развязка

Как структурный элемент она выполняет функцию завершения сюжетной линии. В развязке содержится заключительное событие, в котором подводится итог, сообщается о разрешении конфликта, завершается сюжет. Здесь ведущие прощаются, выражают надежду на новую встречу.

Финал

Это фрагмент полного завершения сценического действия. Как правило, финал связан с единодушным массовым действием. Это единый «выдох» зрительской аудитории: аплодисменты, фейерверк, крики «Ура!» и т. п.

Результатом воздействия анимационной программы, некой ее высшей точкой может стать переживание аудиторией *катарсиса* (от др.-греч. «возвышение, очищение, оздоровление»). По учению Аристотеля, трагедия при помощи сострадания и страха производит катарсис подобных (т. е. сострадания, страха и родственных им) аффектов. Здесь катарсис следует понимать не в этическом смысле как нравственное очищение, а в медицинском: все люди подвержены ослабляющим аффектам, и, согласно учению Аристотеля, одной из задач искусства является безболезненное возбуждение этих аффектов, приводящее к катарсису, т. е. к разряжению, в результате которого аффекты на время оказываются как бы удаленными из души. Трагедия, возбуждая в зрителе сострадание и страх, производит разряжение этих аффектов, направляя их по безвредному руслу эстетической эмоции, и создает чувство облегчения. В современной психологии (в частности, в психоанализе, психодраме, телесно-ориентированной терапии) катарсис понимают как индивидуаль-

ный или групповой процесс высвобождения психической энергии, эмоциональной разрядки, способствующей уменьшению или снятию тревоги, конфликта, фрустрации¹ посредством их вербализации или телесной экспрессии, ведущих к лечебному эффекту и лучшему пониманию себя.

Апробирование сценария в постановочной работе

Обязательной частью постановочной работы является апробирование сценария. В творческий коллектив по созданию сценария вливаются аниматоры (ведущие, танцоры, певцы, актеры, исполняющие роли в ключевых событиях), а также технический состав: звуко- и светооператор, выпускающий режиссер и пр. Проводятся предварительные репетиции-этюды, в процессе которых выявляются сценарные погрешности, недоработки, нестыковки, отклонения от темы и пр.

Доработка элементов сценария

На основе выявленных неточностей и недоработок, а также найденных в процессе живого действия новых фрагментов и выразительных средств сценарий дорабатывается.

Реализация замысла в форме сценарной записи

Последний этап работы — оформление сценария в печатном виде. Промежуточная форма записи сценария — синопсис, описывающий историю на 1-2 листах. В окончательном варианте сценарий представляет собой документ, по которому работает вся постановочная группа. Он включает в себя следующие элементы:

- обозначение формы анимационной программы, характера зрительской аудитории, событийного назначения;
- название анимационной программы;

¹ Фрустрация — психологическое состояние гнетущего напряжения, тревожности, чувства безысходности и отчаяния; возникает в ситуации, которая воспринимается личностью как неотвратимая угроза достижению значимой для нее цели, реализации той или иной ее потребности.

— список действующих лиц и исполнителей, технического состава и функций каждого;

— сценарный план с хронометражем или поминутным интервалом блоков, номеров, связей;

— содержательная часть, описывающая действия участников программы в драматургической последовательности (ремарки образного решения, ремарки персонажей, ремарки зрительских действий, текст речи ведущих, название фрагментов действий — «хореографическая композиция», «сольное пение», «коллективная игра»).

Режиссерский замысел оформляется в режиссерский сценарий на основе драматургического (литературного) сценария и включает в себя:

— режиссерские постановочные концепции: характеристики пространства для действия (сценография, содержание и местонахождение декораций);

— описание схемы движения участников программы и предметов (направления входов и выходов участников, движения декораций и предметов, моменты начала и окончания движения, перемены местоположения действий, мизансцены¹ и их перестройка и т. д.);

— комментарии к звуковому оформлению (содержание, место включения, уровень громкости и т. д.);

— комментарии к световому оформлению (содержание, моменты изменения световой заставки и т. д.);

— характеристику персонажей и их действий (характеристика речи, действенные задачи, костюмы и т. д.);

— жанровые, темпоритмические, стилистические рекомендации по манере игры актеров;

— предполагаемые действия участников (реакция аудитории);

— временной регламент события (продолжительность фрагментов и эпизодов, общая продолжительность программы и т. д.).

Утвержденный сценарий тиражируется и вручается заинтересованным лицам (заказчику, членам анимационной команды). В практике организации и проведения анимационной программы создание сценария и его воплощение осуществляются одним и тем же лицом (или лицами). Даже в том случае, если режиссер не яв-

¹ Мизансцена — расположение актеров на сцене в тот или иной момент спектакля.

ляется автором сценария, он все равно принимает непосредственное участие в работе над ним. Современные интернет-ресурсы предоставляют широкие возможности для выбора разнообразных сценариев¹, которые, впрочем, предполагают их доработку для конкретной аудитории.

Глава 3. Номер как единица анимационной программы

Единица действия в анимационной программе — художественный эпизод или номер. Номер — самая мелкая единица программы. Номера объединяются в эпизоды, а эпизоды — в единое представление за счет метода творческого монтажа.

Существуют несколько принципов монтирования элементов анимационной программы между собой:

- рациональный (за счет факторов разумности — технических возможностей использования костюмов и профессиональных артистов и т. д.);

- эмоциональный (обуславливается фактором режиссерского настроения, творческого полета и профессиональных способностей режиссера);

- событийный (основан на логике событий).

Номера подразделяются на несколько групп: речевые, пластические, музыкальные, оригинальные.

Речевые номера основаны на литературном (словесном) материале, будь то поэзия или проза, и могут звучать в нескольких интерпретациях — на понятном и непонятном языке, традиционном национальном или иностранном языке, или на «тарабарском» наречии, представляющем собой набор случайных или специально запланированных звуков и слогов. Главным выразительным средством является слово, которое может быть усилено музыкальными, хореографическими, пластическими «вставками».

¹ Можно использовать следующие сайты: Сценарии праздников (<http://scenarii.ru/>), Поздравок.ru (<http://pozdravok.ru/scenarii/prazdniki/>), fome.ru. Сценарии праздников (<http://scenario.fome.ru/>) и др.

Группу *пластично-хореографических номеров* представляют танец, пантомима, акробатика. Танцевальные номера наиболее динамичны. Однако, выбирая танцевальный номер, необходимо, чтобы в нем четко прослеживалось драматургическое начало — по смыслу, эмоциональному настрою.

Музыкальные номера представляют собой песенный и (или) инструментальный жанр. В песенных номерах основным выразительным средством является вокал, который может сопровождаться хореографическим, пластическим, световым и пиротехническим эффектом.

К *оригинальным номерам* относятся цирковые номера (жонглирование, фокусы, иллюзии, дрессировка) или номера, основанные на оригинальном подходе к использованию выразительных средств (буффонада, клоунада, звукоподражание, игра на необычных инструментах и т. д.).

На практике часто используются *синтетические номера*, включающие в себя различные виды разных групп номеров.

В режиссерской работе над номерами есть несколько профессиональных нюансов, которые необходимо учитывать при подготовке анимационной программы:

- замысел постановки является планом действий, истинную картину которых определит работа с исполнителями;

- необходимо внимательно относиться к номерам, которые при первом просмотре не вошли в общую канву программы: проанализировать причинно-следственные связи и оценить возможность усовершенствования номера;

- даже самые опытные артисты не всегда могут виртуозно исполнить номер после первой репетиции.

Глава 4. Виды театрализованных постановок

Среди разнообразия форм досуговой деятельности особое место занимают театрализованные постановки как наиболее востребованная потребителем и эффективная по силе воздействия на личность форма.

Театрализованное представление — особый род искусства. Основным материалом его является свободное творчество людей.

И сегодня устоявшиеся театрализованные формы можно подразделить на следующие основные группы:

- 1) литературно-музыкальная композиция;
- 2) театрализованный концерт;
- 3) представление;
- 4) театрализованное представление;
- 5) театрализованное действо.

Каждая группа включает те виды театрализованных постановок, которые соответствуют ей по параметрам: а) форма взаимодействия участников; б) действенная задача представления; в) характер содержащейся информации; г) содержание главного действия; д) выразительные художественные средства.

Формы взаимодействия участников характеризуются размерами интерактивной компоненты в представлении. Интерактивность подразумевает диалог между ведущими и участниками представления в виде ответных действий. Например, ведущий командует: «Поднимите ваши руки!» — аудитория выполняет; ведущий продолжает: «И встречайте нашего гостя!» — аудитория аплодирует, кричит, свистит.

В таких театрализациях, как *литературно-музыкальная композиция* и *театрализованный концерт*, предполагается *минимальная интерактивность*, выраженная в виде аплодисментов, смеха, слез, единодушных вздохов, выкриков и других признаний или осуждений увиденного. Здесь основными действиями участников являются восприятие и сопереживание.

В *агитационно-художественных* и *театрализованных представлениях* интерактивная компонента представлена в *большей степени*. В содержание таких представлений включены фрагменты, построенные на вовлечении аудитории в активные действия: скандирование, совместное пение, массовый диалог с ведущим, участие в конкурсе или игре на сцене, участие в номере по выбору артиста и пр. Здесь к восприятию и сопереживанию добавляется содействие в постановке представления.

Театрализованное действо абсолютно интерактивно. Его содержание предполагает активные действия со стороны участников, в противном случае оно просто не состоится. Так, например, если на танцевальном вечере аудитория займется созерцанием, будет потеряян смысл происходящего события.

Каждая театрализованная форма решает свои задачи, которые связаны с основной действенной линией протекающих событий. Так, главным действием агитационно-художественного представления является чествование или критика; литературно-музыкальной композиции — утверждение нравственных идеалов; театрализованного концерта — познание мира в образах искусства, общение с прекрасным; театрализованного представления — причастность к общественным достижениям; театрализованного действия — празднование, самоактуализация.

По характеру содержащейся информации театрализованные формы досуга можно подразделить на публицистические и художественные. Это разделение несколько условное, означающее лишь преобладание того или иного вида информации. К публицистической относится информация, отражающая актуальные проблемы и явления текущей жизни: политическую систему государства, конкретные сведения об отеле, о предлагаемых услугах, фамилии и имена награждаемых, диаграммы роста показателей и т. д. К художественной информации относятся произведения искусства: литературы, музыки, живописи и пр.

Главным действием театрализованной постановки является центральный обряд или церемониал, т. е., собственно, то действие, вокруг которого и разворачивается событие. Обряд — символическое действие, регламентированное народными традициями. Церемониал — символическое действие, регламентированное официальными (государственными или корпоративными) традициями. Символика действий центрального обряда агитационно-художественного представления связана с воздаянием почести тому, что признано достойным. Так, в юбилее, например, это вручение подарков в сопровождении добрых пожеланий, а в презентации — приобретение товара или заполнение оценочной анкеты. Символическим действием в центральном обряде литературно-музыкальной композиции должны стать проявления одобрения: преподношение цветов, аплодисменты или явления духовного катарсиса. Центральный обряд театрализованного концерта связан с такими действиями, как вызывание на бис, овации, крики «браво» и прочие проявления приятия. Центральный обряд театрализованного представления связан с его темой: например, закрытие фестиваля, открытие купального сезона, конкурс девушек «Мисс “Салима-клуб”» и пр. Однако что бы ни про-

исходило в этом главном действии представления, будь то зажжение гигантского костра сразу всеми участниками праздника или прыжок с вышки в реку генерального директора базы отдыха, все участники представления должны чувствовать свою сопричастность к обряду. Если в зажжении костра каждый мог поднести свою спичку, то прыжок в воду директора должен произойти только после того, например, как все отдыхающие дружно скажут: «Раз, два, три!» Так же как в театрализованном представлении, центральный обряд театрализованного действия зависит от темы события, но отличие в том, что участники занимают в нем самую активную действенную позицию. Например, масленичный обряд предполагает сожжение соломенного чучела Масленицы, и принцип построения данной театрализованной формы требует того, чтобы сами участники сотворили чучело, вынесли его на площадь, установили, подожгли и скандировали: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло!»

Литературно-музыкальная композиция. Отличительной особенностью данной театрализованной формы является литературная и музыкальная основа содержания постановки. Сценарий такой постановки строится на основе отрывков и целых произведений художественной, публицистической и научной литературы. Музыка в таких постановках выходит за рамки средства оформления действия, становясь частью действенной структуры, драматическим элементом происходящих событий.

Театрализованный концерт может быть сольным, сборным, тематическим. Ревю и дивертисмент — виды сборных концертов. Тематический концерт может быть посвящен определенной теме праздника, например, Международному женскому дню или одному жанру искусства, например, вокальный концерт.

Агитационно-художественное представление носит публицистический характер. Основу содержания составляют документальные материалы, содержащие особые приметы того явления или предмета, о котором идет речь в постановке. Такими приметами могут быть: для КВН — критика недостатков явлений, свойственных данному учебному заведению; для презентации турфирмы — акцент на преимуществах продукции и обслуживания, предоставляемых только здесь; для юбилея — чествование достижений юбиляра и т. д. Но чтобы информация не стала сухим изложением цифр и фактов, она

преобразуется с помощью приемов театрализации в художественное произведение.

В *театрализованном представлении* прослеживаются черты всех ранее описанных театрализованных форм культурно-досуговой деятельности. Есть в нем элементы иронии и чествования, есть литературные и музыкальные фрагменты, есть и эстрадные концертные номера. Однако в театрализованном представлении все они собраны в жесткую сюжетную канву, поэтому данная театрализация из всех вышерассмотренных наиболее близка к драматической театральной постановке. Театрализованное представление может быть автономной постановкой, а может — элементом театрализованного действия.

Театрализованное действие на практике часто называют празднеством. Все разновидности народных праздников с древнейших времен носят театрализованный характер: костюмирование, участие в обрядах, играх, устраивание зрелищ. Праздник — явление одновременно и социальное, и художественное. Это необходимый элемент в жизни человека, одно из проявлений его бытия. Погружаясь в праздничные события, человек впадает в состояние транса, сбрасывает накопившийся груз усталости, возвращает себе силу и гибкость. Без этого он становится хрупким и беспомощным, теряет вкус к жизни.

Театрализованное действие состоит из трех основных частей: 1) движение участников праздника к единому центру, где будет происходить праздничная церемония; 2) локальная часть, в процессе которой происходит межличностное праздничное общение; пирование, игры, театрализованные концерты, посвященные празднику; 3) театрализованное представление, содержащее центральный обряд.

Монтаж элементов театрализованного действия носит мозаичный характер, однако в этой мозаике обязательно присутствие трех основных моментов: 1) открытие праздника; 2) развитие действия; 3) закрытие.

Сценарий к детскому празднику в честь 1 апреля представлен в Прил. 6.

Резюме

Деятельностную основу механизма работы анимационного сектора в структуре туристского продукта или в туристском комплексе составляет технология анимационных программ, с помощью монтажа, иллюстрирования, театрализации, игры преобразующая элементы мысли в конструкции, которые осуществляются в действии, материале, приобретая свою форму и содержание.

Организованные, композиционно выстроенные формы анимационных программ проводятся на основе сценария. Сценарий — подробная литературная разработка с содержанием массового мероприятия, в которой в строгой последовательности излагаются отдельные элементы действия, раскрывается тема, показаны авторские переходы от одной части действия к другой, приводится примерное направление публицистических выступлений, вносятся используемые художественные произведения и предусматриваются средства активизации зрителя.

Работа над сценарием осуществляется поэтапно в строгой последовательности и включает подготовку и рождение сценарного замысла, написание сценария, его апробирование в постановочной работе, доработку элементов сценария, реализацию замысла в форме сценарной записи. В итоге создается режиссерский сценарий — документ, который выполняет функцию организации всех элементов постановки на основе определения их места во времени и пространстве.

Частью режиссерского сценария является номер как единица анимационной программы. Номера подразделяются на речевые, пластические, музыкальные, оригинальные.

Тот или иной номер может быть частью театрализованной постановки: литературно-музыкальной композиции, театрализованного концерта, представления, театрализованного представления и театрализованного действия.

Вопросы для самопроверки

1. В чем заключается метод монтажа как способа организации драматургического (литературного) материала?
2. В чем особенности метода иллюстрирования?
3. В чем особенности метода театрализации?
4. Каковы этапы подготовки сценария?
5. В чем суть этапа по подготовке и рождению сценарного замысла?
6. Каковы особенности этапа по написанию сценария?
7. Какие принципы гармонизации композиционного материала вы можете назвать?
8. Каковы основные особенности сценарной записи? Какие элементы она содержит?
9. Какие номера анимационной программы вы знаете?
10. Какие виды театрализованных постановок вы можете назвать? В чем их специфика?

РАЗДЕЛ III. СПОРТИВНЫЕ ПРОГРАММЫ В АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Глава 1. Спортивная анимация как часть рекреации

Существуют пассивный и активный виды отдыха. Основной смысл такого разделения — определение видов передвижения и интенсивности деятельности человека в данном процессе. Выбор активного или пассивного отдыха зависит от индивидуальных потребностей, привычек, состояния здоровья, интересов и желания отдыхающих. С течением времени, с изменением возраста, уровня образования, жизненного опыта, семейного положения и доходов отдых постепенно меняется, трансформируется, качественно преобразуется.

Пассивный отдых — это состояние бездеятельности. Пассивный отдых и пассивные виды туризма ориентированы на более спокойную и менее напряженную, в смысле физических нагрузок, программу тура или туристского путешествия. Такой отдых рассчитан на лиц, более склонных к спокойному, размеренному времяпровождению, требующему менее напряженного цикла перемещений и физиологических нагрузок.

В процессе *активного отдыха* происходит не только физиологическая подзарядка организма, но и развитие психологической, социально-психологической сфер личности ввиду смены образа и ритма жизни. Для этого требуется деятельный досуг, насыщенный интересными развлечениями и увлекательными занятиями. Активный отдых чаще всего предполагает непрофессиональное занятие какими-нибудь видами спорта или фитнеса.

Учеными доказано, что наиболее эффективным способом снятия состояния утомления служит не просто временный покой уставших органов, а покой, связанный с работой других органов. Психофизиологическая суть такого отдыха заключается в периодическом чередовании разных видов деятельности. Отдых, организуемый на

основе точного знания психологии и физиологии человека и учета соответствующих психофизиологических закономерностей, позволяет решать рекреационные задачи с большой эффективностью.

Отдых связан с рекреационной деятельностью, которая отличается большим многообразием и структурной сложностью. Среди видов рекреационной деятельности и физического оздоровления человека большое значение приобретают занятия, направленные на восстановление и развитие его физических и психических сил, т. е. здоровья. По уставу Всемирной организации здравоохранения, здоровье — это не отсутствие болезни как таковой или физических недостатков, а состояние полного физического, душевного и социального благополучия. Большая часть рекреационного времени должна быть направлена на привлечение человека к здоровому, а значит гармоничному образу жизни.

Понятие здоровья отражает качество приспособления организма к условиям внешней среды как процесса взаимодействия человека и среды его обитания. Само состояние здоровья формируется в результате взаимодействия внешних (природных и социальных) и внутренних (наследственность, пол, возраст) факторов. В отечественной науке выделяют 5 компонентов здоровья и развивающие их виды анимации.

Соматическое здоровье — текущее состояние органов и систем организма человека. Основу этого состояния составляет генетически закодированная биологическая программа индивидуального развития. Сюда входят, в первую очередь, базовые потребности, доминирующие на разных этапах онтогенеза. Данные потребности выступают как пусковые механизмы развития человека, они же обеспечивают индивидуализацию этого процесса. Его поддерживает *активная туристско-оздоровительная анимация* (поход, слет, туристские соревнования).

Физическое здоровье — уровень роста и развития органов и систем организма. Основой этого процесса являются морфологические и функциональные преобразования и резервы, обеспечивающие адекватную адаптацию организма. Его поддерживает *умеренная спортивно-оздоровительная анимация* (спортивные соревнования, фитнес, эстафеты, спартакиады).

Психическое здоровье — состояние психической сферы. Основу его определяет состояние общего душевного комфорта, обеспечиваю-

щее адекватное поведение. Такое состояние обусловлено как биологическими, так и социальными потребностями, а также возможностями их удовлетворения. Его поддерживает *зрелищно-оздоровительная анимация* (праздники, конкурсы, фестивали, карнавалы, ярмарки, дискотеки).

Нравственное здоровье — комплекс характеристик мотивационной и потребностно-информационной сферы жизнедеятельности. Основу его составляет система ценностей, установок и мотивов поведения индивида в обществе.

Духовное здоровье связано с общечеловеческими истинами добра, любви и красоты. Оно опосредованно нравственным здоровьем.

Их поддерживает *познавательно-оздоровительная и любительская анимация* (экскурсии, лекции, беседы, викторины, состязания знатоков; обучение видам спорта, ремеслам).

Рассматривая здоровый образ жизни, обратимся к восточной философии, тем более что в современной российской действительности особенно актуальны и востребованы именно восточные практики оздоровления. В книге Дж. Озава «Микробиотика Дзен» выделено семь качеств здоровья.

Первое качество — отсутствие усталости.

Второе качество — хороший аппетит.

Третье качество — глубокий и хороший сон.

Четвертое качество — хорошая память.

Пятое качество — хорошее настроение.

Шестое качество — ясность мыслей и дел.

Седьмое качество — стремление к справедливости.

Таким образом, восточная философия утверждает, что здоровье — это комплексное понятие, включающее в себя, по крайней мере, семь основных качеств, формируя которые человек может стать Творцом своей жизни и счастья, может быть всесторонне развитым и свободным.

Здоровье — бесценное достояние не только каждого человека, но и всего общества, причем в современных условиях его значение резко возрастает.

Глава 2. Современное понятие здорового образа и стиля жизни

Выполнение правил *здорового образа жизни* позволяет обеспечить гармоничное развитие, сохранение и укрепление здоровья, высокую работоспособность и продление творческого долголетия, а также дает возможность раскрыть наиболее ценные качества личности, которые необходимы в условиях динамического развития нашего общества. От каких факторов зависит здоровье? По утверждению ученых, здоровье зависит на 50-55% от образа жизни, на 20% — от наследственности, на 20-25% — от состояния окружающей среды (экологии), на 8-12% — от работы систем здравоохранения. Из этой статистики становится очевидным, что самая большая доля вклада в здоровье человека приходится на образ жизни.

В основе любого образа жизни лежат принципы, т. е. правила поведения, которым следует индивидуум. Различают биологические и социальные принципы.

Биологические принципы гласят, что образ жизни должен быть: возрастным; обеспечен энергетически; укрепляющим; ритмичным; умеренным.

Социальные факторы утверждают, что образ жизни должен быть: эстетичным; нравственным; волевым; самоограничительным.

В основу этой классификации был положен базисный принцип единства организма и среды биологической и социальной. В связи с этим здоровый образ жизни — не что иное, как рациональная организация жизнедеятельности человека на базе ключевых эволюционно сложившихся биологических и социальных факторов. Такими факторами являются: рациональное питание, оптимальная двигательная активность, соответствие жизнедеятельности биоритмам, рациональное чередование труда и отдыха, соответствие физических и умственных нагрузок возрасту, культивация положительных эмоций, сознательная гармонизация собственного внутреннего мира и управление поведением в соответствии с нравственными нормами общества.

На практике оказывается, что реализация этих принципов чрезвычайно сложна. Причин много, одной из главных следует признать отсутствие мотивации положительного отношения к своему здоровью у нашего соотечественника. Дело в том, что в иерархии потреб-

ностей, лежащих в основе их поведения, здоровье находится далеко не на первом месте. Это связано с низкой индивидуальной и общей культурой. Отсюда — отсутствие установки на примат человеческой ценности в реализации здоровья.

Тезис «Человек — это звучит гордо!» может быть признан лишь в том случае, если человек сам сотворит свое здоровье, гармонизирует свое взаимодействие с окружающим миром. Для достижения этой цели необходимо широко использовать различные виды пассивного и активного отдыха. Следует особо подчеркнуть, что оптимальный двигательный режим (занятие спортом, фитнесом, различными оздоровительными практиками) является наиболее важным формирующим фактором здорового образа жизни. Научные исследования показывают и практика подтверждает, что, приступив к систематическим занятиям физическими упражнениями и спортом, люди быстро приобщаются к здоровому образу жизни: отказываются от вредных привычек, начинают закаливаться, соблюдать рациональный режим труда и отдыха, правильно питаться. В связи с этим существенно возрастает значение физической культуры и спорта в формировании здорового образа жизни среди различных слоев населения.

Другая важная категория, связанная со здоровьем, — это *здоровый стиль жизни*, целостная система жизненных проявлений личности.

Дифференциация понятий «здоровый образ жизни» и «здоровый стиль жизни» позволяет согласовать «норму» и «вариативность», «заданность» и «индивидуальность», определить ту грань, которая разделяет разумное для одного и неприемлемое для другого. Степень оптимальности определяется тем, насколько выбор личности в рамках здорового образа жизни соответствует индивидуальным особенностям, системе потребностей.

Главной критериальной чертой здорового стиля жизни является его сопряженность с самоактуализацией. Исходя из сказанного, для субъектов жизнедеятельности выделены следующие *критерии здорового стиля жизни*:

— организационный (наличие полноценной жизненной стратегии, а не кратковременных тактик выживания; пролонгированная регуляция времени; восприятие жизни в единстве ее прошлого, настоящего и будущего);

— гигиенический (рациональный режим труда и отдыха, оптимальный двигательный режим, соблюдение правил личной гигиены);

— коммуникативно-деятельностный (богатая палитра различных видов деятельности, регулярная оздоровительная деятельность, способность к продуктивному общению, поисково-творческая активность);

— адаптационно-ролевой (гармоничное протекание процессов социализации и индивидуализации, гибкость в поведении и общении, соразмерность);

— культурно-эстетический (широта культурных контактов, наличие эстетического идеала, способность противостоять проявлениям антикультуры, разумное следование моде);

— ценностно-мотивационный (приоритет ценностей здоровья и саморазвития, наличие валеологического¹ идеала);

— эмоционально-волевой (эмоционально-психологическая устойчивость, внутренний локус контроля, спонтанность, оптимизм);

— индивидуально-личностный (высокий уровень самопринятия и самоуважения, сензитивность к себе, способность сохранять свою уникальность и творчески реализовывать ее).

Современной методикой, обосновывающей здоровый образ и стиль жизни, является философия велнеса.

Глава 3. Велнес как стиль современной жизни

В 1959 г. американский врач Хэлберт Дан (Halbert L. Dunn, 1896–1975) представил широкой общественности новую философию жизни и альтернативу медицины — велнес², велнес-философию (от англ. *wellness*, от «*be well*» — «хорошее самочувствие», «благополучие»),

¹ Валеология — раздел современной профилактической медицины, направленный на формирование у людей здорового образа жизни, понимания собственной и общественной необходимости сохранения своего здоровья и здоровья близких, в первую очередь здоровья детей. Помимо заботы о физическом и психическом здоровье, важная роль принадлежит нравственному и духовному здоровью человека и общества.

² Слово «велнес» вошло в русский язык сравнительно недавно и встречается в разных вариантах написания: веллнесс, велнесс, веллес, вэллнес, вэллнэс, однако рекомендуют использовать написание *велнес* по аналогии с более устоявшимся в русском языке словом *фитнес*.

обозначающую концепцию здорового образа жизни, основанную на сочетании физического и ментального здоровья, правильного питания, разумных физических нагрузок и отказа от вредных привычек. Таким образом, в основу подхода Х. Дана легло представление о том, что здоровье человека определяется не только физическим благополучием тела, но и здоровьем души и разума.

Свою концепцию Х. Дан, будучи доктором медицины (MD), отразил в серии из 29 лекций, прочитанных в унитарной церкви в г. Арлингтон, штат Вирджиния. Они легли в основу его труда «Высокий оздоровительный уровень» (High Level Wellness) (1961 г.). Книга не имела большого успеха, однако, попав в руки заинтересованных в новой философии людей, таких как Дон Арделл, Роберт Рассел, Джон Трэвис, Элизабет Нельсон, десятилетие спустя она начала захватывать умы американцев.

В середине 1970-х гг. Д. Трэвис открывает в США первый оздоровительный центр. В это же время Э. Нельсон основывает журнал Health Values: Achieving High Level Wellness (в 1996 г. переименован в **American Journal of Health Promotion**). Издатель журнала публикует перепечатку книги Х. Дана High Level Wellness, после чего философия доктора приобретает больший размах.

С начала 1990-х гг. понятие «велнес» стало набирать популярность в Европе; в 2000-х гг. оно пришло и в Россию. В сентябре 2004 г., на Московской международной конвенции NIKE впервые был проведен мастер-класс по программе «Wellness-training».

По своей сути велнес — это философия и стиль жизни современного человека, характеризующиеся как совокупность выработанных полезных привычек, традиций, целостного восприятия, культуры поведения и питания, самоорганизации и самовоспитания. Цель велнеса — достижение человеком состояния физического и душевного благополучия. Опишем философию системы велнес более подробно.

Согласно велнес, человек является открытой системой: он принимает энергию из всех источников вокруг него, преобразовывает ее, а потом возвращает (рассеивает) в окружающую среду. Энергетическая система велнес состоит из 12 ключевых процессов жизни. Вот они:

1. Личная ответственность и любовь.
2. Дыхание.

3. Ощущение.
4. Питание.
5. Движение.
6. Чувства.
7. Мышление.
8. Игра и работа.
9. Общение.
10. Интим.
11. Поиск смысла.
12. Преодоление.

Теория, лежащая в основе велнес, подразумевает, что эффективный поток энергии имеет большое значение для оздоровления, а болезни являются результатом вмешательства в этот поток. Данное утверждение справедливо в отношении потребления энергии во всех жизненных процессах от рождения до смерти. Велнес предлагает человеку задуматься о себе как о канале энергии. Когда ее поток является сбалансированным и ровным, самочувствие хорошее. Когда происходит негативное вмешательство во время получения, преобразования или отдачи энергии, человек ощущает себя опустошенным, растерянным, подавленным или «заблокированным». Результатом часто становится болезнь. В связи с этим главная задача велнеса — предотвращение и профилактика болезней, а также признаков старения, как внешних, так и внутренних. Ее возможно реализовать с помощью следования основным принципам философии велнес, которые включают в себя:

- движение;
- умственную активность;
- расслабление и гармонию;
- красоту и уход за телом;
- сбалансированное питание.

С помощью следования принципам велнеса достигается баланс с внешним миром и самим собой, гармония души, духа и тела. Тот, кто живет согласно с философией велнеса — удачен, полон энергии, оптимистичен и бодр вне зависимости от возраста. Составляющими велнес как стиля жизни являются умеренные физические упражнения и правильное питание, управление стрессом и самореализация, позитивный подход к жизни и использование экологически чистых материалов и продуктов.

Частью велнеса является фитнес, однако если последний обычно ограничивается практиками, которые направлены исключительно на совершенствование тела посредством физических упражнений, велнес предлагает комплексный подход к телу и личности, включающий в себя также различные виды йоги, дыхательные упражнения, озонотерапию, SPA, множество видов массажа, здоровое питание, а также ряд других методик и практик.

Глава 4. Место фитнеса в спортивной анимации

Популяризация идей здорового и активного образа жизни привела к появлению нового направления — *фитнеса* (англ. *fitness* от глагола *to fit* — «соответствовать, быть в хорошей форме»), системы оздоровительной физподготовки и соревновательной дисциплины, суть которой — продемонстрировать физическое и ментальное здоровье. Фитнес возник в США как альтернатива *бодибилдингу*. Если суть бодибилдинга заключается в создании огромной по размерам и идеальной по форме мышечной массы, то цель фитнеса — изменить форму тела и его вес и закрепить достигнутый результат как показатель общего здоровья, тонуса, подтянутости.

Зарождению фитнеса способствовали три основных причины. Во-первых, ожирение американской нации, в связи с чем программы развития фитнеса финансировались американским правительством. Во-вторых, борьба с главным бичом бодибилдинга, анаболическими стероидами¹: фитнес-тренинг не ставит в качестве самоцели создание большой мышечной массы, что как раз и провоцирует бодибилдеров на употребление стероидов. В-третьих, засилье мускулистых

¹ Анаболические средства — вещества, действие которых направлено на усиление анаболических процессов в организме (ускоряют образование и обновление структурных частей клеток, тканей и мышечных структур). Анаболические вещества используются в медицинской практике для восстановления после длительных тяжелых заболеваний, применяются как допинг в спорте, что приводит к побочным действиям. Анаболические стероиды входят в список запрещенных Всемирным антидопинговым агентством препаратов.

и мужеподобных женщин на турнирах по бодибилдингу. Однако было бы ошибкой полагать, что фитнес — исключительно женский вид спорта.

Не следует фитнес путать с *шейпингом* (от англ. *shaping* — «придание формы, формирование»), который является советским изобретением и рассчитан именно на женскую аудиторию. Программа занятий шейпингом была разработана ленинградскими специалистами под руководством И. В. Прохорцева в 1988 г. и является официально запатентованной системой¹. Несмотря на внешнее сходство их целей, шейпинг — совершенно отдельная, технически оснащенная индустрия, а система тренировок в шейпинге лишь отчасти совпадает с фитнес-тренингом. Одно из самых существенных различий между ними — принятая в шейпинге система питания. Она должна быть основана на принципе достаточности (состава и калорийности, набора питательных веществ), который реализуется в соответствии со степенью двигательной активности, характером профессиональной деятельности, генетической предрасположенностью в физическом развитии и пр.

Определяющую роль в системе шейпинга играет конституционный тип женской фигуры (авторами методики выделено 9 таких типов), или шейпинг-модель. Классический шейпинг — это система физических упражнений, направленная на физическое совершенствование женского организма путем изменения соотношения между отдельными элементами состава тела, объединяемое с повышением общей двигательной активности.

Для оценки исходных данных физического развития занимающихся используется медицинское и антропометрическое тестирование, что позволяет определить функциональные возможности, дать объективно-субъективную оценку фигуры и выбрать соответствующую программу тренировки. Вся система занятий шейпингом обеспечивается наличием компьютерных технологий, начиная с диагностики исходного состояния занимающегося и определения его готовности к занятиям, сопутствующей консультативной помощи для текущего и этапного контроля за изменением отдельных параметров, а также конечных результатов, к которым стремится занимающийся

¹ Способ тренировки, направленной на коррекцию телосложения человека, типа «шейпинг» (патент № 2388513).

по избранным моделям. Неотъемлемым атрибутом занятий шейпингом является видеомониторинг.

Фитнес, в отличие от шейпинга, — более доступный и распространенный вид оздоровительной физподготовки (здесь не идет речь о профессиональном, спортивном фитнесе).

В более широком смысле фитнес¹ — общая физическая подготовленность организма человека, состоящая из следующих элементов: подготовленность сердечно-сосудистой системы; гибкость; мышечная выносливость; сила; мощность; развитость чувства равновесия; хорошая координация движений; реакция; быстрота; соотношение мышечной и жировой тканей в организме.

Фитнес включает в себя физические тренировки в сочетании с правильно подобранной диетой. И упражнения, и диета в фитнесе подбираются индивидуально — в зависимости от противопоказаний, возраста, состояния здоровья, строения и особенностей фигуры. Популярность фитнеса заключается не в достижении каких-то спортивных успехов, а в стремлении помочь людям быть здоровыми, поддерживать отличное настроение и быть всегда в тонусе, находиться в гармонии с внешним миром.

Существует несколько *видов фитнеса*.

1. Один из самых популярных и распространенных — **аэробика**. Аэробика — это система гимнастических и танцевальных упражнений, выполняемых под ритмичную, зажигательную музыку в умеренном темпе без остановок и пауз отдыха. От ритмической гимнастики аэробику отличает более строгая регламентация техники выполнения движений. В свою очередь, внутри аэробики существует множество направлений.

Танцевальная аэробика

Комплекс упражнений, которые выполняются под музыкальное сопровождение разных жанров, в связи с чем выделяют следующие виды танцевальной аэробики: **Belly dance, Strip dance, Jazz aerobics, Funk aerobics, Hip-hop aerobics, Rock-n-Roll aerobics, Latina aerobics, City jam.**

¹ Интернет-ресурсы, посвященные фитнесу: Aerobica.ru (<http://aerobica.ru/>), iBodyFit. Фитнес и бодибилдинг (<http://www.ibodyfit.ru/>), Фитнес — как стиль жизни (<http://fitness4.narod.ru/>), Культура тела (<http://www.bodyculture.ru/>), FPA. Ассоциация профессионалов фитнеса (<http://fitness-pro.ru/>) и др.

В своей основе танцевальная аэробика представляет собой разновидность «низкоударной» аэробики средней интенсивности. Она не предполагает, что при выполнении упражнений будет использоваться специальное оборудование. Кроме того, в танцевальной аэробике нет упражнений, выполняемых на коврике в положении лежа. Основной ее принцип — выполнение связок всевозможных танцевальных движений в режиме нон-стоп.

Зумба

Направление фитнеса, представляющее собой смесь латиноамериканских танцев (упрощенная версия сальсы, меренге, кумбия, регетона с примесью мамбы, румбы, фламенко и калипсо).

Байлотерапия

Методика, сочетающая в себе аэробику, латиноамериканские танцы и восточную музыку (*bailar* — «танцевать»). Состоит из трех частей: разминки (легкие упражнения на разогрев мышц, подготовка сердечно-сосудистой системы к выполнению основных упражнений), аэробики под музыку, концовки (спокойные упражнения под восточную музыку). Байлотерапия заметно улучшает контур ног, тренирует мышцы бедер, тонизирует мышцы живота, способствует похудению.

Велоаэробика

По своей сути велоаэробика — это кардионагрузка, соответственно, она развивает сосуды и сердце, благодаря ей организм становится более выносливым. Помимо того, она формирует и укрепляет мышцы бедер, голеней и ягодиц. Ну, а самый главный ее плюс — она отлично сжигает жир.

Степ, степ-аэробика

Танцевальные движения, которые выполняются с использованием степа под музыкальное сопровождение.

Слайд, слайд-аэробика

Это гибрид из силовых и аэробных упражнений. Название свое данный вид фитнеса получил от слайда — специального «скользящего» коврика, по бокам которого располагаются устойчивые бортики.

Памп, памп-аэробика

Памп-аэробика представляет собой смесь бодибилдинга и аэробики, что и отличает ее от прочих разновидностей фитнеса, поскольку на занятиях, которые проводятся под заводную музыку, выполняются силовые упражнения и используются штанги, и все это вместе с элементами обычной аэробики.

Тай-бо, Taibo

Боевые движения (бокс, каратэ и таэквондо) с базовыми аэробными шагами и классическими упражнениями на силу под энергичную музыку.

Ки-бо

Направление фитнеса, сочетающее в себе элементы каратэ, бокса и кикбоксинга, выполняемые под энергичную музыку.

Кик-аэробика

Специальная программа, которая позволяет тренировать общую и силовую выносливость, силу и гибкость мышц, ловкость и координацию.

Тай-кик

Тренировки, сочетающие тай-бо с высокоинтенсивными упражнениями со скакалкой.

А-бокс, А-бокс-аэробика

Данное направление появилось в результате слияния боевых искусств и аэробики.

Спиннинг

Динамичная кардиотренировка на велосипедах, совмещенная с просмотром видеофильма. Ее разработчик Джонни Голдберг изобрел особую конструкцию облегченных велотренажеров, устанавливаемых в тренажерном зале так, чтобы их колеса крутились на одном месте. На стене устанавливается большой экран, по которому «проплывают» разнообразные видеопейзажи. Спиннинг — один из самых энергозатратных видов фитнеса. За 45 мин. тренировки сжигается около 600 ккал (длительность тренировок — от 45 мин. до 1,5 ч).

Резист-бол

Предполагает использование разноцветных надувных мячей разной величины, помогающих скорректировать фигуру, развить координацию движений и гибкость.

Треккинг, треккинг-аэробика

Интервальная тренировка на беговых дорожках. Стимулирует работу дыхательной и сердечно-сосудистой системы, повышает уровень общего физического состояния.

Фитбол, фитбол-аэробика

Занятия с большим упругим мячом от 55 до 75 см в диаметре (в зависимости от роста человека), который позволяет выполнять

движения с большей амплитудой, а его неустойчивость заставляет держать мышцы в постоянном напряжении для равновесия.

Тераробика

Аэробная силовая тренировка со специальными ароматизаторами (*teraband*). В тренировке максимально задействованы мышцы ягодиц, бедер, верхней части туловища. Способствует сжиганию большого количества калорий.

Тонинг

Силовая тренировка средней и высокой интенсивности для укрепления крупных групп мышц с помощью гантелей, мяча — фитбола (фитбол-тонинг), степ-платформы (степ-тонинг).

Аквааэробика, гидроаэробика

Аквааэробика — это занятия аэробикой, проводимые в воде. В настоящий момент аквааэробные занятия насыщены большим количеством интересных техник. Различают занятия на мелкой воде (на ногах) и на глубокой воде (используются специальные пояса, поддерживающие тело на поверхности). Все занятия направлены на улучшение самочувствия, поднятие жизненного тонуса, дают заряд положительных эмоций, способствуют укреплению мышц, улучшают осанку, координацию и деятельность сердечно-сосудистой системы. Вероятность получить травму при занятиях аквааэробикой минимальна, поэтому она является одним из наиболее безопасных фитнесов для беременных.

Аквадинамика

Хореографическая гимнастика на воде под музыку, не требующая спортивных принадлежностей. Проходит в воде глубиной не больше 130 см, длится 45 мин., основывается на движениях спортивной хореографии. Аквадинамика мягко тренирует мышцы, заряжает энергией и укрепляет сердечно-сосудистую систему. Нагрузка на суставы минимальна. Кроме того, контакт с водой действует как массаж, стимулируя кровообращение. Веселая и подвижная гимнастика в воде благотворно влияет на фигуру, а значит, понравится и худеющим.

2. Следующее направление фитнеса — так называемый **«мягкий» фитнес**. Этот вид фитнеса рекомендован для лиц старшего возраста, людей со слабой физической подготовкой, проблемами со здоровьем (в т. ч. после травм, операций, беременности и родов) и лицам с избытком массы тела. Родоначальником «мягкого» фитнеса считается пилатес.

Пилатес

Безопасная программа упражнений без ударной нагрузки, которая позволяет растянуть и укрепить основные мышечные группы, улучшить осанку и координацию, укрепить сосудистый тонус, способствует гибкости, похудению, формированию контуров тела. Важной частью упражнений пилатес является глубокое дыхание, которое начинается в области живота, в то время как обычно при вдохе расширяется верхняя часть грудной клетки (грудное дыхание). Дыхание пилатес концентрируется на заполнении нижней части легких. Поступающий воздух насыщает кислородом задействованные в упражнениях мышцы. Другой особенностью пилатеса является выполнение упражнений очень медленно и плавно, что помогает максимально укрепить глубокие внутренние мышцы пресса и мышцы малого таза. В связи с малой травмоопасностью это направление идеально для людей старше 30 лет.

Йогапилатес

Это направление спортивной тренировки сочетает в себе элементы пилатеса и йоги. По большому счету обе системы очень похожи друг на друга, т. к. основаны на правильном дыхании, наполнены большим количеством упражнений на баланс, растяжку, предполагают неспешный темп выполнения спортивных комплексов и вдумчивые движения.

Калланетика

Система комплексных статических упражнений (всего их 29), направленных на сокращение и растяжение мышц. По сути, это переработанная под американского потребителя йога. Также в калланетику входят упражнения из всевозможных видов восточных гимнастик и специальные дыхательные упражнения. Во время выполнения этих упражнений задействуются все мышцы одновременно, а при регулярных занятиях происходит ускорение обмена веществ, поэтому занятия калланетикой — эффективный и быстрый способ коррекции фигуры. Кроме того, комплекс упражнений может помочь в борьбе с остеохондрозом, болями в шейном и поясничном отделах позвоночника.

Бодифлекс

Методика бодифлекс основывается на аэробном дыхании (диафрагмальном дыхании, «дыхании животом») в сочетании с изотоническими и изометрическими позами и упражнениями на растяжку. Аэробное дыхание обогащает организм избыточным кислородом,

а изотонические и изометрические позы напрягают и растягивают мышцы. Эта гимнастика насыщает кровь кислородом, способствует укреплению мышц в желаемых местах (бедро, живот, ягодицы), массирует внутренние органы брюшной полости, что помогает справиться с проблемами кишечника.

Бодибаланс

Тренировки по бодибалансу сочетают элементы йоги и тай-чи с упражнениями статического характера, пилатесом и дыхательной гимнастикой. Упражнения в бодибалансе направлены на развитие пластики движений и выносливости организма, все мышцы получают хорошую нагрузку — растяжку, которая за короткое время сделает их эластичными и упругими.

Стретчинг, стрейчинг, стречинг, стрейч

Комплекс упражнений и поз для растягивания определенных мышц, связок и сухожилий туловища и конечностей. Его основной эффект — улучшение гибкости и подвижности, снятие болей в разных отделах позвоночника.

Боди-балет, фитнес-балет

Боди-балет включает в себя азы балетной хореографии. Новички в боди-балете начинают с того, что осваивают многочисленные занятия на растяжку. Преимущество боди-балета в том, что он не требует много пространства и снарядов. Боди-балетом можно заниматься и дома, и в офисе, а станком послужит спинка самого обыкновенного стула. Занятия у станка избавляют от плоскостопия и развивают гибкость и эластичность тазобедренного сустава, подтягивают не только проблемные зоны, но и всю фигуру в целом, помогают избавиться от лишних килограммов, улучшить осанку и даже реабилитироваться после серьезных травм.

3. Одним из важных компонентов фитнес-тренинга являются **силовые программы**. Они завоевали большую популярность у любителей фитнеса, т. к. силовые тренировки могут улучшить композицию тела, изменить пропорции, решить проблемы осанки. Силовая аэробика представляет собой комплекс упражнений, оказывающих максимальное влияние на мышцы верхнего плечевого пояса, живота, бедра и ягодицы. Силовой фитнес имеет различные направления.

Hot Iron

Немецкая система силовых тренировок для построения быстрого и устойчивого прогресса в тренировках. Занятия проводятся с ис-

пользованием специальной штанги и свободных весов. Во время занятия прорабатываются все основные мышечные группы. Занятие гарантирует отличные результаты по жиросжиганию и формированию мышечного рельефа.

Body Condition

Общая силовая тренировка с использованием гантелей, бодибара¹, амортизаторов. На занятии прорабатываются все основные мышечные группы, что позволяет «сжигать» максимальное количество калорий. Тренировка способствует снижению веса тела и увеличению силовой выносливости. Занятие подходит как мужчинам, так и женщинам и поможет создать гармонично развитое тело и поддерживать мышцы в тонусе. Подходит для любого уровня подготовленности.

ABS Back&Stretch

Силовая тренировка с использованием специального оборудования, направленная на акцентированную проработку мышц брюшного пресса и спины. Силовые подходы органично совмещены с упражнениями на растягивание. В результате занятий укрепляется мышечный корсет, прорабатываются важнейшие мышцы-стабилизаторы², развивается подвижность суставов.

Bosu

Новый вид фитнеса получил свое название в честь тренажера *bosu balance trainer (both side use*, «использование с двух (обеих) сторон»), напоминающего летающую тарелку: пластиковая платформа диаметром около 63 см, с двумя ручками у основания — для удобства транспортировки, а на ней — резиновая полусфера высотой примерно 30 см. В зависимости от уровня подготовки и типа нагрузки упругость купола увеличивают или уменьшают, впуская либо выпуская воздух через отверстие. Тренажер можно использовать с обеих сторон: полусферой вверх или вниз.

Bosu — многофункциональная тренировка, которая прекрасно готовит человека к повседневной жизни: укрепляет вестибулярный

¹ Боди-бар — стальная палка, покрытая мягкой резиной, с набалдашниками на концах.

² Стабилизаторы — мышцы, которые фиксируют положение той или иной части тела (не участвуют в движении) и предотвращают различные повреждения во время выполнения движений (прямая мышца живота, косые мышцы живота, мышцы-выпрямители спины и т. д.).

аппарат, развивает силу и ловкость, гибкость и координацию, улучшает осанку. Упражнения на неустойчивой поверхности гораздо эффективнее обычных силовых занятий, поскольку, выполняя то или иное движение, занимающемуся приходится еще и удерживать равновесие, задействуя мелкие мышцы-стабилизаторы.

Функциональный тренинг, функционал

Это направление совмещает в себе сразу 4 вида тренировок: на силу, выносливость, равновесие, гибкость. Подходит абсолютно всем — и желающим похудеть, и тем, кто нуждается в реабилитации после травм или перенесенных заболеваний.

4. В систему программ фитнес-клубов органично входят традиционные **восточные практики оздоровления**: йога, цигун, тай чи.

Йога

Йога — одно из самых древних направлений оздоровления. Среди европейцев наибольшее распространение получило одно из течений йоги — хатха-йога. В ее основе лежат асаны — упражнения для концентрации внимания, которые задействуют различные группы мышц. Большинство фитнес-клубов практикуют именно хатха-йогу, т. к. это наиболее простой вариант йоги, не требующий высокого уровня физической подготовки и доступный почти всем.

Цигун

Цигун — древнее китайское искусство саморегуляции организма, традиционная оздоровительная система. Включает в себя практику китайских боевых искусств; медитативную практику; гимнастические упражнения, направленные на освобождение от телесных зажимов и энергетических блоков с помощью успокоения сознания, тела и эмоций.

Тай чи

Практика тай чи, дополняющая принципы традиционной китайской медицины, пришла к нам из Древнего Китая. В отличие от боевых искусств Китая вроде кунфу и карате, практика тай чи более мягкая. В ее основе лежит принцип расслабления мышц при помощи повторения неторопливых плавных движений.

5. Спортивную анимацию можно разнообразить **танцевальной программой**. В нее, в т. ч. в зависимости от страны отдыха, можно включить восточные танцы (танец живота, индийские танцы и др.), современные танцы, латину.

6. Наконец, фитнес обогащается новыми программами, **программами—коктейлями**, включающими в себя разные направления физической культуры. Эти «смеси» бывают самые разные — йога и танцы, бодифлекс и аэробика. Такие тренировки отличаются разнообразием и очень интересны.

Например, в основу авторской программы **бодислим** легли несколько современных комплексов, а в результате получилось веселое занятие: здесь и бодифлекс, и трайбл, и дыхательная гимнастика, и программа Т-тапп. Из программы бодифлекса была позаимствована система дыхания, которая насыщает организм кислородом и помогает стремительно терять объемы. Из программы Терезы Тапп позаимствованы упражнения, позволяющие растягивать мышцы. Эти упражнения не накачивают рельефные мышцы, а формируют подтянутую и гибкую фигуру. Немного веселья в тренировку вносит танец трайбл, который представляет собой зажигательный коктейль из восточных танцев с элементами латины, фламенко и движений из африканских плясок.

Новое направление фитнеса — **каларипаятту**, коктейль йоги и древних индийских боевых искусств. Многие позы каларипаятту напоминают замедленные движения дерущихся животных — кобры, слона, петуха, льва, кабана, тигра, лошади, буйвола. Выполнение упражнений не требует чрезмерных усилий. За полтора часа занятий можно растянуть и укрепить практически все группы мышц, а также потренировать дыхание. В результате фигура приобретет красивые формы, уходит лишний вес, улучшается настроение.

Следует понимать, что подбор той или иной фитнес-программы должен осуществляться строго индивидуально, по показаниям. Перед включением в ту или иную фитнес-программу все кандидаты должны пройти фитнес-тестирование. Например, допускать к участию в реабилитационной программе следует только людей с определенными недомоганиями, а не практически здоровых. Директор фитнес-программ обеспечивает на занятиях постоянный врачебно-педагогический контроль, который должен определять симптомы и признаки, свидетельствующие о необходимости повышенного внимания к здоровью клиентов фитнес-клуба или гостей отеля.

В результате тестирования определяется, следует ли исключить данного человека из программы, может ли он стать участником программы после получения медицинского разрешения или может сразу

приступить к занятиям. Тестирование участников фитнес-программы позволяет определить, насколько выполняются поставленные ими задачи, следует ли побуждать участников к продолжению занятий или внести изменения в их виды деятельности. Хотя в большинстве отелей такое тестирование не проводится, а фитнес-программы зачастую проводятся в «облегченном» варианте.

В воспитании отношения к здоровью как главной человеческой ценности наиболее эффективным средством, направленным, в т. ч. и на физическое развитие личности (снятие нервных нагрузок, укрепление опорно-двигательного аппарата, сердечно-сосудистой, дыхательной и других систем), выступает анимация.

Глава 5. Особенности спортивно-оздоровительных программ в туристской анимации

Физическая активность и спорт — необходимые и важнейшие условия нормального развития ума и тела. Абсолютное большинство психических и физических заболеваний так или иначе связаны с обездвижением и ожирением, а физическая активность и занятия спортом улучшают качество жизни, снимают стрессовые состояния, повышают работоспособность.

Пропаганда физической культуры должна осуществляться личным примером и адресоваться непосредственно человеку, убедительно показывать приоритетное значение фитнеса в воспитании, профилактике болезней, продлении активного долголетия, в борьбе с наркоманией, курением, употреблением алкоголя, другими негативными явлениями. Задача информации — повышать у людей интерес к физическому совершенствованию, раскрывать гуманистические ценности физической культуры, активно популяризировать самостоятельные занятия с широким использованием природных факторов, настойчиво формировать в массовом сознании понимание жизненной необходимости физкультурно-спортивных занятий. Таким примером могут стать аниматоры.

В зарубежных отелях утренняя и дневная деятельность тураниматоров связана именно со спортивно-развлекательными мероприятиями, такими как водная аэробика и водный волейбол, обучение

плаванию с аквалангом (*ruffting*), различными видами гимнастики и аэробики, подвижными конкурсами и развлекательными шоу.

При составлении анимационной программы аниматорам необходимо учитывать физиологические, психологические, возрастные и другие особенности участников поездок и общения, а также цель, которую они преследуют, выбирая тот или иной вид физических занятий. Это позволяет правильно подобрать формы работы с ними, наиболее продуктивно сочетать активный и пассивный отдых, сделать досуг интересным и полноценным.

Показатели физической формы

Перед началом занятий спортом следует обратиться к врачу за советом и пройти медицинский осмотр и лишь затем приступать к созданию индивидуальной оздоровительной программы, которая начинается с медленных, размеренных упражнений, не приводящих к чрезмерной физической нагрузке. Особенно актуально это для тех, у кого уже есть заболевания сердца, сосудов, суставов.

Частота пульса является хорошим показателем как общего физического состояния, так и способности организма справляться с нагрузкой. В состоянии покоя нормальный пульс — 60-80 ударов в минуту, ритмичный, без перебоев, хорошего наполнения и напряжения. Во время физических упражнений пульс может превышать 150 ударов в минуту. Время, в течение которого пульс при прекращении нагрузки возвращается к обычной частоте, также является показателем уровня физической подготовки. Он известен как индекс восстановления и обычно определяется измерением частоты пульса сразу после прекращения нагрузки, а затем через 90 секунд. Разница высчитывается в процентах. Если, например, максимальный пульс во время упражнений составляет 160 ударов в минуту и снизился до 120 через 90 секунд, то индекс восстановления равен разнице между этими двумя показателями, поделенной на максимальное значение пульса (40 на 160), что дает 25%. Человек с таким индексом практически здоров и может без особого риска выполнять более интенсивные комплексы упражнений. Индекс 15-20% и меньше означает, что от повышения нагрузок следует воздержаться.

Если во время упражнений возникает головокружение, человек ощущает недомогание, занятие следует прекратить.

Доля риска

Хотя в целом физические упражнения и спорт чрезвычайно полезны, иногда они приводят к травмам и несчастным случаям. Отчасти риск снижается, если человек реально оценивает свои физические возможности и выбирает наиболее подходящий вид упражнений после согласования со специалистами и врачами. В любом случае риск можно значительно уменьшить соблюдением следующих правил: хорошее оборудование, соответствующий уровень подготовки, квалифицированный инструктор, соблюдение техники безопасности. В повседневной жизни при выполнении практически любого вида стандартных упражнений от травм защитит разминка. Хороший тренер или инструктор всегда заставит команду выполнить разминку перед началом тренировки.

Изотония и изометрия

Групповые занятия имеют психологические преимущества, т. к. включают и определенную степень общения. Впрочем, любые упражнения — изотонические или изометрические — приносят больше удовольствия, если человек осознает их пользу и цель.

Изотонические упражнения, т. е. упражнения с постоянным напряжением, подразумевают работу мышц на всю возможную величину их растяжения. Этот тип упражнений может быть использован для развития определенных групп мышц, увеличения подвижности суставов, развития эластичности сухожилий и улучшения кровоснабжения. Например, отжимания разрабатывают локтевой и плечевой суставы. Возросшая потребность в кислороде при выполнении данного типа упражнений, кроме всего прочего, приводит к усилению и улучшению вентиляции легких и работы сердца. Качание пресса полезно для мышц спины и живота, а также для развития подвижности позвоночника.

Изометрические упражнения, т. е. упражнения с постоянным растяжением мышц, обычно требуют приложения мышечных усилий для преодоления какого-то сопротивления, так что при этом мышцы не меняют степень своего напряжения. Примером могут служить «толкание» стены или сохранение приподнятых согнутых напряженных рук. Такой вид упражнений помогает увеличить силу мышц рук, плеч, ног и грудных мышц.

Глава 6. Направления спортивной анимации

В современных условиях можно говорить о двух направлениях спортивной анимации: с одной стороны, о фитнес-туризме, с другой, — о спортивной анимации в отеле, являющейся лишь частью программы отдыха.

Фитнес-туризм

В последнее время фитнес настолько популярен, что проектируются специальные фитнес-туры. Если на Западе такие туры — супер-востребованы, то в нашей стране они только набирают популярность, завоевывая все новых и новых поклонников. Таким образом, фитнес становится главной целью путешествия. Как правило, различные виды фитнеса в рамках фитнес-туризма проводятся под руководством профессиональных сертифицированных инструкторов (фитнес-тренеров).

Фитнес-туристы могут выбрать различные программы в зависимости от цели, которую они преследуют. Так, для сжигания жира предназначены аэробика, аквааэробика, танцы; для укрепления мышц — силовые тренировки; для похудения, улучшения осанки, устранения проблем костно-мышечной системы, снятия стресса — йога, пилатес, дыхательная гимнастика. В рамках фитнес-тура, как правило, оказываются индивидуальные консультации по рациональному питанию.

Например, для поклонников танцев день начинается с утра со стрейчинга, пробежки по берегу моря или гимнастики, перед обедом их ждет аквааэробика в бассейне или море, а вечером — урок танца живота, латины или аэробики. Поклонники восточных танцев останавливаются чаще всего в гостиницах известных курортов Турции, Египта и Туниса. Курс дыхательной гимнастики «Оксайз» для быстрого похудения можно пройти на Шри-Ланке. У тех, кто предпочитает йогу — другая программа. Утром и вечером — асаны, а в самую жару — водные процедуры. Для занятий йогой туристы выбирают Гоа.

Существуют фитнес-туры, направленные на омоложение и похудение. Часто такие туры совмещают спортивную (фитнес) программу и любование красотами страны. Например, фитнес-тур в Италию сопровождается следующей рекламой: «Помимо интенсивной практики

йоги вам предстоит не менее насыщенная экскурсионная программа: Доломитовые Альпы, старинные крепости, прекрасные города и термальные источники. Вы прогуляетесь по яблоневому городку Нальс, увидите потрясающей красоты горы, насладитесь мягким климатом города Меран и отличным шопингом.

Например, фитнес-тур в Египет от тюменского турагентства «Страна чудес» строится по такому ежедневному расписанию:

7:30 — оздоровительный бег (аэробика);

8:15 — йога;

15:30 — пилатес (бодифлекс);

16:00 — аквааэробика;

18:00 — силовой тренинг;

18:30 — стретчинг.

Фитнес-туры организуют и в пределах Российской Федерации. Например, фитнес-тур на оз. Байкал от иркутской турфирмы Exclusive включает в себя активную тренировку (бег, походы, «суставную» гимнастику), расслабляющие процедуры (баню), а также специальное трехразовое фитнес-меню.

Преимущества фитнес-туров заключаются в возможности получать консультации у профессиональных фитнес-инструкторов, послушать лекции по правильному питанию, проводить индивидуальные курсы тренировок, комфортно отдохнуть на природе, получить новую информацию о стране или регионе (экскурсионное обслуживание). Также предоставляется возможность прохождения SPA-процедур для ускорения процесса похудения, улучшения состояния кожи, избавления от целлюлита и решения других проблем.

С каждым годом таких туров становится все больше.

Спортивная анимация в отеле

Все спортивные мероприятия в отеле можно разделить на 3 вида:

1. Утренние спортивно-развлекательные игры (проводятся между завтраком и ланчем, 10:00-12:00)¹.

2. Спортивные конкурсные мероприятия (проводятся между ланчем и обедом, обычно у бассейна, 12:00-12:30).

¹ Время в разных отелях может варьироваться. См. Прил. 8.

3. Фитнес-программы и спортивно-развлекательные занятия (проводятся между обедом и полдником, 15:30-17:30).

Приведем примеры спортивных анимационных услуг, оказываемых в турецких отелях. Спортивные услуги оказываются платно или бесплатно. Чем выше звездность отеля, тем больше спортивных услуг в нем.

В программу пятизвездочного отеля Club Calimera Serra Palace входят утренняя гимнастика, мини-гольф, стрельба из лука, волейбол, аэробика, футбол, водные лыжи, водное поло, дартс, услуги тренажерного зала, теннисный корт, верховая езда, велосипеды, водные развлечения, парусная лодка, услуги аквацентра, в т. ч. школа подводного плавания. В инфраструктуру отеля входят 3 открытых бассейна, закрытый бассейн с подогревом, 5 водных горок, взрослое и детское футбольное поле.

К услугам гостей пятизвездочного отеля Delphin Botanik World of Paradise — 3 открытых бассейна, 5 водных горок, Thallasso&Wellness, 2 детских бассейна, 4 детские водные горки, тренажерный зал, аэробика, водная гимнастика (аквааэробика), волейбол на пляже, баскетбол, 3 теннисных корта (с травяным и твердым покрытием), освещение теннисного корта, настольный теннис, дартс, мини-футбол, каноэ, безмоторные водные виды спорта (виндсерфинг), прокат теннисных ракеток и мячей, уроки тенниса, бильярд, бочча, курсы подводного плавания (дайвинг), моторные водные виды спорта.

В пятизвездочном отеле Venezia Palace — 3 открытых бассейна, крытый бассейн с детским отделением, детский бассейн, 4 водные горки для взрослых, 2 водные горки для детей, 4 теннисных корта с искусственным покрытием, тренажерный зал. Проводятся гольф (трансфер — бесплатно), водные виды спорта на пляже (пляжный волейбол), дайвинг, стрельба из лука, настольный теннис, баскетбол, футбол, сквош.

Далее приведем примерную программу спортивной анимации в отеле, сочетающую в себе разные виды занятий и игр.

Утренняя спортивная анимация

Некоторые гости отеля занимаются утренними видами спорта, чтобы получить заряд бодрости на день. Многие из гостей даже в отпуске не могут отказаться от своей привычки и просыпаются рано утром,

чтобы пробежаться. Одни бегают по утрам от случая к случаю, для других джоггинг — оздоровительный бег трусцой — повседневная необходимость. Целью анимации отеля является более тесный контакт между гостями, создание группы любителей утреннего бега.

Почти все гости являются любителями природы и радуются прогулкам по лесу, рекам и другим красивым местам. Одни совершают лодочные прогулки, другие — джип-сафари, третьи катаются на велосипеде. Велосипедные туры проводятся исключительно по утрам, но если гости пожелают, такую прогулку можно совершить и после обеда. Аниматор велосипедного спорта, который сопровождает всех участников тура, должен иметь прекрасную физическую форму.

Примеры утренних спортивно-развлекательных игр

Стрельба из лука — во время игры организуется конкурс на лучшего стрелка из лука, итог подводится в конце дня или недели. Выбирается лучший стрелок, которому выдается почетный диплом.

Хоккей на траве — набираются две команды из числа туристов. Игра проводится по общепринятым правилам.

Бочча — французская игра, проводимая на траве, грунте, песке. На поле помещают маленький белый шарик. Каждый игрок получает по 2 больших металлических шара с насечками (рисками) — как бы опознавательными знаками принадлежности тому или иному игроку. Металлический шар нужно бросить так, чтобы он оказался как можно ближе к белому шару. У каждого игрока по 2 попытки. Выигрывает тот, чей шар оказался ближе всех к цели.

Крикет — по ландшафту расставляются железные скобы — ворота, участникам выдают по деревянному мячу и бите. Задача игрока — первому забить мяч во все ворота.

Мини-гольф — аналог большого гольфа, расположенный на небольшой площади с большим количеством искусственных препятствий.

Примеры спортивных конкурсных мероприятий

Водное поло — спортивная командная игра с мячом на воде. Играют две команды. Задача каждой из них — забросить мяч в ворота соперников.

Водная аэробика — комплекс специальных упражнений на воде в сопровождении ритмичной музыки. Выполнение упражнений на воде — это не только самый здоровый, но и самый популярный вид аэробики, особенно для гостей, которые дома не имеют возможности для подобных занятий. Занятия проводятся опытным инструктором, который разрабатывает комплекс упражнений с учетом оптимальных нагрузок для разных категорий туристов. Для привлечения большего интереса используют также элементы клоунады, развлекательных шоу с участием аниматоров.

Соревнование-конкурс на лучшего ныряльщика. На дно бассейна помещают монетки или какие-то другие предметы. Участникам конкурса предлагается достать эти монетки. Выигравшим считается тот, кто за определенное время достал наибольшее количество монет.

Плавающее ведро. Два ведра плавают по бассейну. По сигналу «старт» все участники (две команды) начинают бросать мячи в свое ведро. Один игрок (в каждой команде) находится рядом с ведром и бросает все мячи, не попавшие в ведро, обратно. Победителем считается команда, которая первой бросила все мячи в свое ведро.

Наполнение ведра. Образуются две команды. Участники команд поочередно наполняют свои стаканчики водой и плывут или бегут к противоположной стороне бассейна, где стоит ведро, и выливают в него воду. Побеждает команда, быстрее наполнившая свое ведро.

Кто боится белой акулы? Ребенок или аниматор, исполняющий роль акулы, стоит на одной стороне бассейна, напротив других детей, и кричит: «Кто боится белой акулы?». Дети хором отвечают: «Никто!».

Акула: «А если она приплывет?».

Дети: «Тогда мы уплывем».

Дети переплывают бассейн, а «акула» плывет им навстречу и пытается поймать как можно больше детей. Пойманные дети становятся «акулами».

Как глубока вода? Роль рыбака исполняет ребенок или аниматор. Остальные дети стоят на противоположной стороне бассейна и спрашивают рыбака: «Рыбак, рыбак, как глубока вода?». Рыбак отвечает, например: «100 метров». Дети: «Мы идем к тебе». Рыбак показывает жестом: «Задний ход!» Пока дети пытаются перейти на другую сторону бассейна, рыбак ловит их.

Осторожно — айсберг! Одному ребенку завязывают глаза. Остальные распределяются в воде и замирают в позе айсберга. Ребе-

нок с завязанными глазами пытается перебраться на другую сторону бассейна, не задев «айсберг». Когда он приближается к «айсбергу», тот издает сигнал «пи-и-и-ип».

Примеры спортивно-оздоровительных программ

Теннис является самым популярным видом спорта. Так как спрос на него большой, отели вынуждены ограничить индивидуальные занятия и бронирование мест. В теннисных клубах работают профессиональные тренеры; проводятся групповые и индивидуальные занятия, тренировка с тренажером, занятия с записью на видеокамеру; предлагаются компьютерная поддержка партии при бронировании места, разнообразный материал для игры; имеется возможность принять участие в теннисном турнире.

Стрельба из лука — вид спорта, который соединяет концентрацию внимания и технику. Площадка для стрельбы из лука должна находиться в тихом месте и быть обнесена защитной сеткой, чтобы избежать повреждений чего-либо или кого-либо. Аниматор отеля по этому виду спорта должен быть особенно внимательным, т. к. стрельба из лука связана с определенным риском. Особое внимание необходимо обращать на то, что снаряжение должно быть в отличном состоянии.

Игры на воде. Игры, помогающие освежиться, очень популярны среди гостей. Для их проведения нужно много команд. Целью игр на воде является установление контакта между гостями и аниматоров с гостями.

Занятия по разогреву тела. Это хорошие занятия, помогающие подготовить мускулы для более трудных упражнений. При этом нужно делать медленные и мягкие движения, чтобы привести тело и мускулы в напряжение. Данные упражнения могут выполнять гости всех возрастных групп.

Фитнес-программы: аэробика, «мягкий» фитнес, силовые программы, восточные методики оздоровления, программы-«коктейли».

Все занятия длятся, как правило, полчаса, поэтому в них могут принимать участие даже нетренированные люди. Для желающих заниматься более интенсивно они проводятся два раза в день. Или утром занятия по тому или иному виду фитнеса проводятся для новичков, а после обеда — для подготовленной аудитории. Аниматор

должен приглашать участников, подбадривать их и создавать приятную атмосферу, показывать упражнения и наблюдать за правильностью их выполнения, чтобы избежать каких-либо травм.

В Прил. 7 приведены правила посещения фитнес-центра.

Резюме

Спортивная анимация является частью рекреации, и в частности активного отдыха, в процессе которого происходит не только физиологическая подзарядка организма, но и развитие психологической, социально-психологической сфер личности ввиду смены образа и ритма жизни. Для этого требуется деятельный досуг, насыщенный интересными развлечениями и увлекательными занятиями. Активный отдых чаще всего предполагает непрофессиональное занятие какими-нибудь видами спорта или фитнеса.

Современной методикой, обосновывающей здоровый образ и стиль жизни, является философия велнеса, главная задача которого — предотвращение и профилактика болезней, а также признаков старения, как внешних, так и внутренних. Ее возможно реализовать с помощью следования основным принципам философии велнес, которые включают в себя: движение, умственную активность, расслабление и гармонию, красоту и уход за телом, сбалансированное питание. Частью велнеса является фитнес — система оздоровительной физподготовки и соревновательной дисциплины с целью достижения физического и ментального здоровья.

Существует несколько видов фитнеса: аэробика, «мягкий» фитнес, силовой фитнес и т. п. Внутри них существует множество видов физических упражнений. Многие из них в зависимости от ряда условий (подготовленности туристов, наличия профессионального фитнес-инструктора, материальной базы) можно использовать в условиях отеля, добавив к ним различные спортивные игры (стрельба из лука, бочча, крикет, мини-гольф и др.), конкурсы и развлечения (конкурс на лучшего ныряльщика, «Плавающее ведро», «Кто боится белой акулы?» и др.).

Вопросы для самопроверки

1. Каковы особенности спортивной анимации как части рекреации?
2. Что понимается под терминами «здоровый образ жизни» и «здоровый стиль жизни»?
3. Какова философия велнеса?
4. Каково место фитнеса в спортивной анимации?
5. Назовите виды и подвиды фитнеса.
6. В чем заключаются особенности спортивно-оздоровительных программ в туристской анимации?
7. Каковы направления спортивной анимации, реализуемые в отеле?

РАЗДЕЛ IV. ПРАЗДНИК КАК ЧАСТЬ ЗРЕЛИЩНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ

Глава 1. Праздник как элемент культуры

Праздник — это противопоставленный будням (повседневности) отрезок времени, характеризующийся радостью и торжеством, выделенный в потоке времени в память или в честь кого или чего-либо, обладающий сущностной связью со сферой сакрального¹, отмечаемый в светской, культурной или религиозной традиции как институционализированное действие, которое обеспечивает его участникам максимальную причастность к этой сфере.

Праздник обычно противостоит не просто будням, но некоторым «неудачным» отрезкам времени. Цель праздника — не только достижение определенного оптимального душевного состояния участвующих в нем, но и восстановление определенного среднего уровня этого состояния, сниженного различными ситуациями, которые квалифицируются как отрицательные. Противопоставление праздника повседневности довольно точно повторяет противопоставление сакрального профанному; характернейшей чертой всякого праздника является именно его связь со сферой сакрального, а значит, с мифом и религиозной традицией.

Такая связь сакральности и праздника в его архаичной форме настолько обязательна, что в известной степени и в определенном контексте можно сказать, что сакрально то, что связано с сутью праздника, с его ядром. При этом надо оговориться, что существуют, во-первых, и чисто мирские, профанические праздники, и, во-вторых, внутри праздника как сакрального целого выделяются профаниче-

¹ Сакральный (от лат. *sacralis* — «священный») — обозначение сферы явлений, предметов, людей, относящихся к божественному, религиозному, в отличие от светского, мирского, профанного.

ские фрагменты (иногда они разворачиваются как относительно самостоятельный праздничный обряд, параллельный сакральному ядру праздника). Но для мифопоэтической эпохи любой мирской праздник соотнесен с сакральными ценностями данного коллектива, с его сакральной историей или, во всяком случае, с неким прецедентом, который может подвергаться сакрализации. Такие связи более или менее полно прослеживаются не только в вырожденных чисто развлекательных мирских праздниках, но даже и в том случае, когда праздник как таковой теряет свой статус и становится объектом иного знакового ряда — игрой (особенно часто детской), фольклорным текстом или обычаем. Семантические мотивировки праздника и разных его вариантов подчеркивают так или иначе идею сакральности¹, незанятости, пустоты от дел², «порожнесте»³. Эта «пустота», «незаполненность» праздника так или иначе соотносится с обычной для понимания праздника идеей о разрыве профанической временной длительности, о празднике как состоянии, когда время останавливается, когда его нет.

Классифицируя праздники архаичной мифопоэтической традиции, можно различать главный праздник данной традиции, так сказать, свехпраздник, обладающий наибольшей сакральной силой; праздники годового цикла; праздники, приуроченные к более дробным временным подразделениям (сезонные, месячные, недельные); праздники жизненного цикла (рождение, инициация, брак, смерть). В ряде случаев существенно различать праздники официальные (в более позднее время часто совпадающие с государственными праздниками) и неофициальные, праздники «закрытые» (тайные, узкоконфессиональные) и «открытые» (в которых в принципе могут участвовать все), праздники частичные (например, женские, детские, воинские) и полные, праздники разовые и повторяющиеся периодически, праздники подготовленные и импровизированные (нередко без четкого плана и программы, но с наличием некоторых «празд-

¹ Ср.: рус. *святки*, польск. *święto*, сербо-хорв. *свечаник* и т. п. — от **svet-*, «святой», «сакральный»; англ. *holiday* «праздник»: *holy*, «святой», и т. п.; многочисленные обозначения недельного праздника воскресенья как солнечного или божьего дня, ср.: нем. *Sonntag*, англ. *Sunday* и т. п.

² Ср.: укр. *неділя*.

³ Ср.: рус. *праздник*.

ничных» ходов, операций; из них, как из заготовок, монтируется целое праздника) и т. п.

Характерен в этом отношении римский календарь праздников, в котором выделялись праздничные дни, игры, дни жертвоприношений, отмечались достойные празднования исторические события, указывались данные о восходе и заходе светил, созвездий. Этот календарь (лат. *Fasti*), ведшийся понтификами и более или менее «закрытый» до 305 до н. э., одновременно представлял собой и анналы, историческую хронику. Римляне делили все дни года на *dies festi*, т. е. дни, посвященные служению богам, и *dies pro-festi*, когда занимались обычными общественными или частными делами. *Dies festi*, особенно когда они продолжались несколько дней подряд, назывались праздники — *feriae*, которые делились на общественные и частные, справлявшиеся отдельными лицами или семьями (дни рождения, поминки по умершим — *feriae denicales* и т. п.). Общественные праздники в свою очередь различались в зависимости от того, идет ли речь о регулярных праздниках (*feriae legitimae*) или о назначаемых праздниках (*feriae conceptivae*) — ежегодно в определенные или произвольно выбранные дни (*feriae indictivae*) или же по экстренным случаям. В особенно счастливых или несчастных случаях назначались так называемые чрезвычайные праздники (*feriae imperativae*) — девятидневные праздники (*feriae novemdiales*) для умилоствления богов, например, в случае зловещих знамений.

На основании многочисленных версий главного праздника и еще более обильных данных о других праздниках могут быть реконструированы суть и структура архаичного «первопраздника», такие его ведущие черты, как всепроникающая сакральность, целостный характер, прагматичность (он рассматривался как абсолютно необходимое практическое действие), эффективность («первопраздник» — самый сильный инструмент человека в его взаимоотношениях с природой), неотделимость от ритуала, синтетичность (использование всех доступных человеку знаковых систем), всеобщность (участвуют все члены коллектива), игровой характер, эмоциональность. В этом смысле «первопраздник» — своего рода энциклопедический свод архаичной культуры и средство порождения в ходе праздничной «игры» новых форм культуры в ее символических образах. Само понятие *Homo feriens* — «человек празднующий» — отмечает важную стадию в развитии человеческой культуры и поднимает проблему

реконструкции праздника в палеолите и поиска того, что могло соответствовать празднику на еще более ранних стадиях вплоть до гоминид.

Разные праздники передают единый общий смысл, и в них в очень значительной степени совпадает набор элементов праздничной композиции, многие операции, вещественные атрибуты, система символов, а иногда даже и сопровождающие разные праздники ритуальные тексты. Здесь растительные символы — зерно, семена, сноп, зелень, деревце, листья, ветки; животные символы — яйца, жир, шерсть; кулинарно-гастрономические символы — блины, пироги, караваи, хворост, жареная свинина, колбасы, пиво, вино, квас; псевдоантропоморфные символы типа Масленицы, Костромы, Ивана Купалы; тема огня и воды; ряжение и разоблачение, растерзание, сожжение; игры, песни, шутки, смех, балагурство; гадания и загадки, элементы диалога и дуальности; эротизм. В этом смысле применительно к недавнему прошлому или даже настоящему времени для ряда архаичных традиций уместно говорить не только о разных, но весьма сходных между собой праздниках, но и о едином празднике с несколько различающимися частными вариантами.

Для современного сознания наиболее характерно отождествление праздника с досугом, свободным временем. Разумеется, эти понятия имеют между собой нечто общее, но между ними не меньше и различий. Хотя праздник и не занят повседневными делами, он отнюдь не сводится к свободному времени в качестве времени, принадлежащего человеку. Свободным временем человек может распорядиться по своему усмотрению, со временем праздника так поступить нельзя. Досуг представляет собой некую добавку к повседневности, он является излишеством и даже может быть устранен с не слишком значительными потерями для будней. Свободное время дает возможность расслабиться и заняться такими делами, делать которые нет необходимости, но которые доставляют определенное удовольствие. Будучи восприняты слишком серьезно, занятия досуга утрачивают свою прелесть и способность вызывать расслабление. Суть досуга и состоит в удалении от центра существования в качестве центра экзистенциального напряжения личности. Удаленность от этого центра делает досуг «эксцентричным», произвольной игрой, и именно игра является тем, что объединяет свободное время и праздник.

Праздник, хотя его сердцевину также образует игра, не «эксцентричен», он непосредственно соотнесен с центром существования. Досуг разъединяет, а праздник, напротив, соединяет, исцеляет, т. е. делает «целой» раздираемую конфликтами человеческую общность. Именно поэтому праздник соотнесен со сферой сакрального, тогда как досуг может быть только светским. Праздник — это примирение противоположностей, и поэтому он создает хронотоп¹ свободы, в границах которого люди освобождаются от принадлежности к одной из односторонних общественных тенденций. Праздник позволяет посмотреть на противоположности как на нечто внешнее, и хронотоп, раздробленный столкновением полов, возрастов, личных интересов, языков, рас, богатства и бедности становится единым. В жерновах праздника перемалываются все социокультурные различия и противоположности. Поэтому именно праздник создает и поддерживает общность, «зараженную» и формируемую совместной праздностью.

Выделяют различные группы праздников, однако, в связи с тем что праздник вообще — сложное, многостороннее явление, очевидно, единой, всесторонней классификации создать невозможно. Сложность классификации праздников состоит в том, что одни и те же праздники можно включить как в одну группу, так и в другую. Наиболее распространенная в XX в. система классификации исходит из распределения праздника по временам года, сезонам, календарю. Широкое распространение получило также деление праздников на религиозные и нерелигиозные.

Выделяют несколько групп праздников, актуальных для России:

— официальные праздники, т. е. официально установленные праздничные дни, в т. ч. религиозного содержания, которые объявлены дополнительными выходными днями в соответствии с Трудовым кодексом РФ (Новый год, Рождество Христово, День Победы и др.);

— официально установленные рабочие праздничные дни, которые не являются дополнительными выходными, но в эти дни проводятся торжественные мероприятия (День космонавтики, День Знаний, День Матери и др.);

¹ Хронотоп (от др.-греч. *χρονος* — «время» и *τοπος* — «место») — понятие, подчеркивающее неразрывную слитность в структуре образа пространственных и временных характеристик.

— неофициальные праздники (Старый Новый год, День смеха, Праздник последнего звонка и др.);

— русские народные праздники (Масленица, Радоница, Иван Купала и др.);

— религиозные праздники, связанные с той или иной конфессией;

— праздники, официально отмечавшиеся в СССР, но утратившие свою актуальность в настоящем (День пионерии, День советской милиции, День международной солидарности трудящихся и др.);

— Международные и Всемирные дни.

Самое большое количество праздников приходится на международные праздники, популярные и не очень, каждый из которых в разных странах имеет разный приоритет и, соответственно, известность. В нашей стране самыми известными и строго отмечаемыми международными праздниками являются: Международный женский день (8 марта), Международный день защиты детей (1 июня), День учителя (5 октября). В последние годы в России начали отмечать Всемирный день здоровья (7 апреля), Международный день борьбы за права инвалидов (5 мая), Международный день пожилых людей (1 октября) и др.

Вторыми по своему количеству у нас являются профессиональные праздники, например, День медицинского работника (третье воскресенье июня), День российской печати (13 января), День автомобилиста (последнее воскресенье октября), Всемирный день туризма (27 сентября) и др.

Личные праздники — это дни рождения, годовщины свадеб и многие другие, которые отмечаются в кругу семьи и друзей.

Глава 2. Традиционные русские праздники как ресурс анимации

Праздники в русской деревне составляли в прошлом важную сторону общественной и семейной жизни. Крестьяне даже говорили: «Мы целый год трудимся для праздника». Религиозным сознанием людей праздник воспринимался как нечто священное, противопо-

ложное будням — повседневной жизни. Если будни осмыслялись как время, в которое человек должен заниматься мирскими делами, добывая хлеб насущный, то праздник понимался как время слияния с божественным и приобщения к сакральным ценностям общины, ее священной истории. В праздник люди должны достигнуть особого психофизиологического состояния полноты жизни, мироощущения, богоощущения, а также ощущения внутреннего единения друг с другом. Такое философское осознание праздника на бытовом уровне закреплялось в целом ряде правил, которые должен был усвоить человек традиционного русского общества.

Прежде всего, праздник считался обязательным для всех членов деревенской общины, достигших зрелого возраста. Дети, старики, калеки, больные, старые девы на него не допускались, т. к. одни еще не достигли возраста понимания сакральных ценностей, другие уже находятся на грани между миром живых и миром мертвых, третьи не исполнили своего предназначения — не вступили в брак.

Праздник предполагал также полную свободу от всякой работы. В этот день запрещалось пахать, косить, жать, шить, убирать избу, колоть дрова, прясть, ткать, т. е. выполнять всю повседневную крестьянскую работу. Праздник обязывал людей нарядно одеваться, для разговора выбирать темы приятные, радостные, иначе вести себя: быть веселым, приветливым, гостеприимным. Характерной его чертой было многолюдье. Тихое в будни село заполнялось зваными и незваными гостями — нищими, странниками, богомольцами, калликами перехожими, вожакими с медведями, балаганщиками, раешниками, кукольниками, ярмарочными торговцами, коробейниками. Праздник воспринимался как день преображения деревни, дома, человека. К лицам, нарушавшим правила праздничного дня, применялись жесткие меры: от денежного штрафа, битья плетью до полного изгнания из деревенского сообщества.

В русской деревне все праздники включались в единую многоступенчатую последовательность. Они справлялись из года в год, из века в век в определенном — календарном — порядке, установленном традицией. Среди них был главный праздник, обладавший, с точки зрения крестьян, наибольшей сакральной силой, — Пасха. Праздники великие (Рождество, Троица, Масленица, Иванов и Петров дни) и малые (еще их называли полупраздники) были связаны

с началом разного рода крестьянских работ: первый день сева зерновых, заготовка на зиму капусты и т. п.

Различались русские праздники и по своему происхождению. К установленным православным вероучением относились Пасха с двенадесятью, т. е. двенадцатью праздниками в честь Иисуса Христа и Божьей Матери, и храмовые — местные праздники, отмечавшиеся в дни освящения храмов или в дни памяти о значительных событиях из жизни святых, в честь которых построены храмы. К праздникам, не связанным с церковной традицией, относились Святки, Масленица, заветные праздники — в память о каком-либо деревенском событии, чаще трагическом, в надежде умиловить природу, божество, а также различные мужские, женские, молодежные праздники.

Древнейшим и истинно народным праздником проводов зимы и встречи весны была **Масленица**. Масленичная неделя приходилась на период сыропустной недели перед началом Великого поста. «Разгульная», «широкая», «обильная» Масленица — любимейший зимний праздник русского народа. Первое упоминание о Масленице известно только с XVI в., хотя Мясопуст упоминался уже в Несторовской летописи при описании эпидемии язвы в Киеве в 1090 г. Существующее название было, вероятно, связано с большим количеством употреблявшейся во время его проведения масляной и жирной пищи.

Масленица относилась к числу аграрных праздников, составлявших подвижную часть народного календаря. Срок ее проведения зависел от даты главного христианского праздника — Пасхи. По православным пасхалиям празднование Масленицы начиналось за 56 дней до Пасхи и приходилось на время сыропустной недели, предшествовавшей началу Великого поста. Это соответствовало второй половине февраля — началу марта.

Среди множества крестьянских календарных праздников Масленица занимала особое место. Она единственная не приурочивалась к конкретным дням христианского календаря и была древнейшим истинно народным праздником, отразившим в себе двойственность крестьянского мироощущения, вобравшего в себя элементы как христианских, так и языческих верований. Как и любое традиционно значимое народное действие, складывавшееся на протяжении не одного столетия, Масленица представляла собой сложный, много-

плановый, четко регламентированный ритуал с большим количеством магических составляющих. Она впитала в себя особенности архаических аграрного и скотоводческого празднований проводов зимы и встречи весны, приуроченных ко времени весеннего равноденствия. В них нашли свое отражение природные и биологические циклы, которыми издавна определялась жизнь крестьянского общества. Главной особенностью Масленицы было совершение обрядов, имеющих непосредственное отношение как к зимним, так и к весенним календарным праздникам. Период проведения Масленицы, однако, не соответствовал в данном случае тому времени года, которому она посвящалась. Так, символическая встреча весны, которую в определенной мере обрядовые действия должны были символизировать и приближать, приходилась на время, когда вокруг исполняющих ритуальные действия людей лежал плотный снег, зима не утратила пока окончательно своей силы, а до действительного прихода весны было еще сравнительно далеко. Вероятно, все это можно объяснить тем, что первоначально масленичные действия соотносились с началом Нового года, приходившегося по лунному календарю на март (после церковной реформы XVI в. оно было отнесено на 1 сентября — по старому стилю летоисчисления), и празднование ее продолжалось более двух недель, захватывая время начала пробуждения в природе. Тогда же, вероятно, Масленица и стала восприниматься как праздник проводов зимы и встречи весны.

Длинная череда постов, введенная христианской церковью до и после ее главного праздника Пасхи, принудила вынести некоторые древние языческие ритуальные действия, не регламентированные жестко по времени церковным календарем и предназначенные стимулировать природу в день солнцеворота, за начало запретного времени. Таким образом, период проведения Масленицы сократился до одной недели, и она оказалась передвинутой в первую неделю облегченного поста, носившую в церковном календаре название «сырной» или «мясопуста» и предстоящую времени Великого поста. В сырную неделю мясо употреблять было уже нельзя, а сыр, масло, рыбу и яйца еще можно. Именно это временное положение позволяло исполнять главное правило Масленицы — накрывать обильные сытные столы со всевозможной снедью и употреблять в пищу большое количество разнообразной молочной пищи: сметаны, сливок, творога, коровьего масла, молока, яиц, рыбы, различных круп, пирогов, бли-

нов, кваса, пива и вина. Богатая масленичная еда, ее подчеркнутая избыточность, вероятно, исторически имели непосредственное отношение к магии первого дня Нового года, когда они должны были символизировать собой весь окружающий мир и предназначались, возможно, для разделения его благ между всеми участвовавшими в ритуальных действиях.

Помимо обильного угощения, обязательным условием Масленицы было исполнение различного рода обрядовых действий, направленных на благо крестьянской общины. Масленица вобрала в себя целый пласт разнообразных разновременных традиций, правил, обрядовых действий и развлечений. В ней переплелись аграрные и семейные обрядовые действия, отголоски языческих и христианских представлений о человеческом существе и устройстве окружающего мира.

Наиболее важными ритуальными элементами, составлявшими суть праздника, были следующие:

1. Поминальные: обряды, связанные с поминовением усопших родителей и родственников и употреблением ритуальной пищи: блинов, лепешек, оладий, пирогов, хвороста и пр.

2. Обычаи, связанные с молодоженами: смотри молодоженов, гостевание их у родственников и знакомых.

3. Масленичные развлечения: катание с ледяных гор и на лошадях, строительство снежных городков.

4. Проводы Масленицы: зажигание костров, проводы-похороны, масленичные поезда, ряженье.

Масленица издавна была общенародным праздником, не имевшим каких-либо возрастных, социальных, семейных или половых ограничений. Неучастие в празднике могло быть оправдано только увечьем, немощью или болезнью человека. Ее радостно встречали как население сельских окраин, так и жители столицы, больших губернских и малых уездных городов России. Порядок проведения Масленицы на различных территориях страны имел некоторые свои особенности. В северных губерниях основное внимание при отправлении ритуальных действий уделялось семейной обрядности и, особенно, той ее части, которая непосредственно относилась к молодоженам текущего года и молодежи. В центральных, поволжских и южнорусских губерниях большее развитие получили проводы Масленицы. В городах праздник к концу XIX в. уже утратил боль-

шую часть своей обрядовой специфики и сохранил в основном свою развлекательную часть.

К Масленице начинали готовиться еще с середины предыдущей недели. В это время хозяйки наводили чистоту во всех уголках дома — от чердака до погреба: подновляли побелку печей, скоблили столы, лавки и полы, готовили к использованию праздничную посуду, выметали мусор со двора и перед воротами. Закупали для праздника большое количество продуктов: мешки муки разных сортов для блинов, пряженцов и пирогов, бочки соленой рыбы, пряники, конфеты и орехи для детей, собирали молоко, сливки, сметану и коровье масло.

Суббота накануне масленой недели называлась «маленькой Масленицей». В этот день принято было поминать умерших родителей. Для них пекли специальное угощение — блины — и клали их на божницу, слуховое окно или крышу, оставляли на могилах на кладбище, раздавали в церквях нищим и монашкам. В воскресенье на заговены перед Великим Постом последний раз ели мясо. Утром и вечером, садясь за стол, обязательно приглашали разделить семейную трапезу умерших в доме родственников, оставляли для них на всю ночь накрытые большим количеством еды столы.

Праздновать Масленицу начинали с понедельника следующей недели. Для всего русского населения предстоящие семь дней были самым веселым и любимым временем в году. Каждый из них имел собственное название: понедельник — «встреча»; вторник — «заигрыши»; среда — «лакомка»; четверг — «разгул», «перелом», «широкий четверг»; пятница — «тещины вечерки»; суббота — «золовкины посиделки»; воскресенье — «проводы», «проща», «прощенье», «прощеный день», «целовальник».

Понедельник — первый день масленичной недели, получивший название «Встреча». В этот день завершались работы по подготовке к празднику: доделывались горки, балаганы, качели, лотки для торговли и т. п. Многие уже начинали печь блины. Первый блин, кстати, по масленичной традиции нужно было отдать нищему, чтобы помянуть усопших.

Именно в честь весеннего солнца пеклись круглые лепешки из теста, замешанного на воде и пшеничной муке. Впоследствии их заменили кружевные блины. Круглые желтые блины являются символом солнца, а значит, обновления и плодородия. Съесть блин на

Масленицу — значит проглотить кусочек солнца, его тепла, нежности и щедрости.

Выпекание круглых «солнышек» из теста — это еще и своего рода ритуал привлечения солнца. Чем больше будет приготовлено и съедено блинов, тем быстрее начнется весна и тем теплее будут последующие времена года до следующей зимы. Кроме выпекания блинов, были и другие масленичные обряды, связанные с поклонением солнцу. Так, например, производились различные ритуальные действия, основанные на магии круга (солнце — круглое). Молодежь и взрослые запрягали лошадей, готовили сани и по несколько раз объезжали село по кругу.

Кроме этого, украшали деревянное колесо яркими лентами и ходили с ним по улице, закрепив на шесте. Во время всеобщих гуляний обязательно водили хороводы, которые тоже являлись ритуалом, связанным с кругом, т. е. с солнцем. Символизировал солнце и огонь: русичи зажигали деревянное колесо и катали его по дороге, скатывая с пригорка. Колес зажигали много: того, кто смог прокатить свое колесо без единого его падения, ожидали в текущем году счастье, удача и достаток. Считалось также, что тот, кто плохо веселится на Масленицу, будет неудачлив до следующей Масленицы.

Вторник — второй день Масленицы под названием «Заигрыши». Молодежь начинала гуляния, большими компаниями устраивали катания с ледяных горок. В этот день уже можно было приглашать друг друга на блины.

Среда — третий день Масленицы под названием «Лакомки». Теща приглашала зятя на блины.

Четверг — четвертый день масленичной недели, который называли «Широкий разгул». С этого дня начинались настоящие гулянья в честь Масленицы: люди катались с горок и на качелях, устраивали веселые поездки на лошадях, шумно пировали, организовывали карнавалы и кулачные бои среди мужчин.

Пятница — пятый день Масленицы под названием «Тещины вечерки». В этот день зятя устраивали «ответки» — т. е. приглашали тещу к себе на блины.

Суббота — предпоследний день Масленицы, получивший в народе название «Золовкины посиделки». Невестки приглашали к себе золовок на блины, при этом совсем молодые невестки делали золовке подарок. Золовка — это сестра мужа, а невестка — жена брата.

Воскресенье — последний день Масленицы. Его называют «Прощеным воскресеньем». Люди просили друг у друга прощения и надеялись на лучшее. После принятия христианства в этот день обязательно шли в церковь: настоятель просил прощения у прихожан, а прихожане — друг у друга. В ответ на просьбу о прощении по традиции произносят фразу «Бог простит». Прося о прощении, люди кланяются.

Свои особенности празднования Масленицы были характерны для Тобольской губернии и Сибири в целом. Масленичной была восьмая неделя до Пасхи. Практически Масленица раньше приходилась на вторую половину февраля — первую половину марта. На Масленицу изготавливали, а затем сжигали чучело зимы. Обязательно устраивали шествие ряженных. В шествии участвовали скоморох, горбатая старуха, кривой и хромо́й старик и непременно медведь (человек, покрытый медвежьей шкурой), которого водил на цепи поводырь. Повсюду строили ледяные горы для катания. Декабрист М. А. Фонвизин писал своему другу И. И. Пущину о гуляньях на Масленицу в Тобольске в 40-х гг. XIX в.: «Здесь, на Иртыше, устроены горы, на которые съезжается весь высший свет. Тут же бегают на коньках...» С ледяных гор катались на санях, коровьих шкурах, деревянных «сибирских катках».

Одной из любимейших забав сибиряков было взятие снежного городка. Именно под впечатлением от этой забавы В. И. Суриков, будучи в Красноярске, написал знаменитую картину «Взятие снежного городка» (1891 г.). Суриков никогда не забывал Сибирь и страстно любил ее. «В Сибири народ другой, чем в России, — вольный, смелый». Художник признавался, характеризуя свое полотно: «Мне хотелось передать в картине впечатление своеобразной сибирской жизни, краски ее зимы, удаль казачьей молодежи». Когда Суриков задумал писать картину, красноярские жители соорудили для него снежный городок и потешили художника лихой игрой. Но не меньше помогли Сурикову воспоминания детства. «Вот на том берегу я в первый раз видел, как городок брали, — говорил он. — Толпа была. Городок снежный — и черный конь прямо мимо меня проскочил, помню; это, верно, он-то у меня в картине и остался...»

На картине обращает на себя внимание и нарядный ковер, накинутый на спинку саней. Это тюменский ковер, приобретенный В. И. Суриковым. Ковер сразу создает настроение праздника. Его

узор, горящий своими цветами на солнце, вместе с изукрашенной зеленой дугой составляет основное красочное пятно картины. Черно-коричневый фон ковра, поднимая звучание цвета, резко отделяется от нежных оттенков снега и неба¹.

Взятие снежного городка было лишь частью масленичной недели. В последние дни Масленицы ездили на кладбище, где поклонялись праху родных, потом ездили к родителям и старшим родственникам с «прощальными визитами». Губернские власти на Масленицу устраивали балы-маскарады. Самое раннее объявление о масленичном маскараде относится к 1776 г.: «От Генеральского дежурства в Тобольскую полицмейстерскую контору приказ.

Завтрашняго 13 числа февраля будет в доме его превосходительства, господина генерал-поручика, лейб-гвардии пример-майора, тобольского губернатора и кавалера Дениса Ивановича Чичерина публичный маскарад. Почему Тобольская полицмейстерская контора имеет всем города Тобольска обывателям объявить: ежели кто изволит в оном быть, так съезжаться в дом его превосходительства в маскарадном платье пополудни в пять часов».

В своем «Историческом обозрении Сибири» П. А. Словцов описывает, как губернатор Д. И. Чичерин и губернские чиновники праздновали Масленицу: «В избранный день у крыльца губернаторского стоят огромные сани, устланные коврами, с беседками, мягко и богато убранными. Д. И. с дамами и свитою садится на эту махину и отправляется в сопровождении гайдуков и драгун, а впереди другие такие же огромные сани с музыкантами. У известных домов поезд останавливается, музыканты бегут в прихожую, а хозяин и хозяйка ждут гостей у дверей. Первый гость подает руку хозяйке и, под музыку приплясывая, проходит комнаты при общем подражании всех гостей и тотчас выходит, уводя с собой и хозяйку, и хозяина. Таким образом заезжают в прочие дома и увеличивают поезд. Потом катаются по городу и около гор с шумною музыкою и оканчивают веселый день в доме гостеприимного губернатора».

Во время Великого поста, от Масленицы до Пасхи, увеселения общественного характера в России, преимущественно православной стране, раньше считались предосудительными.

¹ См. об этом в книге: Сезева Н. И. Тюменский ковер. — М.: Интербук-бизнес, 2009.

В настоящее время индустрия гостеприимства превратила Масленицу и масленичную неделю в неповторимый исконно русский праздник, ставший неотъемлемой частью событийного туризма в Российской Федерации. У турфирм множество предложений на праздник Масленицы с богатыми анимационными программами: есть Масленица «а ля итальяно», «богатырская» Масленица и множество других. География таких программ весьма широка. В число городов, которые приглашают отпраздновать Масленицу, входит и сибирский город Ялуторовск.

Празднование Масленицы в Ялуторовске имеет почти 350-летнюю историю, с тех пор, как в 1659 г. на территории города появились первые славяне. Широко праздноваться Масленица стала с 60-х гг. прошлого столетия. В годы советской власти Масленицу называли «Проводами русской зимы». С тех пор и по сей день программа праздника выстроена в народном стиле с традиционными играми и забавами, где открывается смысл многих утраченных или сохранившихся до сей поры обрядов.

Программа включает в себя торжественное открытие «Сибирской Масленицы» на Сретенской площади в Ледовом городке с участием творческих коллективов города. В течение всей масленичной недели горожане и гости города смогут побывать на концертно-игровых и театрализованных программах, ярмарках, краеведческих уроках. Заключительный день праздника подарит всем участникам незабываемые впечатления. Народные забавы, аттракционы, катание на тройках под звон бубенцов, пляски и хороводы, традиционное русское чаепитие с масленичными угощениями призваны обеспечить веселое настроение. Апофеозом Масленицы в Ялуторовске является выпекание блина на гигантской сковороде, диаметр которой — 3 метра. Заканчивается праздник встречей красавицы-Весны и сжиганием чучела Масленицы. Важной составляющей празднования Масленицы стали мероприятия, связанные с местными ремеслами и промыслами. Организуется выставка-ярмарка прикладного творчества ялуторовских мастеров, проводится продажа местных сувениров. Ялуторовской Масленице посвящена группа в социальной сети «ВКонтакте» под названием «Сибирская Масленица в Ялуторовске»¹.

¹ <http://vk.com/siberiamaslenica>

Поездку на Масленицу в Ялutorовск организуют несколько тюменских турфирм. На всех турах используются элементы анимации.

Центр экскурсионных услуг «Любимый город» предлагает совершить путешествие под названием «Масленица в Ялutorовске». Целевая аудитория — взрослые (возможно с детьми). Уже в пути создается праздничное настроение: экскурсантам предлагается петь частушки под аккордеон, поучаствовать в игре «Угадай мелодию» и викторине на знание фильмов и мультфильмов о Масленице. За каждую частушку угощают блином. При прибытии в Ялutorовск гости участвуют в сказочном параде, в конкурсах, аттракционах, народных забавах, играх, развлечениях, катании на лошадях, розыгрышах с призами на Сретенской площади. Апофеозом празднования Масленицы является выпекание гигантского трехметрового блина и под финал — сожжение чучела Масленицы. В конце всех ждет экскурсия по Ялutorовску и затем — возвращение в Тюмень¹.

Туристическая фирма «Радуга-Тур» совместно с музейным комплексом «Ялutorовский острог» предлагает программу «Масленичный разгуляй» для детской аудитории. Экскурсия продолжительностью 5 часов необычайно насыщена. По дороге в г. Ялutorовск дети узнают, кто такая Масленица; когда и как провожали Зиму и встречали Весну в старые времена; народные обычаи и поверья; как называется каждый день масленичной недели. В Ялutorовске гостей встретят веселые ряженые и скоморохи. Их ждут гулянья с прибаутками и шутками, хороводами и забавами, поговорками и загадками. Они покатаются на ледяной горке и санях, проявят удаль, смекалку и сноровку свою молодецкую в играх задорных, забавах и состязаниях. Каждый участник экскурсии изготовит куклу «Домашняя Масленица» и получит ее в подарок. Желающие смогут купить себе на память сувениры. В русской избе гостей ждет угощение — горячий чай и блины. На обратном пути детям демонстрируют мультфильмы про Масленицу и Весну².

Анимационные программы в событийном туризме играют большую роль. Их целью является объединение восстановленных на-

¹ <http://www.turcentr72.ru/maslenica-v-alutorovske>

² <http://www.raduga-turs.ru/ru/cat2.html?sobi2Task=sobi2Details&catid=14&sobi2Id=135>

циональных традиций и культурно-исторического потенциала, которым располагает сфера туризма. Интерес туристов к тем или иным датам, мотивация и обыгрывание этих интересов в «оживленном», анимационном виде с личным участием туристов делают такой тур незабываемым.

Подобный «оживленный» интерактивный тур на Яблочный Спас организует центр экскурсионных услуг «Любимый город» в с. Нижняя Синячиха Свердловской области.

На Руси день Преображения Господня получил название «Яблочный Спас». Праздновался он всегда весело, открыто, со всей широтой русской души. В деревнях на главную улицу высыпало все население: молодежь водила хороводы, те, кто постарше, пели песни. После освящения в храме принято было впервые отведать яблоки нового урожая. В наши дни празднование Яблочного Спаса возрождается. Традиция встречать его существует и на Среднем Урале. По традиции народные гуляния в честь Яблочного Спаса проходят в с. Нижняя Синячиха Алапаевского района Свердловской области, в музее-заповеднике деревянного зодчества под открытым небом. На территории музея расположены Спасо-Преображенская церковь (памятник архитектуры конца XVIII в.) и еще более 20 памятников архитектуры: усадьбы XVII, XVIII, XIX вв., часовни, сторожевые башни, кузница, колодец и др. В музее возрождаются и сохраняются народные традиции фольклорных праздников.

На Яблочный Спас для тюменских туристов будет проведен обряд сватовства в усадьбе XIX в. Далее гостей ждет дегустация чая, русских напитков и выпечки, конкурсы, викторины в усадьбе XVIII в. В усадьбе XVII в. будет проведен мастер-класс по изготовлению куклы-снопушки. Гости прогуляются по «Улице мастеров», где свои таланты покажут мастеровые люди Алапаевского района и Свердловской области¹.

Событийно-анимационные туристские программы (туры) — новый вид продуктов программного туризма. Стоящие на стыке экскурсионно-познавательных и зрелищно-развлекательных программ обслуживания туристов событийно-анимационные туры удачно сочетают в себе все их лучшие качества. Это не только стандартный экскурсионный показ, но и вовлечение туриста в действие, которое, в

¹ <http://www.turcentr72.ru/18-avgusta-ablocnyj-spas-v-niznej-sinacihe>

свою очередь, основано на исторически сложившемся факте празднования той или иной даты, в частности народного праздника.

Событийно-анимационные туры, связанные с тем или иным праздником, — особый вид программного туризма. Их планирование имеет ряд специфических особенностей, отличий от создания стандартного турпродукта, следовательно, подлежит особой разработке. Особенность разработки данного вида турпродукта требует знаний фольклора, культуры, традиций, обычаев, празднований особых дат, суеверий, легенд, связанных с ними, т. е. всего того, без чего событийная программа перестает быть таковой, а также методики и технологии анимации, ставящих целью включение туриста в активную деятельность в процессе потребления услуг, интеграции психологических и психофизических аспектов при создании максимально комфортного событийно-анимационного тура.

Туристские организации обязаны прилагать все усилия для привлечения потенциальных туристов не только наличием памятников архитектуры, но и интересными развлекательными программами. Россия в целом и Тюменская область в частности имеют огромный потенциал исторических праздников и народных традиций. Взяв за основу именно эти обычаи, можно разработать великолепные познавательные, событийно-анимационные программы, которые наверняка постепенно поднимут интерес к российским традициям не только у отечественных туристов, но и у туристов, приехавших к нам из других стран.

Глава 3. Гастрономические праздники

Какой же праздник без угощения? Вкусная еда — обязательный атрибут семейных, дружеских и корпоративных праздников. Однако еда не всегда служит лишь украшением праздника. Иногда она является виновницей торжества. Речь идет о так называемых **гастрономических**, или «съедобных» праздниках, коих насчитывается в мире несколько десятков. Все они могут рассматриваться как интересный ресурс анимации.

Некоторые страны устраивают праздники в честь тех продуктов или блюд, родиной которых они являются (например, *праздник текилы в Мексике*). Другие организуют фестивали еды или напитка,

пользующихся в народе огромной популярностью (например, *Октоберфест в Германии*). Ну а где-то существуют праздники по поводу сбора урожая — таков *Фестиваль лимонов во Франции*. Есть и просто традиции, пришедшие к нам еще из глубокой древности — это, к примеру, наша *Масленица с вкуснейшими блинами*.

Кулинарный праздник можно провести в кругу семьи, с друзьями, а также в кафе или ресторане, где в «съедобный» день устраиваются тематические вечеринки с увлекательной и зажигательной анимационной программой. Приведем несколько примеров гастрономических праздников.

31 января — День рождения русской водки. Событие, послужившее причиной неформальному установлению Дня рождения водки, произошло 31 января 1865 г. В этот день в Петербурге Д. И. Менделеев защитил свою докторскую диссертацию «О соединении спирта с водою», над которой работал в 1863–1864 гг. В ней он исследовал не водку, а всего лишь соединения спирта и воды, но народная молва считает, что именно Менделеев нашел «идеальную» пропорцию и «создал» сорокаградусную водку.

11 февраля — День пирожных в Исландии (*Buns Day* или *Bolludagur*). Изначально дни, предшествовавшие Великому Посту, отмечались обильными пирами. Однако в XIX в. в Исландию из Дании была завезена новая традиция, пришедшаяся по нраву местным булочным, — а именно, потреблять особенного вида пирожные, наполненные взбитыми сливками и политые глазурью. Традиция сразу покорила сердца детей. Вскоре стало обычаем, вооружившись шутовским разукрашенным хлыстом, будить спозаранку родителей, выкрикивая название пирожных: «*Bollur, bollur!*» Сколько раз выкрикнешь — столько пирожных и получишь. Изначально, правда, хлестать полагалось самого себя. Возможно, обычай этот восходит к языческому обряду пробуждения сил природы; возможно, он обращен к страстям Христовым, однако сейчас он превратился во всенародную забаву.

1 июня — Праздник селедки. Традиционно праздник селедки проводится в Нидерландах в первую субботу июня, сразу же после того, как в порт доставят первую селедку нового улова. Этот улов — особенный, поскольку к концу мая сельдь достигает идеального размера и нагуливает 14% жирности. Пришедшие на праздник смогут вдоволь поесть деликатеса — первой селедки нового сезона, так

называемой «холландсе ниуве». Первое селедочное судно, зашедшее в порт Схефенинген, обычно получает денежную премию.

11 июля — Всемирный день шоколада (*World Chocolate Day*). День шоколада впервые был придуман французами в 1995 г. Есть мнение, что первыми научились делать шоколад ацтеки. Они называли его «пищей богов». Испанские конкистадоры, которые впервые доставили шоколад в Европу, окрестили лакомство «черным золотом» и использовали для укрепления физических сил и выносливости. Всемирный день шоколада празднуется во многих странах мира, в т. ч. и в России.

Массовые праздничные мероприятия обычно устраивают кондитерские фабрики и крупные супермаркеты. Однако сделать праздник в честь шоколада может и городская администрация, организовав сладкую ярмарку и объявив конкурсы на лучшую шоколадную поделку или самую оригинальную обертку для шоколада. Можно устроить шоколадный марафон — кто съест больше шоколада за определенное количество времени.

На дружеской шоколадной вечеринке¹ можно устроить конкурс на лучший шоколадный боди-арт (от англ. *body art* — «искусство тела»). Для этого нужно сварить большое количество шоколадной глазури и приготовить кисти². Пусть друзья разрисовывают лица и тела — свои или друг друга. Существуют и профессиональные наборы шоколадного боди-арта, куда входят баночки с разноцветными шоколадными красками, инструкция, трафареты. Потом можно провести дефиле и по итогам голосования выбрать лучший боди-арт. После этого шоколадные узоры, если они из настоящего шоколада, можно попробовать на вкус. Кстати, не так давно на северо-западе Шэньси, в дорогом китайском ресторане «Xi'an», прошла экспозиция шоколадного боди-арта. Модели были практически раздеты, не счи-

¹ Вечеринка — непринужденная встреча близких знакомых, друзей для развлечения и отдыха. Вечеринка обычно проводится вечером, откуда и происходит название.

² Чтобы получить один стакан глазури, понадобится 5 столовых ложек сухого натурального какао, 3 столовые ложки молока, полстакана сахара и 3 полные столовые ложки сливочного масла. Все перемешать, довести до кипения, снова хорошенько вымешать, чтобы не было комочков, и остудить. Краска-глазурь готова. Для конкурса боди-арт понадобится несколько стаканов краски.

тая шоколадных узоров на их телах. Какими сортами этой любимой многими сладости разрисовывали счастливых, не сообщается, однако известно, что это был какой-то особенный вид десерта: он не таял на теле, а затвердев, не ломался и не отпадал.

В этот вечер стоит устроить дискотеку под «шоколадную музыку»: песня «Шоколадный заяц» (исполнитель Пьер Нарцисс), «Шоколадка Чикита» (Авраам Руссо), «Мулатка-шоколадка» (Володя Ульянов), Chocolate (Kylie Minogue) и др.

Можно провести необычные игры, связанные с шоколадом. Например, поиграть в Chocolate Fix. Конфеты в настольной игре «Шоколадный набор» не настоящие. Для начала игры нужно расставить конфеты согласно заданию. Цель игры — убрать с игрового поля неверно расположенные конфеты согласно подсказкам.

Можно подарить и необычные подарки: например, махровые сладости — небольшие махровые полотенца, упакованные как кондитерское изделие, или денежный шоколад — бумажные муляжи долларов, рублей или другой валюты служат упаковкой для шоколадок или конфет. Их упаковывают в коробки, корзинки или в банки с надписью «Зелень в банке». Также популярны букеты из шоколадных конфет.

В качестве развлечения в этот день уместен настольный шоколадный фонтан, который будет воспринят на ура и на детском празднике, и на взрослой вечеринке.

28 августа — Томатина. Другое название фестиваля — Битва томатов (*La Batalla del Tomate*). В самую последнюю неделю августа в городе Буньол (*Bunol*), что на востоке Испании, начинается ежегодный «Томатный фестиваль», посвященный уходящему лету. Как и все испанские фестивали, этот проходит с праздничными фейерверками, музыкой, танцами и бесплатными угощениями. Но у томатного фестиваля есть и одна отличительная особенность, привлекающая в Буньол толпы туристов, это кульминация праздника — томатная битва Томатина (*La Tomatina*), проходящая на городской площади. Заканчиваются томатные баталии купанием в бассейне, заполненном томатным соком, и розыгрышем окороков традиционной иберийской свиньи. К финалу праздника помидорное месиво под ногами достигает щиколоток, а близлежащие дома, как впрочем и участники, перекрашиваются в красный цвет. После самой баталии площадь отмывают, а затем еще несколько дней длится Томатный фестиваль, последний фестиваль уходящего лета.

11 октября — Всемирный день яйца (*World Egg Day*). Во многих странах мира во вторую пятницу октября отмечают Всемирный день яйца — праздник всех любителей яиц, омлетов, запеканок и глазуньи. Ничего удивительного в этом нет, ведь яйца — самый универсальный продукт питания, они популярны в кулинарии всех стран и культур, во многом благодаря тому, что их употребление может быть самым разнообразным. А американцы выражают свое почтение этому драгоценному продукту, проводя ежегодно **Дни гигантского омлета (2 ноября)**.

15 декабря — Международный день чая (*International Tea Day*). Ежегодно во всех странах, удерживающих статус ведущих мировых производителей чая, отмечается Международный день чая с целью привлечения внимания правительств и граждан к проблемам продажи чая, взаимосвязи между продажами чая и положением работников чайных производств, небольших производителей и потребителей. Считается, что чай, как напиток, был открыт вторым императором Китая Шеном Нунгом (*Shen Nung*) примерно в 2737 г. до н. э., когда император опустил листочки чайного дерева в чашку с горячей водой. В 400–600 гг. н. э. в Китае возрастает интерес к чаю как к лечебному напитку, в связи с чем развиваются процессы культивации чая. Многие любители чая добавляют в полюбившийся напиток лук, имбирь, специи, дольки лимона или апельсина.

Прекрасным кулинарным блюдом для проведения «съедобного» и очень вкусного праздника может стать популярная в нашей стране пицца. Праздник в ее честь **Пиццафест** (по аналогии с Октоберфест) широко отмечается в Италии. Пиццафест начали праздновать с 1995 г. В Италии в честь праздника устраивается фестиваль, который проходит в первых числах сентября и длится 10 дней. Есть и постоянное место проведения фестиваля — Неаполь.

Специалисты по приготовлению пиццы — пиццайоло¹ — съезжаются в Неаполь со всего мира, чтобы продемонстрировать свои кули-

¹ Ср.: специалист по приготовлению суши — сушист; специалист по приготовлению кофе — бариста (от итал. *barista* — буквально «человек, работающий за барной стойкой», бармен, буфетчик); работник ресторана, ответственный за приобретение, хранение вин и представление их клиенту — сомелье; консультант по сортам сигар их правильному раскуриванию и сочетанию с напитками — витолье (от испан. *vitola* — «бумажное кольцо на сигаре с указанием марки»).

нарные способности и сразиться с коллегами-соперниками за звание лучшего пиццайоло в мире. Также в эти дни в Неаполе организуют различные концерты, выставки, познавательные лекции и народные гулянья. Ну и, конечно, везде продается пицца. Причем количество ее разновидностей, предлагаемых туристам, может свести с ума: что же выбрать — традиционную итальянскую пиццу, пиццу с уникальной рецептурой или что-нибудь и вовсе экзотическое? Любители пиццы могут отправиться в конце августа или в начале сентября в Неаполь и принять непосредственное участие в праздновании.

Но есть и другой вариант: устроить праздник у себя дома. Что для этого нужно? Всего лишь испечь несколько вариантов пиццы с разными начинками. Пиццафест — прекрасный повод для встречи в формате вечеринки — **пицца пати**. Нужно подготовить итальянское музыкальное сопровождение, пригласить друзей, украсить помещение в итальянском стиле и подобрать несколько тематических игр и конкурсов. Например, устроить соревнование на скоростное поедание большого куска пиццы — одним человеком или парой. Также можно организовать конкурс дегустаторов: завязать добровольцам глаза и давать им на пробу по кусочку пиццы. Дегустаторам нужно на вкус определить, какие ингредиенты составляют начинку пиццы.

На итальянской вечеринке пицца пати можно поиграть в традиционные фанты, но на итальянский лад. Для этого нужно вырезать большой круг из бумаги, разрисовать его как пиццу, а потом разрезать на столько частей (каждому гостю по «кусочку»). На каждом «кусочке» нарисованной пиццы с обратной стороны написать какое-либо предсказание, которое непременно сбудется, если обладатель этого кусочка выполнит задание. Например: «Тот, кому достался этот кусок пиццы, вскоре получит большое наследство — возможно, от итальянского родственника, связь с которым была потеряна много лет назад. Если хочешь, чтобы пророчество сбылось, исполни итальянский народный танец Тарантелла (от оригинала можно немного отступить, приветствуется фантазия)». Или: «Обладателя этого куска пиццы ожидает покупка нового дорогого автомобиля. Если желаешь стать обладателем дорогого авто, расскажи и покажи сказку про Пиццу по мотивам сказки про Колобка».

Глава 4. Праздники для детей как ресурс анимации

Самые добрые, самые шумные, самые непосредственные — это, конечно, детские праздники. Праздник — важная часть жизни ребенка. Это радостное событие, которое позволяет ребенку отдохнуть, развлечься и вместе с тем духовно обогащает его, побуждает к творчеству. Праздник для ребенка — и развлекательное мероприятие, и естественная ситуация для его развития и обучения, и трудная подготовительная работа.

Праздник как синтез искусств включает в себя различные виды деятельности: речевую, музыкальную, изобразительную, коммуникативную и др. Хорошо организованные праздники благотворно влияют на развитие психических процессов (памяти, внимания); создают прекрасную ситуацию для развития речи ребенка, для закрепления знаний, полученных на различных занятиях; способствуют его нравственному воспитанию.

На всех этапах подготовки и проведения детских праздников необходимо тесное взаимодействие взрослых, ведущего, педагогов, музыкального работника, а также аниматора, которые в сотрудничестве с детьми и их родителями должны терпеливо преодолевать трудности, возникающие в процессе подготовки. Праздники должны быть яркими, интересными, насыщенными разнообразной деятельностью, ориентированными как на развлечение, так и на развитие детей. Кроме того, на празднике и во время подготовки к нему важно создать условия для полноценного эмоционального и речевого общения детей.

Удачное проведение праздника для детей определяет, прежде всего, хорошо продуманный сценарий. Он должен быть в меру насыщен зрелищами, играми и выступлениями. Многообразие ярких впечатлений иногда может вызвать у детей заторможенность. Поэтому зал (если мероприятие в помещении) заранее подготавливается и украшается, чтобы дети могли его посмотреть до праздника, провести в нем репетицию. Причем лучше провести эту репетицию еще и в костюмах, чтобы они не стесняли движения, чтобы дети привыкли к ним.

В выступлениях участвуют все дети. Это достигается прежде всего тем, что часть танцев, игр, хороводы исполняются коллективно.

Помимо этого, каждый ребенок выступает индивидуально или с небольшой группой детей. Индивидуальные выступления помогают застенчивым детям побороть робость, развивают уверенность в своих силах, преодолевают скованность в движениях.

Самой ответственной на детском празднике является роль ведущего. Его эмоциональность, живость, умение непосредственно общаться с детьми во многом определяют общий настрой и темп ведения праздника. Ведущий должен не только хорошо знать программу, но и уметь быстро реагировать на неожиданные случайные изменения. Большое удовольствие доставляют детям сольные и групповые выступления.

Чтобы снизить утомляемость детей, нужны частые смены видов деятельности. Для этих целей на празднике используются игры. Они позволяют детям расслабиться и подвигаться. На праздниках всегда используются игры, с которыми дети уже знакомы, в которые они уже играли. Это связано с тем, что объяснение правил игры, показ действий играющего на празднике может занять очень много времени. Праздник должен быть проведен в хорошем темпе, и неоправданные паузы, как и растянутость выступлений, и слишком большое их количество утомляет детей, расхолаживает их, нарушает единую линию эмоционально-физиологической нагрузки.

Изучение опыта работы по подготовке и проведению детских праздников позволяет выделить следующие *методические рекомендации*.

Деятельность детей на празднике должна быть осознанной. Ребенку нужно объяснить, что такое праздник. Только при этом условии можно создать необходимые мотивы деятельности и, соответственно, достичь хороших результатов.

Речевой материал к празднику нужно подбирать в соответствии с программными требованиями, ориентируясь на активный словарь детей. При этом важно учитывать индивидуальные возможности каждого ребенка, состояние его устной речи.

При разучивании стихов необходимо обращать внимание не только на заучивание текста и его звуковое оформление, но и на внутреннее содержание.

При постановке танцев целесообразно использовать движения, уже разученные детьми, т. к. использование хорошо знакомых движений расширяет рамки работы над выразительностью, содержанием танца.

При постановке игровых песен следует тщательно продумывать используемые во время пения движения, для того чтобы они способствовали полноценному речевому дыханию, несли эмоциональную окраску, соответствующую смысловому содержанию песни.

Необходимо широкое использование изобразительной деятельности в процессе подготовки праздника, т. к. участие в общем деле формирует у детей чувство коллективизма. Украшение зала, группы, создание костюмов способствуют развитию творчества детей.

Праздник не должен быть растянут во времени, т. к. слишком долго детям трудно удерживать внимание на происходящем. Из-за особенностей внимания детям младшего возраста трудно на протяжении более 5-10 мин. посвящать себя только одному занятию. Слишком большое количество внешних раздражителей негативно сказывается на формировании психических функций. Особенно часто утомление наступает после выполнения скучной, однообразной или трудной работы, требующей значительного напряжения слухового и зрительного аппаратов. Из-за перегрузки впечатлениями и эмоциями нервные клетки перестают реагировать на внешние импульсы, и ребенок становится вялым. В 5 лет концентрация и объем внимания ребенка еще очень низкие. Способность концентрироваться более 10-15 мин. появляется у большинства дошкольников только к 6 годам.

В структуру праздника необходимо включать различные сюрпризные моменты, игры. Для того чтобы поддерживать внимание детей, важно дать им возможность в нужный момент расслабиться, поиграть, отдохнуть. Постоянная смена видов деятельности позволяет поддерживать интерес ребенка.

В ходе праздника взрослые должны помогать детям ориентироваться в происходящем действии, если возникает необходимость, разъяснить то, что непонятно кому-то из детей.

Остановимся на праздниках для детей, которые можно использовать как анимационный ресурс.

17 января — День детских изобретений, День детей-изобретателей (*Kid Inventors' Day*). Знаете ли вы, что объединяет водные лыжи, меховые наушники, фруктовое мороженое на палочке и шрифт Брайля? Да, все эти очевидные сегодня предметы были изобретены детьми.

Датой Дня выбран день рождения одного из выдающихся американцев — государственного деятеля, дипломата, ученого, изобре-

тателя, журналиста Бенджамина Франклина (*Benjamin Franklin*). Свое первое изобретение — пару ласт для плавания, которые надевались на руки, — Бен Франклин изобрел в возрасте 12 лет. В дальнейшем Б. Франклин продолжил научные исследования и, проведя множество экспериментов, внес неоценимый вклад в мировую науку. Юный соотечественник Франклина, 13-летний Бенни Бенсон в 1926 г. отправил свой эскиз на конкурс Государственного флага Аляски. Синий цвет, символизирующий небо и официальный цветок штата — незабудку, изображение созвездия Большой Медведицы и Полярной звезды привели мальчика к победе. Несомненно, флаг Аляски и сегодня выглядит очень стильно.

А батут? Идея его создания, казалось бы, лежала на поверхности. И вот в 1930 г., наблюдая за соревнованиями воздушных гимнастов, некий Джордж Ниссен обратил внимание на то, как гимнасты в конце своего выступления прыгают на страховочную сетку. На этом выступление акробатов обычно заканчивалось, но 16-летний подросток задумался и решил смастерить «подпрыгивающую установку», на которой можно было подпрыгивать и выполнять различные трюки в воздухе.

Можно перечислять детские изобретения бесконечно, вспоминая и перчатки без пальцев, и бумажный пакет с квадратным дном, и калькулятор — все это принесли в нашу жизнь гениальные умы юных изобретателей. В День детских изобретений проходят многочисленные демонстрации новых изобретений, конкурсы, награждения. Всегда звучат задорный смех, шутки, музыка, потому что изобретать — это естественное состояние всех детей.

2 апреля — Международный день детской книги (*International Children's Book Day*). Начиная с 1967 г. по инициативе и решению Международного совета по детской книге (*International Board on Books for Young People, IBBY*) 2 апреля, в день рождения великого сказочника из Дании Ганса Христиана Андерсена, весь мир отмечает Международный день детской книги.

В этот день организаторы мероприятия, с особым энтузиазмом подчеркивая, что необходимо с малых лет читать хорошие книги, пропагандируют тем самым непреходящую роль детской книги в формировании духовного и интеллектуального облика новых поколений Земли.

Каждый год одно из Национальных отделений IBBY получает почетное право выступать международным спонсором этого за-

мечательного праздника. Ежегодно определяется тема праздника, приглашается известный автор из страны-хозяйки, чтобы написать послание всем детям планеты. Также приглашается известный художник, чтобы создать плакат Международного дня детской книги. В дальнейшем эти материалы используются для популяризации книг и развития интереса к чтению.

1 июня — Международный день детей (День защиты детей). Если сегодня природа подарила теплый солнечный день, то становится радостно вдвойне — потому что в первый день лета во многих странах отмечается Международный день детей (*International Children's Day*). Этот праздник многим россиянам знаком как Международный день защиты детей.

Международный день детей — один из самых старых международных праздников. Решение о его проведении было принято в 1925 г. на Всемирной конференции, посвященной вопросам благополучия детей, в Женеве. История умалчивает, почему этот детский праздник было решено отмечать именно 1 июня.

По одной из версий, в 1925 г. Генеральный консул Китая в Сан-Франциско собрал группу китайских детей-сирот и устроил для них празднование Дуань-у цзе (Фестиваля лодок-драконов), дата которого как раз пришлась на 1 июня. По счастливой случайности, день совпал и со временем проведения «детской» конференции в Женеве.

После Второй мировой войны, когда проблемы сохранения здоровья и благополучия детей были как никогда актуальны, в 1949 г. в Париже состоялся конгресс женщин, на котором прозвучала клятва о безустанной борьбе за обеспечение прочного мира, как единственной гарантии счастья детей. Через год, в 1950 г. 1 июня был проведен первый Международный день защиты детей, после чего этот праздник проводится ежегодно.

У Международного дня детей есть флаг. На зеленом фоне, символизирующем рост, гармонию, свежесть и плодородие, вокруг знака Земли размещены стилизованные фигурки — красная, желтая, синяя, белая и черная. Эти человеческие фигурки символизируют разнообразие и терпимость. Знак Земли, размещенный в центре, — символ нашего общего дома.

Интересно, что этот праздник активно поддерживали в странах, избравших социалистический путь развития. В эпоху существования Советского Союза 1 июня в школах начинались летние каникулы.

Международный день защиты детей отмечали речами и дискуссиями о правах и благополучии детей, проводили показы новых детских художественных фильмов и телепередач, устраивали спортивные соревнования для детей, часто приглашая к участию и родителей.

Ну, конечно, упомянем и главный детский праздник — **день рождения**. Детские программы на день рождения можно проводить как дома, так и с выездом на дом, в кафе, базы отдыха, детские сады и школы.

Для детей, особенно для дошкольников и младших школьников, идеально подойдет игровая программа праздника. Можно предложить игровые программы с такими названиями: «Путешествие в страну Именинников», «Путешествие на остров сокровищ», «Праздник наоборот», «Шпионский день рождения» и др.

Праздник можно оформить различными шарами — отдельными гелиевыми шарами, гирляндой из шаров, фигурами из шаров (например, можно сделать клоуна из шаров), а также подвесить один большой шар под потолком, который будет наполнен маленькими воздушными шариками с конфетти, бумажками с пожеланиями для каждого ребенка.

На детском празднике уместны спецэффекты: аэрофейерверк, фейерверк, небесные фонарики (цилиндры, сердца с надписями: «С Днем Рождения!», «Поздравляем!»), настольный фейерверк «Буылка шампанского» и др.

В рамках того или иного направления праздника проводятся тематические игры, конкурсы, детская дискотека, организуются шоу мыльных пузырей, фокусы и др. Детям нравится аквагрим, для наложения которого приглашают специалистов.

Детские праздники могут стать частью детской анимационной тематической ежедневной программы, посвященной определенной теме или событию. В связи с тем, что отдых не «привязан» к календарю, праздники могут быть обращены к культуре определенного народа, кулинарной тематике, теме «призраков» (как «напоминание» о Хэллоуине) и другим событиям.

Например, все дети любят печенье, и в календаре разных государств этому лакомству уделено много внимания: 28 октября — День домашнего печенья, 4 декабря — День печенья, 6 января — День песочного коржика, Вторая неделя марта — Неделя шоколадного печенья и др. Однако День печенья можно устраивать

в любой день анимационной недели, например, в среду, организовав мини-праздник Печенья (День печенья и пр.), сопровождаемый мастер-классами по изготовлению, украшению и выпеканию лакомства, а вслед за этим и дегустацией получившейся выпечки.

Можно организовать тематические дни, например, Индийский день, наполнив его разнообразными спортивными и культурно-познавательными занятиями и мастер-классами: мини-курсом танцора, мастер-классами по изготовлению индийского ожерелья, рисунку на ткани (например, шортах) и живописи лица (*Indian face painting*), индийскими играми, просмотром мультфильмов с индийской тематикой и др.

В субботу можно устроить День призрака, включив в него зомби-танцы, мастер-класс по изготовлению страшных масок и костюмов, аквагрим (разукрашивание лица), затем «пугание» людей и другие мероприятия (в Прил. 8 см. пример анимационной программы для детского клуба курортного отеля).

Резюме

Праздник — это мероприятие с активным творческим участием населения, посвященное выдающимся событиям, традиционным датам, юбилеям.

Праздник как особый ритуал зародился в древности. Классифицируя праздники архаичной мифопоэтической традиции, можно различать главный праздник данной традиции, так сказать, сверхпраздник, обладающий наибольшей сакральной силой; праздники годового цикла; праздники, приуроченные к более дробным временным подразделениям (сезонные, месячные, недельные); праздники жизненного цикла (рождение, инициация, брак, смерть).

Выделяют несколько групп праздников, актуальных для России: официальные праздники; официально установленные рабочие праздничные дни; неофициальные праздники; русские народные праздники; религиозные праздники; праздники, официально отмечавшиеся в СССР, но утратившие свою актуальность в настоящем; Международные и Всемирные дни. Также отдельно выделяют личные празд-

ники (например, день рождения). Все они имеют богатые ресурсы для анимационного воплощения.

В частности, народный праздник Масленицы лег в основу событийно-анимационной туристической программы, реализуемой рядом тюменских туристических фирм.

Для празднования дня рождения ребенка (особенно для дошкольников и младших школьников) идеально подойдет игровая программа праздника с широким использованием ресурсов анимации.

Вопросы для самопроверки

1. Каковы особенности праздника как элемента культуры?
2. Раскройте типологию праздников.
3. В чем заключается роль и специфика традиционных русских праздников как важнейшего ресурса анимации?
4. Какова роль праздника Масленица в анимации? Каковы особенности его проведения в Тюменской области и Тобольской губернии?
5. В чем специфика гастрономических праздников как важнейшего ресурса анимации?
6. В чем специфика проведения детских праздников? Какие ресурсы анимации можно задействовать при проведении детского дня рождения?

РАЗДЕЛ V. ИГРА КАК ЭЛЕМЕНТ АНИМАЦИОННОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ

Глава 1. Функции игры

Игра — явление многогранное, особая форма существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Немецкий философ Э. Финк в работе «Основные феномены человеческого существования» выделяет пять таких категорий — смерть, труд, господство, любовь и игра. Последний феномен столь же изначален, сколь и остальные. Игра охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком.

Игра полезна для человека. Пользу игры нельзя исчерпать и оценить развлекательно-занимательными возможностями. Являясь развлечением и отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, игру-обучение, игру-терапию, игру-модель типа человеческих отношений. Д. Б. Эльконин отмечал, что игра — это деятельность, в которой «воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». В. А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Высшая ценность игры заключается не в ее результате, а в действии, в самом игровом процессе, который *выполняет множество функций*. Считается, что исторически первой функцией игры является компенсация (отсюда компенсаторная функция) не использованной в борьбе за выживание энергии. Й. Хейзинга писал, что «игра старше культуры: животные играют точно так же, как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных». В тео-

рии 3. Фрейда игра является одной из форм сублимации¹ (смещения активности) потенциально опасных для общества личностных ресурсов. Значительная часть личностного потенциала, если позволить ей реализоваться, может иметь разрушительные последствия (например, агрессивность). Игра, ограничивая потенциально опасные виды деятельности жесткими правилами, позволяет не только дать выход энергии, но и нейтрализовать ее опасные последствия, предотвратить разрушение личности. Игра, таким образом, выступает компромиссом между природой человека и обществом. Она компенсирует и дефекты окружающего мира, позволяя человеку хотя бы на время избежать его хаоса. Прочитируем Й. Хейзингу: «В несовершенном мире и сумбурной жизни она создает временное, ограниченное совершенство».

Со временем в игре актуализировались другие функции:

- функция первичной социализации — способствует вхождению нового поколения в человеческое сообщество;

- коммуникативная — вводит играющих в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует сотрудничеству;

- деятельностная — активизирует взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;

- воспитательная — организует деятельность человека, создает условия для целенаправленного воздействия на духовно-нравственную сторону личности человека;

- педагогическая (дидактическая) — способствует приобретению знаний, развивает различные умения и навыки;

- развлекательная — создает условия для получения положительно окрашенной эмоции — удовольствия;

- релаксационная — снимает физическое и интеллектуальное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему активным обучением, физическим трудом, сильными переживаниями;

- эмоциогенная — изменяет эмоциональное состояние, как правило, в сторону его улучшения, повышает настроение, способствует воодушевлению и пробуждению интереса к чему-либо, раз-

¹ Сублимация — защитный механизм психики, представляющий собой снятие внутреннего напряжения с помощью перенаправления энергии на достижение социально приемлемых целей, на творчество.

нообразит палитру чувств (среди них удовольствие, чувство гордости от одержанной победы, чувство страха, ощущение неизведанности и таинственности и др.);

— развивающая — корректирует проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций, создает модели поведения, направленные на целевое развитие тех или иных качеств индивида (сила, выносливость, ум и др.).

Выделяют также другие функции игры: моделирующую, диагностическую, социокультурную, функцию самореализации и др.

Глава 2. Типология игр

Все игры можно сгруппировать по нескольким параметрам, создав разветвленную систему классификации игр. В ней выделяются типы игр (выделены курсивом) и подтипы.

По видам человеческой деятельности выделяют физические и психологические игры и тренинги; интеллектуально-творческие игры; социальные игры (сюжетно-ролевые и деловые); комплексные игры (коллективно-творческая, досуговая деятельность); шоу-игры (конкурсы, викторины, лотереи, аукционы).

По содержанию игры бывают традиционные «канонизированные» и свободные «вольные». Традиционные «канонизированные» делятся на дидактические (спортивные, подвижные, интеллектуальные), музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные, песенные) и шуточные (забавы, развлечения, ритуально-обрядовые). Свободные «вольные» делятся в зависимости от сферы жизни на позитивно-социально-эстетические (военные, свадебные, театральные и др.) и ассоциативные (вульгарные, азартные, корыстные и др.).

Классификация игр по видам человеческой деятельности и по содержанию — самая объемная, т. к. обозначенные подтипы имеют подподтипы. Например, к интеллектуальным играм относятся различные настольные игры — домино, шашки, шахматы, нарды и др., индивидуальные игры — кроссворды, головоломки, шарады, палиндромы и др.

Представим классификацию игр по другим основаниям.

По времени проведения (в зависимости от сезона) игры делят на зимние, весенние, летние, осенние.

По продолжительности игры бывают длительные, временные, кратковременные, игры-минутки.

По месту проведения различают игры настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые, на воздухе, на местности (в лесу, поле, на воде и др.), праздничные, эстрадные.

По составу участников (по полу и возрасту) существуют игры для дошкольников и младших школьников, для студентов, для девочек и мальчиков, молодежные, для мужчин и женщин и др.

По числу участников игры бывают одиночные, индивидуальные, парные (на двоих), групповые, командные, массовые.

По степени регулирования и управления различают игры плановые (организованные аниматором); стихийные, или импровизированные (организованные спортивным инструктором); экспромтные, или спонтанные.

По наличию реквизита (аксессуаров) существуют игры без предметов и с предметами (мяч, скакалка и др.), компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы и др.

По интенсивности движения выделяют игры подвижные, малоподвижные, сидячие.

Приведенная выше классификация игр актуальна для проектирования анимационной программы и создания портфеля аниматора (игротеки), т. к. позволяет учесть все значимые качества игры для той или иной категории отдыхающих в определенной ситуации.

Глава 3. Методика проведения игры

Существует определенная методика проведения игры. Она может варьироваться в зависимости от возраста играющих, что особенно актуально для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Однако основные методы и приемы, которые мы обозначим ниже, все же универсальны.

1. Выбор игры

Выбор игры зависит прежде всего от поставленной задачи. Определяя ее, руководитель учитывает возрастные особенности играющих, уровень их развития, физическую подготовленность, количество и условия проведения игры. При выборе игры надо учитывать форму мероприятия, т. к. от нее зависит время проведения, задачи, содержание и вид игры. Выбор игры непосредственно зависит от места ее проведения. В небольшом зале или коридоре проводятся игры с линейным построением; игры, в которых участвуют поочередно. Во время прогулок и экскурсий за город используются игры на местности. При проведении игр на воздухе необходимо учитывать состояние погоды. Если температура воздуха низкая, то все участники должны действовать активно; в жаркую погоду лучше использовать малоподвижные игры, в которых участники выполняют игровое задание поочередно. Выбор зависит также от наличия реквизита; из-за его отсутствия и неудачной замены игра может не состояться.

2. Подготовка места для игры

Для проведения игр на воздухе необходимо выбрать ровную зеленую площадку, лучше всего ее делать прямоугольной формы, шириной не менее 8 м и длиной не менее 12 м. Желательно, чтобы на расстоянии 2 м от поля были расположены скамейки для отдыха. Зимой площадку для игр надо очистить от снега и окружить снежным валом или ледяной дорожкой, которую можно использовать для катания на коньках. При проведении игр в помещении надо предусмотреть, чтобы не было посторонних предметов, мешающих движению играющих. Оконные стекла и лампы следует закрыть сетками. Перед проведением игр помещение надо проветрить, пол протереть влажной тряпкой. Перед проведением игр на местности руководитель обязан заранее хорошо ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры. Необходимо выполнить все условия техники безопасности при проведении игр.

3. Объяснение игры

Успех игры в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к объяснению, руководитель обязан ясно представить себе всю игру. Рассказ должен быть кратким. Исключение составляют игры для дошкольников и младших школьников, которые можно объяснять в сказочной или другой увлекательной форме. Рассказ

должен быть логичным. Рекомендуется придерживаться следующего плана изложения:

- 1) название игры;
- 2) роль играющих и места их расположения;
- 3) ход игры;
- 4) цель игры;
- 5) правила игры.

Рассказ не должен быть монотонным. В нем не следует употреблять сложных терминов. Новые понятия необходимо объяснять. Для лучшего усвоения игры рассказ рекомендуется сопровождать показом. Он может быть неполным или полным. При объяснении надо учитывать настроение играющих. Заметив, что их внимание ослабло, руководитель должен сократить объяснение или оживить его. Содержание игры подробно объясняется только тогда, когда участники играют в нее впервые; при повторениях игры следует напомнить только основное содержание.

4. Распределение на команды

Играющие распределяются по усмотрению руководителя в тех случаях, когда нужно составить команды, равные по силам (при проведении сложных спортивных игр). Играющие распределяются на команды путем расчета: стоят в шеренге, рассчитываются на первый-второй; первые номера составят одну команду, вторые — другую. Постоянные команды могут быть не только для спортивных игр, но и для сложных подвижных игр и игр-эстафет.

5. Выбор капитанов команд

Капитаны — непосредственные помощники руководителей. Они организуют и размещают участников, распределяют их по силам и отвечают за дисциплину игроков в процессе игры. Капитанов выбирают сами играющие или их назначает руководитель. Когда капитана выбирают играющие, они приучаются оценивать друг друга по достоинству и, выражая доверие своему товарищу, побуждают его к большей ответственности. Если играющие недостаточно хорошо организованы или плохо знают друг друга, то командира назначает руководитель. Иногда он назначает капитанами пассивных игроков, способствуя тем самым воспитанию необходимых черт характера. В постоянных командах капитаны периодически переизбираются.

6. Выделение водящих

Выделить водящих можно разными способами.

По назначению руководителя. Руководитель назначает водящего, учитывая его роль в игре. Плюс этого способа заключается в том, что быстро выбран наиболее подходящий водящий. При этом подавляется инициатива играющих. Руководитель назначает водящего в том случае, когда участники игры не знают друг друга. При назначении руководитель должен кратко объяснить свой выбор.

По жребию. Часто используют способ считалки, метания (водит тот, кто дальше бросит палку, камень, мяч и пр.). Этот способ требует много времени.

По выбору играющих. Этот способ хорош в педагогическом отношении, т. к. он позволяет выявить наиболее достойных водящих. Хорошо устанавливать очередность в выборе, чтобы каждый участник побывал в данной роли. Это содействует воспитанию организационных навыков и активности.

По результатам предыдущих игр. Об этом надо сообщить участникам заранее, чтобы они стремились проявлять в игре необходимые качества.

Перечисленные способы выбора водящих надо чередовать в зависимости от поставленной задачи, характера, количества играющих и их настроения.

7. Распределение сил в процессе подвижных игр

В подвижных играх трудно учесть возможности каждого участника, его физическое состояние в данное время. Интенсивные нагрузки следует чередовать с отдыхом. Приступая к проведению игры, необходимо учитывать характер предшествующей деятельности и настроения игроков и, например, после больших физических или умственных усилий проводить игры с меньшей интенсивностью. Надо учитывать, что с увеличением эмоционального состояния играющих нагрузка увеличивается. Играющие, увлеченные игрой, теряют чувство меры; желая превзойти друг друга, они не рассчитывают своих возможностей и могут перенапрячься. Необходимо приучать игроков контролировать и регулировать свои действия в игре. Нагрузку младшим школьникам надо увеличивать постепеннее, нежели старшим. Иногда следует прервать игру, хотя играющие еще не почувствовали потребности в отдыхе. Можно устраивать кратковременные перемены, используя их для разбора ошибок, подсчета очков, уточнения

правил, сокращать дистанции, уменьшать число повторений. Можно увеличивать подвижность участников игры, дополняя препятствие, увеличивать дистанции. Желательно, чтобы все играющие получали примерно одинаковую нагрузку, поэтому удалять из игры проигравших можно только на очень короткое время.

Продолжительность игры, проводимой на открытом воздухе, зависит также от состояния погоды. В зимних играх на открытом воздухе занимающиеся должны интенсивно выполнять движения без перерывов. Нельзя давать играющим сильные нагрузки с последующим отдыхом, чтобы не вызвать испарину, а затем быстрое охлаждение. Зимние игры должны быть кратковременными.

В целом требования к организации игры можно представить в виде следующего перечня:

1. Грамотно объяснить правила и условия игры.
2. Игра должна быть безопасной для здоровья.
3. Реквизит должен быть безопасным, этичным и гигиеничным.
4. В игре нельзя допускать эмоциональной перегрузки.
5. Важно правильно распределить роли между участниками игры.
6. Равные силы в командах.
7. Посильные игровые задания.
8. Задание должно быть последовательным и логичным.
9. Уважение участников игры.
10. Объективное судейство.
11. Правильное подведение итогов.
12. Ведущий должен быть соответствующе одет и его образ должен быть продуман.
13. Ведущий должен реагировать на высказывания публики.
14. Нужно дать почувствовать каждому участнику, что он лучший.

Глава 4. Игра как воспитательный процесс

Особое значение игра имеет как педагогическое руководство воспитательным процессом детей. Игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окру-

жающего мира впечатлений. В ней ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра — это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением, с наблюдениями повседневной жизни. Дети учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом.

Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. С развитием интереса к труду взрослых, к общественной жизни, к героическим подвигам людей у детей появляются первые мечты о будущей профессии, стремление подражать любимым героям. Все это делает игру важным средством создания направленности ребенка, которая начинает складываться еще в дошкольном детстве.

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога — организатора игры, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр.

Игры для детей трех лет строятся на подражании взрослым. Ребенок создает новые игровые образы, стремится активно действовать, знакомиться с окружающим. На третьем году жизни начинает развиваться воображение. В игре ребенок начинает брать на себя какую-либо роль, а к концу третьего года в игре появляется несложный сюжет.

В этом возрасте начинают развиваться мышление и воображение. В играх ребенок уже ставит себе цель и прилагает усилия к ее достижению, находит способы для выполнения задуманного. Дети начинают отражать в игре свои переживания и впечатления. Задача взрослого на этом этапе заключается в том, чтобы ребенок видел и подражал хорошему примеру, чтобы у ребенка формировались положительные качества и правильные представления.

Очень важно развивать у ребенка активность и самостоятельность в игре. Не надо ограничивать игру повторением действий. Нужно помочь ребенку сочетать в игре подражание с творческой фантазией. Игры маленьких детей возникают под влиянием зрительных образов. Если взрослый хочет обучить малыша определенным действиям, то может сделать это, продемонстрировав действия с куклой или другой игрушкой, но не навязывая ребенку повторение, а влияя на его воображение и чувства.

Для маленького ребенка особенно важно доброжелательное отношение взрослых к его игре, их участие, помощь и руководство. В этом случае игры для детей приносят радость совместного творчества.

На развитие самостоятельности в игре и творческого воображения большое влияние оказывают игры-инсценировки. Можете инсценировать с ребенком стихи, сказки (например, «Телефон» К. И. Чуковского).

Далее представим основное содержание игр детей третьего года жизни.

Изображение домашнего труда: дети играют с куклами, одевают их, кормят, готовят им обед, укладывают спать.

Поездки на транспорте: дети составляют стульчики, берут в руки руль, управляют автобусом, машиной, поездом.

Изображение животных: малыши прыгают, как зайчики; лают, как собачки; мяукают, как котики.

Отрывочное воспроизведение инсценировок: кто говорит? — слон! Или доктор Айболит лечит зверей и т. д.

Игры со строительным материалом: строят из кубиков горку, домик, забор, мебель и т. д.

Игры с песком: малыши формируют куличики, роют ямы, зарывают и откапывают игрушки.

Игры с песком и со строительным материалом в этом возрасте можно считать началом конструирования. Такие игры заставляют

ребенка сосредоточиться, направляют его активность на созидательную деятельность. Строительные игры способствуют формированию самостоятельности, развивают воображение.

На третьем году жизни ребенок продолжает заменять реальные предметы воображаемыми. Но теперь он уже ищет сходство между предметом-заместителем и изображаемым предметом, при этом называя его.

В таком возрасте ребенок наделяет игрушки различными ролями и берет определенную роль для себя, часто затрудняясь сказать, что это за роль. Очень часто роль детей связана с действиями, которые они выполняют в данный момент. Например, Настя варит обед для кукол, и в этот момент она — мама или повар.

В возрасте до трех лет детей начинают интересовать игры со сверстниками. Как правило, малыши еще не умеют согласовывать свои действия, но в игре их объединяет общая цель (например, поездка на автобусе, кормление кукол, лечение зверей), стремление к подражанию или интерес к одной и той же игрушке. Распределение ролей происходит без предварительного замысла, по ходу игры. Например, один ребенок играет в строителя, другие присоединяются, кто-то подвозит кирпичи, кто-то помогает их укладывать. В подобных играх дети чувствуют зависимость друг от друга, повышается интерес к тому, что делает товарищ. Участие в игре взрослого может помочь детям лучше понять друг друга.

Можно ли назвать игры детей трехлетнего возраста творческими? Несомненно, начатки творческой игры уже прослеживаются. Дети пытаются объединить в игре различные впечатления, выражают свое отношение к изображаемому. Но сюжет все еще достаточно однообразен и прост. Детям часто требуется участие взрослого в их игре.

Игры детей четвертого года жизни получают значительное развитие. Расширяется их тематика, становится четче игровой замысел. В этот период происходит переход от сюжетно-отобразительной игры к игре сюжетно-ролевой. Дети начинают распределение ролей уже до начала игры, но им еще трудно договориться между собой. Здесь на помощь должны приходить взрослые, в частности аниматоры.

Изменяется психологическая характеристика игры. Детям становятся интересны взаимоотношения окружающих людей, а не только их функции.

Повышается восприимчивость. Новый зрительный образ, новая игрушка быстро и легко вызывают игровые ассоциации. Происходят значительные изменения в познавательной сфере. Знания о предметном мире становятся более четкими. В этом возрасте дети уже умеют объединять предметы не только по внешнему виду, но и по назначению. В то же время их привлекают загадочные, малореальные явления. Огромное влияние оказывает художественное слово. Например, после рассказывания сказки может возникнуть игра в «сказку».

Все виды работ вызывают у детей живой интерес (мытьё посуды, уборка кукольного уголка, приготовление обеда для игрушек). Работа обогащает содержание игры, становится ее неотъемлемой частью. К четырем годам дети начинают более тонко воспринимать настроение, отношения людей, интонации голоса, начинают узнавать известные им музыкальные произведения, различают их по настроению, в литературных произведениях различают рифму.

Малышей интересует множество вопросов, и они становятся активнее в поисках ответов на них, часто высказывают свои суждения об окружающих их вещах и явлениях. Все это обогащает речь ребенка, развивает наглядно-образное мышление и воображение.

В игре и быту поведение детей уже носит преднамеренный характер, т. е. ребенок ставит себе цель и начинает действовать в соответствии с ней. Однако в этом возрасте внимание еще неустойчиво, и ребенок легко отвлекается от поставленной задачи.

В данном возрасте ребенка начинает не устраивать опека взрослых; растет самосознание. Общение со взрослыми претерпевает качественные изменения — оно превращается в духовную потребность. Взрослый видится ребенку как источник знаний об окружающем.

Игры для детей 5–6 лет разнообразны по содержанию и форме. Особое значение начинают приобретать ролевые игры. В этом возрасте ребенок может самостоятельно распределять роли до начала игры и строить свое поведение в соответствии с выбранной ролью. Ребенок как бы вживается в роль, его речь интонационно и по содержанию соответствует выбранной роли. Но, когда заканчивается игра, ребенок выходит из придуманной роли, речь, движения, интонации становятся обычными.

В этом возрасте в ролевой игре дети осваивают социальные отношения, различные виды деятельности взрослых, знакомятся с разными профессиями, в связи с чем некоторые роли становятся более

привлекательными для ребенка. Уже в таком возрасте ребенок демонстрирует свои предпочтения, свою личностную предрасположенность к той или иной профессии.

Дети 5-6 лет — талантливые художники. Это возраст активного рисования. Ребенок начинает передавать в рисунке сюжет: сюжет сказки или придуманный им самим. В данном возрасте более четко прорисовывается фигура человека, в рисунке можно угадать его настроение.

Совершенствуется восприятие цвета, формы, величины. Дети называют основные цвета, их оттенки, промежуточные цвета. Воспринимают форму и величину объектов, могут выстраивать цепочки предметов по возрастанию и убыванию величины. Дидактические игры призваны развить в этом возрасте начатки логического мышления, структурировать пространственные представления.

В игры для детей 5-6 лет входит также конструирование. Дети с удовольствием делают постройки из конструктора, могут свободно заменять детали, строить по схеме. Играя с ребенком, можно конструировать из бумаги, делать оригами.

На шестом году жизни активно развивается воображение ребенка. Важно поощрять это развитие, предлагать пересказывать сказки, придумывать рассказы по картинке, а также просить самостоятельно придумать какую-нибудь сказку или историю. Речь ребенка и фонематический слух в это время совершенствуются.

Продemonстрируем изложенную выше возрастную градацию на материале *спортивных игр для дошкольников*. Важно, что для маленьких детей любые физические упражнения должны в первую очередь быть игрой и уже потом физкультурой. Спортивные игры хорошо проводить тогда, когда желающих имеется достаточное количество или хотя бы сами родители должны составить своему маленькому спортсмену компанию.

Если ребенку около 3 лет, спортивные игры, больше напоминающие гимнастические упражнения, должны быть с максимально легким сюжетом. Например, несколько детей изображают маленьких птичек, а взрослый — большого кота, который хочет их поймать. Дети сначала играют вместе, а потом, услышав, как голодный кот громко мяукает, разбегаются кто куда. Такой сюжет можно придумать с разными персонажами. Дети двигаются и заодно закрепляют какие-то образы. Для детей такого возраста лучше всего, когда игра имеет какой-то

один эпизод. Также, например, можно подвигаться вместе с группой детей, обязательно переводя все в игру. Предложите детям поиграть в зайчиков: встаньте перед ними и попросите повторять те прыжки, которые делаете вы. Обязательно дожидайтесь, когда каждый ребенок по возможности справится с необходимым движением.

Примером спортивных игр для детей до 3 лет могут стать непродолжительные подражательные игры, своего рода физкультурминутки.

Хлоп-хлоп

Хлоп-хлоп, хлопок-хлоп-хлоп, (хлопки в ладоши)
Топ-топ, топ-топ-топ. (топанье ногами)
Под кроватью черный кот.
Он залез под кровать (поочередное движение руками
вперед и к груди, имитирующее движение лап кота)
И мешает детям спать. (подъем с ритмичным помахива-
нием указательным пальцем правой руки)

Бегал по двору щеночек

Бегал по двору щеночек, (медленный бег на месте)
Видит пирога кусочек. (наклон вперед, руки в стороны)
Под крыльцо залез и съел, (присесть, руки ко рту)
Развалился, засопел. (руки в стороны, голову на бок).

Дети 4-5 лет уже легче осваивают новые движения и усложненные правила игры. Например, к традиционным простым играм можно добавить какие-то «запрещающие» элементы: бегать только до черты, нельзя забегать в определенное место и т. п. Можно провести игру «Коршун и наседка».

Коршун и наседка

В игре участвуют несколько детей. Один из играющих выбирается коршуном, другой — наседкой. Остальные дети — цыплята, они становятся за наседкой, держась друг за друга, а стоящий впе-

реди — за наседку. На противоположной стороне площадки очерчивается кружок — гнездо коршуна. По сигналу взрослого: «Коршун!» ребенок-коршун вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, распутив крылья (вытянув руки в стороны), защищает своих цыплят, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и двигаются за наседкой, не отрываясь друг от друга, стараясь помешать коршуну поймать последнего.

Пойманного цыпленка коршун отводит к себе в гнездо. Когда он поймает 2-3 цыплят, на роли коршуна и наседки выбираются другие дети.

Если играющих больше 10 человек, можно играть двумя группами по очереди. Можно играть и одновременно (при наличии достаточного места) двумя группами.

Правила игры: наседка не должна хватать коршуна руками, она может только преграждать ему путь; коршун вылетает из гнезда только после сигнала взрослого; во время ловли цыпленка коршун не должен хватать наседку за руки.

Дети в возрасте около 6 лет очень любят, когда в спортивной игре присутствуют любимые персонажи сказок и мультфильмов. В этом возрасте детям можно предложить уже многие игры: например, на меткость (бросить мяч в корзину), на равновесие, на фантазию (сделать интересную фигуру) и др. Нужно помнить, что коллективные игры со сложными правилами хуже даются детям дошкольного возраста. Лучше всего подобрать игру, когда участвует много детей, но при этом каждый ребенок в игре отвечает только сам за себя, а не за команду. Для детей такого возраста можно провести игру «Серсо».

Серсо

Дети становятся друг против друга на расстоянии 4-5 м. У одного в руках палочка и 4-5 колец — деревянных или пластмассовых (диаметром 20 см), у другого — только палочка. Первый ребенок с помощью палочки подбрасывает кольца одно за другим второму, тот ловит их на палочку. Если дети не могут сразу подбрасывать и ловить кольца с помощью палочки, можно сначала подбрасывать их рукой. Выигрывает тот, кто поймает больше колец.

Глава 5. Игровая анимационная работа с детьми и подростками

Одним из важных направлений развлекательной деятельности в отелях является анимация для детей (мини-клуб).

Не каждый родитель может позволить себе расстаться со своим ребенком на время отдыха. Дело здесь даже не в материальных возможностях, а в психологических: «Как же я смогу расслабиться и отдохнуть, не зная, что с моим малышом». Даже если этому малышу уже 12 лет.

Увы, но взяв с собой детей, получают другую проблему. Отдыхая, человек все-таки хочет уделять как можно больше внимания своим желаниям и потребностям. В этот момент и приходят на помощь туристам детские аниматоры. Они увлекают детей различными играми, конкурсами, организацией праздников.

Если детская анимационная программа поставлена грамотно, то ребенок не спешит к своим родителям, тем самым, позволяя им заняться только собой. Родители рады, что ребенок находится рядом, но и не забирает все их свободное время. А у ребенка появляются новые друзья, любимые няни (аниматоры) и приключения.

План работы, как и общий план анимационной деятельности, составляется заранее и, возможно, корректируется в ходе проведения занятий, в зависимости от присутствующего контингента детей и других условий. В этом плане должны удачно совмещаться и иметь оптимальное количество спортивные и культурные мероприятия, необходимые для развития ребенка.

Работа в мини-клубе аниматором — большой труд. Так, детский аниматор должен учитывать целый ряд физиологических и психологических особенностей детей разного возраста, создать такие условия, чтобы любому ребенку было интересно, и он смог проявить и реализовать себя как личность. Аниматор должен обладать повышенной выдержкой, а главное, как это не банально звучит, любить детей.

Для организации эффективной работы с детьми необходимо иметь соответствующие помещения для пребывания детей в летние месяцы и в непогоду, оснащенные различным инвентарем для рисования, лепки, подвижных и развивающих игр и т. д.

При проведении игр с детьми решаются следующие задачи:

- 1) создание благоприятных эмоциональных условий;
- 2) установление доверительного контакта между аниматором и ребенком при их взаимодействии в разных видах деятельности;
- 3) развитие у детей положительного отношения к аниматорам и сверстникам.

Переодевание в театральные костюмы (перевоплощение аниматора в игровой персонаж) может использоваться как способ косвенного руководства в организации встречи и знакомства детей, активизации их внимания на занятиях, создания игровой мотивации.

У детей формируется умение воспринимать новое. Для этого необходимо, чтобы аниматор вызвал у них чувство удивления, улыбку, смех, интерес, восторг, радость, желание творить и созидать.

В Прил. 9 приведена игротека аниматора («игровой» портфель аниматора).

Резюме

Игра — явление многогранное, особая форма существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Игра охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком.

Игра (от греч. *agos* — «восхваление божества пением и пляской») — занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. Велика роль игры в анимационной программе, т. к. игра полезна для человека. Пользу игры нельзя исчерпать и оценить развлекательно-занимательными возможностями. Являясь развлечением и отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, игру-обучение, игру-терапию, игру-модель типа человеческих отношений.

Высшая ценность игры заключается не в ее результате, а в действии, в самом игровом процессе, который выполняет множество функций. Первой функцией игры является компенсационная функция, затем к ней добавились функция первичной социализации, ком-

муникативная, деятельностная, воспитательная, педагогическая (дидактическая), развлекательная функция и др.

Все игры можно сгруппировать по нескольким параметрам, создав разветвленную систему классификации игр. В ней выделяются типы игр (по видам человеческой деятельности, по содержанию, по времени проведения, по продолжительности, по месту проведения и др.) и разнообразные подтипы.

Для методики проведения игры важны такие параметры (методические действия), как выбор самой игры, подготовка места игры, объяснение игры, распределение участников на команды и выбор ведущего, распределение сил в процессе игры.

Велика возрастная дифференциация играющих (особенно детей и подростков), на что ведущий-аниматор обязан обращать внимание при включении той или иной игры в свою игротеку.

Вопросы для самопроверки

1. Каковы основные функции игры?
2. Какие виды игр вы знаете (типология игр)?
3. Назовите методы и приемы проведения игры.
4. В чем заключается сущность игры как воспитательного процесса с дифференциацией разных типов игр по возрастным категориям детей?
5. Каковы психологические и другие особенности анимационной работы с детьми и подростками?

РАЗДЕЛ VI. МАСТЕР-КЛАСС ПО ИЗГОТОВЛЕНИЮ НАРОДНОЙ ТЕКСТИЛЬНОЙ КУКЛЫ КАК ЧАСТЬ КУЛЬТУРНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ

Глава 1. Мастер-классы в анимационной программе

В анимационную культурно-познавательную программу уместно включить проведение коротких и единовременных обучающих занятий — мастер-классов. Как правило, результат мастер-класса — изделие, сделанное участником своими руками: фигурки из фетра, роспись по стеклу или керамике, декорированные предметы, украшения из полимерных материалов, объемные аппликации, фигурки из природных материалов (ракушек, камней, шишек, орехов, желудей и т. д.), предметы в технике валяния и многое другое¹. Данные мастер-классы можно использовать при составлении программы гостиничной анимации, однако они могут быть и частью анимационной программы туристского маршрута (например, в музее). Далее приведем примеры некоторых популярных мастер-классов.

¹ См. различные идеи на сайтах: Арт-копилка. Мастерская красивых идей (<http://artkopilka.ru/>), Все для детей (<http://allforchildren.ru/article/>), Академия поделок (<http://detpodelki.ru/>), Международный русскоязычный социальный образовательный интернет-проект МАААМ.RU (<http://www.maaam.ru/obrazovanie/detskie-podelki>); Ярмарка Мастеров (<http://www.livemaster.ru/masterclasses>); Мастер-классы для детей и взрослых (<http://ezhikezhik.ru/recipes>) и др.



Рис. 2. Медуза¹

Медуза

Если анимационная программа составляется для пляжного отдыха (на море), в нее можно включать мастер-классы по изготовлению поделок с морской тематикой. Чтобы сделать медузу, нужно на чистом листе альбомной бумаги нарисовать простым карандашом силуэт медузы (без щупалец). Затем ребенок должен раскрасить его акварелью или гуашью, причем чем ярче и разнообразнее цвета, тем интереснее получится медуза. После того как краски высохнут, вырезаем медузу. Далее берем разноцветные нитки (лучше для вязания, например, букле), 15-20 штук, и на лист чистой бумаги наклеиваем за один конец ниточки произвольной длины, а сверху этих щупалец приклеиваем силуэт медузы (рис. 2). Примерный возраст участников — дети 2-6 лет.

Печенье

Большой популярностью пользуются мастер-классы по изготовлению печенья: они просты по технике, увлекательны; дети могут попробовать результат своего труда — печенье; кроме того, готовый продукт можно использовать как украшение, например, елки. Новогоднее печенье получается вкусное, рассыпчатое и долго хранится, поэтому его можно использовать как украшение на елку (в месте пребывания ребенка или по возвращении домой). Для теста потребуются такие ингредиенты:

- Масло сливочное — 200 г.
- Желток — 2 шт.
- Мука — 250-300 г.
- Сахар — 100 г.
- Соль на кончике ложки.

¹ По материалам сайта «Ярмарка Мастеров» (<http://www.livemaster.ru/topic/467393-8-idej-bumazhnyh-podelok-s-detmi?msec=139>).

Рецепт: желтки растереть с солью, сахаром и сливочным маслом. Добавить муку и замесить тесто. Положить его для охлаждения в холодильник (максимум на 30 мин.). Раскатать, вырезать формочки (лучше соответствующие тематике: елочки, снежинки, колокольчики и т. д.) и выпекать 15 мин. при температуре 180°.

Чтобы печенье стало «новогодним», его нужно покрыть глазурью. Эта техника также очень проста. Для глазури потребуются следующие ингредиенты:

- Белок — 2 шт.
- Сахарная пудра.
- Пищевые красители.

Взбить белки до белой пены. Добавить сахарную пудру по одной ложке к белкам, пока консистенция не будет такой, как у густой сметаны. Разделить глазурь на порции, добавить пищевые красители. Разрисовать печенье можно двумя способами:

1. В плотный пакет залить глазурь, сделать маленькую дырочку на кончике. Выдавливать глазурь на печенье.

2. Взять кисточку и, обмакивая ее в глазурь, сделать рисунок.

Этот мастер-класс можно провести как соревнование и в конце выбрать победителей в таких номинациях: «Самая веселая печенюшка», «Самая креативная печенюшка», «Самая снежная печенюшка» и др. (естественно, все дети должны получить шуточные дипломы).

Примерный возраст участников — дети 6-12 лет.

Разноцветные макароны

Очень простой и эффектный мастер-класс, который обязательно понравится девочкам, т. к. полученные разноцветные макароны можно использовать как «бусины» для украшений — бус, браслетов, кулонов. Мастер-класс рассчитан на 2 дня, но результат того стоит! Чтобы создать настоящее «макароновое настроение», понадобятся:

- Макароны.
- Уксус.
- Стекланные банки или пластиковые контейнеры.
- Пищевые красители.

Рассыпаем макароны по баночкам (примерно на $\frac{3}{4}$), добавляем уксус, затем капаем краситель (от количества красителя зависит окраска макарон: если нужен более яркий цвет — капаем побольше, нужны



Рис. 3. «Макаронные» бусы¹

испорятся! Затем макароны нужно вытащить и просушить на газете примерно 12 часов. После того как макароны полностью высохнут, их можно использовать в игре или в рукоделии (рис. 3).

Примерный возраст участников — дети 6-12 лет.

Народная кукла

Гостям отеля можно предложить мастер-класс по изготовлению текстильной игрушки, например, народной куклы. Преимущества такого мастер-класса в том, что он multifunctional (на его функциях мы остановимся ниже); рассчитан на разновозрастную аудиторию, как на женщин, так и на мужчин; малозатратен (в зависимости от вида игрушки), не требует особых умений и навыков. Немаловажно и то, что у его участников останется на память сувенир о регионе или стране отдыха, об отеле или санатории.

Следует отметить, что в настоящее время изготовление игрушек (кукол в частности) — один из самых распространенных видов проведения досуга для людей разных возрастов. На различных мастер-классах предлагают смастерить куклу тильду (а также животное), чердачную игрушку, мишку Тедди (и других животных, выполненных в этой технике), всевозможные мягкие игрушки, вальдорфскую куклу, бумажную куклу, вязаные игрушки (животные) и т. д. Находят своих поклонников и куклы-реборны (от англ. *reborn* — «заново

¹ По материалам сайта «Ярмарка Мастеров» (<http://www.livemaster.ru/topic/857291-makaronovoe-nastroenie-tvorim-s-detmi?msec=139>).

рожденный, перерожденный»), куклы-младенцы с гиперреалистичной росписью лица и анатомией. Процесс их изготовления называется реборнинг. Одними из самых востребованных являются мастер-классы по изготовлению народной куклы.

Куклу, которую участники мастер-класса будут изготавливать, можно выбрать в зависимости от страны (региона) их пребывания или их национальности. В любом случае организатор-педагог, а в нашем случае аниматор, должен выбрать такую игрушку, которую можно изготовить неподготовленным участникам мастер-класса, чтобы у них не возникло дискомфорта, а также предоставить все материалы для ее изготовления и провести само занятие. Нужно понимать, что изготовление игрушки, а особенно куклы как вида игрушки, — процесс психологически тонкий. В связи с этим его можно рассматривать как часть *арт-терапии*.

Например, изготовление традиционных народных кукол, в частности кукол, связанных с материнством и детством, в рамках арт-терапии может быть рекомендовано молодым мамам, беременным женщинам как подготовка к осознанному материнству, женщинам, которые стремятся к беременности как способ работы с «психологическим» бесплодием, матерям взрослых детей как способ переосмыслить и переработать отношения с детьми. Изготовление кукол, кроме всего прочего, снимает стресс, расслабляет и успокаивает. Показан такой курс и для мужчин, которые готовятся стать отцами или уже являются ими для проработки осознанного отношения к отцовству. Помимо всего прочего, во время самого процесса изготовления кукол мастер или мастерица ощущают радость, удовольствие, другие положительные эмоции. Среди таких кукол Отдарок на подарок, Вятская кувадка, Званка-желанка, Материнство, Родовая кукла, Пеленашка, Сестрички и др.

Однако изготовление текстильной народной куклы — не только арт-терапевтическое средство, но и культурологический жест, погружающий в историю страны и этноса. Изготовление куклы развивает мелкую моторику рук, приучает детей к рукоделию, прививает терпение, аккуратность, трудолюбие, развивает творческие способности.

Примерный возраст участников — от 6 до 99 лет.

Глава 2. Культурно-историческая и педагогическая ценность народной текстильной куклы

Феномен куклы — одна из интереснейших страниц в истории культуры. Кукла, повторяя человека, связана с ним физически, психологически, мировоззренчески. За шестнадцать столетий до нашей эры в Древнем Египте жрецы при помощи кукол разыгрывали мистерии, посвященные Осирису и Изиде, а фараонов и богатых вельмож сопровождало в мир иной огромное количество фигурок рабов, которые и за чертой смерти должны были трудиться на своего господина. Не одно тысячелетие насчитывает история кукольных представлений в Китае и Индии.

В словаре С. И. Ожегова кукла — это детская игрушка в виде фигурки человека. По мнению ученых, кукла — это любая фигурка человека, даже если она не является детской игрушкой. Условная человекоподобная фигурка когда-то выполняла магическую роль, служила оберегом. Она участвовала в обрядах и праздниках, в ритуальных событиях круга жизни, сопровождая рождение, свадьбу, уход к предкам. Как детская игрушка кукла появилась очень давно. В Британском музее хранится тряпичная кукла маленького римлянина, жившего 3000 лет до н. э. Раскопки под Новгородом подтверждают, что у славян кукла появилась около 1000 лет назад. В дальнейшем речь пойдет именно о славянской (русской) народной кукле.

На самом деле народная кукла была многофункциональной: в одном и том же обличье она могла выполнять разные роли: детская забава, средство воспитания, предмет магии, праздничный подарок, свадебный атрибут, украшение и др. Кукла рождалась в деревенской среде, в живом разговоре матери с дочерью, бабушки с внучкой, на глазах братьев, сестер, сверстников. Сам процесс изготовления куклы важен с точки зрения формирования психологических мотиваций ребенка при последующей игре с ней, и с точки зрения налаживания социальных связей, и с точки зрения выработки определенных трудовых умений и навыков (кройка и шитье одежды).

Психологические мотивы создания куклы как своего двойника, alter ego человека, использование его в качестве инструмента при

выстраивании структуры личности, актуализации «Я», осознании оппозиции «Я» — «Другое» («Чужое») и организации взаимодействия с «Другим» придают кукле феноменальную значимость в культуре. И именно психологические истоки феномена куклы являются ключом к ее пониманию. Велика роль антропоморфных игрушек в становлении и развитии «пространства личности» ребенка, осознании им своего «Я», противопоставленного «Другому», и преодолении им возрастного этапа «аутизма» (неразличение «внутреннего» и «внешнего», преобладание «внутреннего» над «внешним», когда мир предстает в глазах ребенка в преломлении его «внутреннего», его «Я», его «фантазии»; с аутизмом в теории Ж. Пиаже соотносится понятие *эгоцентризма*).

Большинство психологов, обращавшихся к проблеме аутизма, особое внимание уделяли проблеме его преодоления. Собственно, именно черта, отделяющая возрастной период с преобладанием аутизма от периода его преодоления, и может считаться этапом становления общественного («социального») начала в личности. Именно кукла как особый культурный артефакт и важный игровой предмет выполняет в этом переходе особую роль. В данном контексте особенно важен второй этап взаимоотношений куклы и человека, на котором кукла отрывается от своего двойника, обретая при этом некую новую сущность — «Ты» («Это»), противопоставленную «Я» («Эго») игрока-«манипулятора». Притом в сознании ребенка происходит своеобразный «семиотический скачок»: денотат отделяется от коннотата, кукла, как и иные предметы, приобретает некие значения, иногда еще трудноопределимые и малоартикулированные, но вполне осознаваемые.

Диалог ребенка с куклой — один из важнейших игровых моментов, помогающих ребенку преодолевать первоначальную закрытость «психической самости», разворачивать вовне коммуникативные свойства собственного «Я», придавать им характер активного диалога с миром. Склонность детей к такого рода играм вполне согласуется с наивным «анимизмом», присущим детскому мышлению, желанием одушевлять неживые предметы. То есть можно говорить о некоем «встроенном», врожденном механизме, позволяющем выстраивать диалогические отношения и формировать «Я» ребенка, даже если по тем или иным причинам его общение с другими людьми затруднено.

С помощью антропоморфных игрушек решаются задачи формирования гендерной, социальной и этнокультурной принадлежности, социальной (групповой) сплоченности, желательных стандартов поведения. Известно, что девочки, не игравшие в куклы, впоследствии менее женственны. Замечено: если мальчики играют в куклы, то это расширяет их кругозор и развивает эмпатию. Синдром раннего детского аутизма встречается у мальчиков в три-четыре раза чаще, чем у девочек, именно потому, что наиболее характерным игровым предметом для последних является кукла.

Глава 3. Типология народной куклы

Внешний вид кукол и их внутренняя информативность всегда были отражением той картины мира, внутри которой жили люди. Материал и технология изготовления в значительной мере определялись тем, для чего были предназначены куклы. Наиболее распространены у русских куколки из тряпок и лоскутков, из жгутов соломы, палочек или лучинок, реже использовались куклы из глины, воска, теста, поленьев или веточек деревьев. Встречаются также смешанные и более редкие типы: например, из костей животных, перьев птиц или яичной скорлупы.

Из наиболее распространенных можно назвать *куклы, свитые из кусков материи* — «закрутки», «скрутки», «скалки», «скатки». При их изготовлении в одних случаях сложенный в несколько слоев лоскут материи (чаще всего из остатков старой одежды, тряпья — «рибков», «ляпаков», «лахматов», «шабалов») скручивался в плотный жгут, концы которого либо завязывались узлом (обычно жгут предварительно складывали вдвое), либо крепились нитками или другим лоскутом, имитирующим головной убор. Часто изготовленные таким образом куклы изображали спеленатого младенца («ляльку»), поэтому не имели рук и ног, и у них отсутствовал костюм («снаряда»). В других случаях тряпку не скатывали, а сворачивали: сначала брали кусок материи по центру в кулак и скомкивали нижнюю часть, натягивая образовавшиеся складки назад, сворачивали несколько раз, вдвое, втрое, а затем из верхней части формировали голову. Иногда

голову пришивали отдельно. Сам принцип изготовления и форма куклы в данном случае напрямую связаны с ее предназначением. С куклами такого рода обычно играли в ролевые игры «в дом», «в семью». Встречаются изготовленные таким образом куклы и в традиционной обрядности (в обрядах выпроваживания, в святочных и свадебных сценках ряженных и т. п.).

Второй распространенный тип тряпичных кукол — набивные. Для их изготовления шили небольшой мешочек, который плотно набивали тряпками, куделью, очесами («охлопками»), шерстью («волной»), реже — стружками, опилками, песком, золой. Затем из туловища формировали голову, перевязав мешочек нитками или лоскутками. Нередко голову кукле-«скрутке» набивали тряпочками и пришивали к туловищу отдельно. В больших селах и городах уже в XIX в. к туловищу пришивали специальные фарфоровые головки, купленные на ярмарке.

Куколки, набитые пеплом или золой, встречаются в ареале расселения русских достаточно редко и характерны для зон контакта. Так, вепсам были известны как куколки с набитыми пеплом туловищами, так и активное использование пепла и золы в чучелах для святочного ряжения. В этом же ареале пепельные куколки встречаются и у русских. У русских пеплом чаще всего набивали только голову куколки. Еще один материал, использовавшийся для набивки, — зерно (откуда и название такого рода кукол — «зернушка», «зерновушка», «зерновка», «крупеничка»).

Еще один тип традиционных кукол («крестушки») представляет собой конструкцию из веточек или крестообразно связанных лучинок, которыми можно было манипулировать, как марионетками. Прimitивной их разновидностью являются «палочные куколки», изготовленные из веточек клена, в которые играли в Поволжье еще в 1950-1960-е гг.

Куклы на основе костей животных или имитирующих их чурочек («панки») у русских в XIX-XX вв. чаще всего употреблялись в детских играх. Деревянные куколки обычно вытесывались из чурки топором или ножом, причем придававшиеся им формы были довольно условными знаками человека или животного.

Распространенным типом являются *глиняные куклы* («глинышки», «глинтышки»). Они близки по форме к обрядовому печению и встречаются практически на всей этнотерритории русских. Неко-

торые из них поразительно близки как к археологическим находкам, так и к известным по позднейшим народным промыслам антропоморфным игрушкам.

Игровые *куклы из костных остатков* восходят, вероятно, к обыкновению давать детям обглоданные кости в качестве своеобразной игрушки. Использование в качестве «скелета» для формирования туловища куклы, ее каркаса, костной или деревянной основы указывает на принадлежность к особой культурной традиции, наиболее ярко представленной у народов Сибири.

Важной деталью многих традиционных кукол являлась грудь, иногда гипертрофированно выделенная. Для ее изготовления использовались те же материалы, что и для головы. Голова же часто изготавливалась из другого материала, чем «тело» куклы. Помимо золы для этого нередко употребляли круглый камушек, небольшой корнеплод (репу, редьку, картофелину) либо другой овощ (например, луковицу). Из этих же компонентов нередко изготавливались зооморфные фигурки: «коровки», «собачки», «овечки», «курочки» («петушки»). Для создания прочной основы туловища нередко использовали лучинки, веточки дерева, корни растений, капустную или кукурузную кочерыжку, кости животных. Характерно, что все перечисленные компоненты могли самостоятельно выступать как в игре, так и в обряде в качестве примитивных куколок.

Характерной особенностью большинства традиционных кукол является отсутствие у них глаз, а в «классических» вариантах — и других черт лица. Прорисовка этих деталей становится обязательной лишь к середине XX в., по-видимому, под влиянием покупных игрушек. Встречаются случаи профилирования лица при помощи перетянутых крест-накрест нитей.

В зависимости от назначения куклы были игровыми, обереговыми и обрядовыми.

Игровыми куклами были Малышок-голышок, Девка-Баба, Зайчик, Барыня и др. В кукольных забавах проигрывались почти все деревенские, праздничные обряды.

С давних пор люди защищали себя и свой дом от бед, несчастий, сглаза с помощью оберегов, в т. ч. обережных кукол. *Обережные* куклы различают по функциям. Продуцирующей функцией наделялись Десятиручка, Зерновушка, Зольная кукла. Защитные функции были у Берегини, Бессонницы, Утешительницы. Очистительную функцию

имели Мартинички, Кубышка, Масленица. Заместительной функцией наделялась Пеленашка.

Обрядовые куклы имели ритуальное значение и были непременным атрибутом основных семейных обрядов: рождения, свадьбы, ухода к предкам. В родильном обряде использовались такие куклы, как Пеленашка, Кувадка, в свадебном — Свадебная на каравай, Неразлучники, Зольная, в погребальном — различные закрутки и др.

Чтобы наглядно представить роль куклы, в процессе мастер-класса уместно напомнить русскую народную сказку «Василиса Прекрасная» (или зачитать ее полностью, например, для маленьких детей).

Василиса Прекрасная (с пересказом)

«В некотором царстве жил-был купец. Двенадцать лет жил он в супружестве и прижил только одну дочь, Василису Прекрасную. Когда мать скончалась, девочке было восемь лет. Умирая, купчиха призвала к себе дочку, вынула из-под одеяла куклу, отдала ей и сказала: "Слушай, Василисушка! Помни и исполни мои последние слова. Я умираю и вместе с родительским благословением оставляю тебе вот эту куклу; береги ее всегда при себе и никому не показывай; а когда приключится тебе какое горе, дай ей поесть и спроси у нее совета. Покушает она и скажет тебе, чем помочь несчастью"»...

Когда мать умерла, отец Василисы женился на злой мачехе, которая невзлюбила свою падчерицу. Она изводила ее, заставляя делать всю домашнюю работу. Однако *«Василиса все переносила безропотно, и с каждым днем все хорошела и полнела, а между тем мачеха с дочками своими худела и дурнела от злости, несмотря на то, что они всегда сидели сложа руки, как барыни»*. Как же это так делалось?

Василисе помогала ее куколка. Без этого где бы девочке сладить со всей работой! Зато Василиса сама, бывало, не съест, а уж куколке оставит самый лакомый кусочек, и вечером, как все улягутся, она запрется в чуланчике, где жила, и потчует ее, приговаривая: *«На, куколка, покушай, моего горя послушай! Живу я в доме у ба-тюшки, не вижу себе никакой радости; злая мачеха гонит меня с белого света. Научи ты меня, как мне быть и жить и что*

делать?» Куколка покушает, да потом и дает ей советы и утешает в горе, а наутро всякую работу справляет за Василису... Хорошо было жить ей с куколкой...

Эта кукла помогла Василисе пережить много горя и пройти через все испытания, которые готовили ей мачеха и Баба-Яга. Берегла свою куколку Василиса и *«...по конец жизни своей всегда носила в кармане»*.

Вот такую куколку и мы можем сделать для себя.

Глава 4. Описание мастер-класса по изготовлению традиционной текстильной куклы

Основная целевая аудитория мастер-класса (занятия), конечно, дети, хотя принимать участие в нем могут и взрослые. Взрослые могут помогать детям изготовить куклу, хотя лучше всего, если ребенок сам смастерит ее, пусть даже небрежно, не идеально. В этом случае психологическая составляющая мастер-класса будет более явной, и новые ощущения получают не только родители, но и сам ребенок.

Оптимально начинать самостоятельное изготовление кукол (самых простых) с 5-6 лет. Если речь идет о детской аудитории, то педагог-аниматор посредством данного мастер-класса может:

- познакомить с изготовлением традиционной куклы;
- через игрушку познакомить с историей и традициями на Руси;
- приобщить к обрядовой культуре;
- учить работать руками, развивать мелкую моторику рук;
- развивать индивидуальные творческие способности;
- прививать уважение к традициям семьи;
- воспитывать любовь и уважение к народной культуре;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость и положительный настрой на данный вид деятельности;
- познакомить с новыми словами и их значениями: «кукла-закрутка», «скалка», «тулово», «оберег», «оторочка», «лоскут» и др. (в зависимости от вида куклы);

— активизировать словари: «фартук», «кайма», «рукодельница», «льняная», «хлопчатобумажная», «шерстяная», «нянюшка», «старание», «мастерство», «безликая» (лучше все эти слова продемонстрировать на образцах).

Как любое действо, изготовление тряпичных народных кукол часто опиралось на различного рода важные даты или праздники. Именно поэтому существует календарь изготовления народной тряпичной куклы, к которому можно приурочить изготовление той или иной куклы. Даты календаря приведены по старому стилю, поэтому чтобы получить даты нового стиля, надо прибавлять к дате 13.

19 января — Крестец.

20 января — Марин день — Недоля.

Февраль — март (22 марта) — Масленица — Лихорадки-Лихоманки, Масленица.

9 марта — Сороки, Заклички весны — Мартинички, Веснянка, Птица-Радость, Птички.

23 апреля — Ярило Вешний — Толстушка-Костромушка.

30 апреля / 1 мая — Живин день (Живина ночь) — Долюшка, Зосима Печальник.

1-7 мая — Вешние Деда (1-е Русалии) — Кукушечка.

26 мая — 2 июня — Зеленые Святки (2-е Русалии) — Семик и Семичиха, Кукушечка, Русалка.

3 июня — Ярило Мокрый и Троян — Куколка на здоровье.

21-22 июня — Купальница — Русалка, Травница.

22 июня — Купала — Куколка на здоровье, Зольная кукла, Травница.

12-15 июля — Ярило.

15 августа — Спожинки — Зернушка (Крупеничка).

8 сентября — Род и Рожаницы — Семья.

24 сентября — Таусень — Птичка из соломы (лыка).

1 октября — Малое Сварожье — Десятиручка, Филипповка, Мирное Древо.

21-27 октября — Осенние Деда — Берегиня Рода.

28 октября — Осеннее Макошьё — начало поры Зимних (осенних) Лихорадок — Лихоманок.

1 ноября — Великое Сварожье — Кузьма и Демьян.

9 ноября (или 20 января) — Марин день — Недоля.

10 ноября — день Параскевы Пятницы — Параскева.

27 ноября — Филиппов день — Филипповка.

25 декабря — Коляда — Коза, Коляда, Спиридон-Солнцеворот.

Для проведения занятия по изготовлению тряпичной куклы выработан определенный алгоритм действий. Его предложила педагог Н. В. Шайдурова в учебно-методическом пособии «Традиционная тряпичная кукла»¹.

1. *Вводная часть.* Прежде чем приступить к занятию, необходимо сформулировать цель работы. Мыслительную деятельность детей нужно направлять на процесс поиска оптимального оригинального решения учебной задачи. Это активизирует мышление, повышает внимание.

2. *Объяснение нового материала.* Делается это с целью знакомства с историей и традициями народной тряпичной куклы (в целом и изготавливаемой на данном мастер-классе), с перечнем материалов и их свойствами. Совместно с детьми следует определить последовательность ведения работы.

3. *Выполнение эскизов.* Эскизирование используется на итоговых занятиях по изготовлению авторских работ. Предложенные ниже куклы этот этап не предполагают.

4. *Изготовление основы куклы.*

5. *Создание костюма куклы.*

6. *Оформление куклы.* Включает в себя выполнение парика, головного убора, мелких деталей и украшений.

7. *Итог занятия.* В конце занятия организуется просмотр, анализ произведений детского творчества и уборка рабочего места, что призвано дисциплинировать ребят. Детям уместно задать следующие вопросы:

- с какими материалами работали на занятии;
- какие операции по обработке ткани выполняли;
- что запомнили из рассказа (сказки) о кукле;
- что чувствовали при изготовлении куклы;
- есть ли в кукле настроение, характер и др.

¹ В качестве самоучителя для аниматора, впервые проводящего такой мастер-класс, можно рекомендовать просмотр обучающего фильма: Делаем сами. Русская тряпичная кукла (студия SovaFilm, 2009 г.) режиссера И. Пелинского (программу ведет Т. В. Завелишко).

Представим особенности изготовления трех кукол: Кувадки, Рождественского ангела и Зерновушки. Эти куклы легки в изготовлении (в т. ч. и для дошкольного возраста), многофункциональны, интересны.

Кувадка

Сегодня мало кому известен обряд кувада (от фр. *couvade* — «высиживание яиц»), но в середине XIX в. он еще существовал в ряде губерний России.

Магия обряда связывалась с таинством рождения ребенка. С одной стороны, в верованиях наших предков зарождение новой жизни воспринималось как милость и расположение божественных сил. С другой стороны, сам процесс рождения связывался с чем-то греховным и нечистым. В родовых муках виделось вмешательство злых сил, терзающих беззащитную роженицу и младенца. Обычно женщина рожала в бане, чтобы не приводить нечистую силу в дом.

Отцу при этом отводилась активная роль: он присутствовал при рождении ребенка и обеспечивал защиту от нечистой силы, совершая магические обрядовые действия. Этот обряд и назывался «кувада».

В предбанник выставлялось лукошко с куриными яйцами. Мужчина садился на него, делая вид, что высиживает яйца (яйцо — первооснова жизни). Громкими неистовыми воплями, подражая крикам роженицы, мужчина «выманивал» злых духов в предбанник. Чтобы обманутые и разозленные духи не вернулись к роженице, в предбаннике вывешивались обрядовые куклы. Верили, что в эти первые попавшиеся на глаза неодушевленные образы людей и вселялись злые духи. Младенца прятали в чулане, а мужчине подкладывали спеленатую куклу. После родов куклы сжигались во время обряда очищения.

К концу XIX в. истоки древнего обряда были окончательно утеряны, а куклы остались. Теперь они вывешивались над колыбелью младенца, все так же оберегая его от злых духов. Поэтому Кувадка (Куватка) стала одной из первых кукол, которая встречает ребенка при рождении. Для изготовления куклы Кувадки используют лоскутки яркой разноцветной ткани и надерганные из них нити (или нитки из катушки). Подвешивают этих куколок над колыбелью как

погремушки. Число Кувадок в связке должно быть обязательно нечетным, так было принято в старину.

Изготовление. Лоскут яркой одноцветной ткани размером 10х15 см скручивают к середине по длинным сторонам (рис. 4, действие 1)¹.

Скрученный лоскут перегибают пополам. Отступив примерно 2 см от места сгиба, перегнутый лоскут стягивают несколькими плотными витками нитью другого цвета. Концы нити связывают двойным узлом (2).

Из лоскута другого цвета размером 6х6 см таким же образом делают вторую скрутку. Нитью другого цвета скрутку стягивают узлами с обеих сторон, отступив от краев по 1 см (3).

Середину второй скрутки укладывают между концами первой скрутки до упора в завязанную нить (4).

Плотно прижав к узлу, вторую скрутку закрепляют между концами первой скрутки яркой нитью несколькими плотными витками под второй скруткой и крест-накрест (5). Нижнюю часть первой скрутки слегка расправляют в пышное платье. Обычно в связке бывает от 3 до 5 кукол из разноцветной ткани.

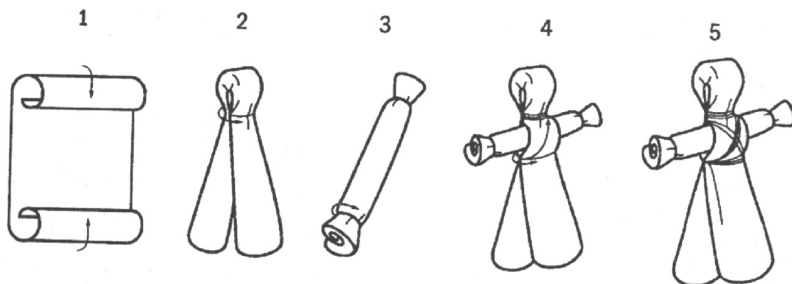


Рис. 4. Порядок действий при изготовлении куклы Кувадки

¹ В дальнейшем тексте в скобках обозначается порядок действий в соответствии с рисунком.

Время зимних Святков считалось на Руси безвременьем. В этот период на Землю к людям приходили духи, как темные, так и светлые. Наши предки верили, что каждый человек имеет своего ангела-хранителя, который защищает его от темных сил. Даря ангела, напоминали о его существовании и призывали его на помощь и защиту.

Изготовление. Традиционно эта кукла делалась из тонкой белой натуральной ткани. Можно использовать органзу и другие нарядные ткани, но обязательно светлых оттенков (рис. 5).

Нужно взять квадратный лоскут ткани размером 20х20 см. Можно использовать больший или меньший размер. В идеале народная кукла изготавливается без ножниц и иголок, поэтому квадрат не вырезается, а отрывается от куска ткани, при этом с краю получается ровная бахрома, напоминающая перышки.

В середину квадрата помещается комочек ваты для головы (1). Вату обтягивают тканью и завязывают длинной ниткой (2). Затем той же ниткой перевязывают талию и крылья (3), а также при переходах нитки вверх-вниз формируют крест на груди и спине (4).

Чтобы украсить куклу, поверх нитки можно проложить декоративный золотой или серебряный шнурок. На голову повязывают ленту или тесьму.

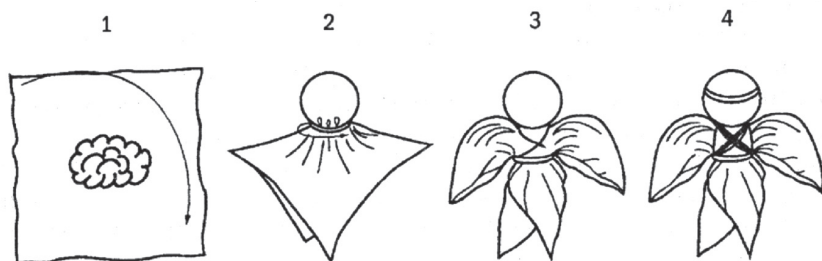


Рис. 5. Порядок действий при изготовлении Рождественского ангела

Существует и другой способ изготовления ангела. Для этого варианта необходимы, во-первых, два квадрата (минимум 10х10), один из белой хлопчатобумажной ткани, второй — из органзы, гипюра; во-вторых, два прямоугольника из тех же тканей — для юбки;

в-третьих, кусок синтепона (ваты), нитки, блестящую тонкую ленточку для упаковки подарков.

Накладываем квадраты друг на друга, по центру ткани вкладываем комочек синтепона или ваты и формируем головку. Если голова делается из ваты, можно заранее с помощью ниток сформировать небольшой шарик (примерно 1,5–2 см в диаметре). Далее ткань расправляем, чтобы все уголки были одинаковыми. Из двух концов, расположенных по диагонали, формируем ручки и крылья, разъединив ткань и органзу. Ручки обвязываем примерно в 1 см от края ткани, лучше красной ниткой. Оставшихся два конца (ткань вместе с органзой) закрепляем на небольшом столбике (скрученном из ткани), формируя тельце. Талию обвязываем ниткой. Остается только прикрепить юбочку и золотистой ленточкой обмотать ее по талии и перекрестить эту нитку на спине и груди. Головку тоже перевязываем ленточкой, получается что-то вроде нимба. Ручки можно оставить свободными, а можно сложить в молитвенном жесте, связав их вместе и прикрпив к шее.

Зерновушка

На Руси каша долгое время была основной пищей. Каша варится из зерновых культур. Их же использовали, когда мастерили после сбора нового урожая куклу Зерновушку. В основе такой куклы был мешочек с зерном, собранным с поля. Куклу наряжали и украшали: расшивали на ней узоры — знаки солнца и воды, без которых не бывает урожая. Зерновушку бережно хранили до следующего сева в красном углу избы рядом с иконами. Верили, что только тогда год будет сытным. Иногда куклу ставили на ларь с мукой.

Сев сопровождался обрядом, символизирующим трепетное отношение крестьян к дарам земли. Первые горсти отборной крупы или зерна для посева брали из потаенного мешочка, сшитого в виде небольшой куколки. С горстью этой крупы новому урожаю старались передать сбереженные силы матери-земли. По традиции после посева устраивали угощения для нищих и убогих, которые приходили к котлам с кашей со всей округи.

После уборочной страды куклу-мешочек опять наполняли зерном нового урожая, желательно гречихой или горохом, одновременно с пожеланиями хорошего урожая. Куклу могли называть Горошинкой, Крупеничкой, Зерновушкой.

Также женщина делала эту куклу для того, чтобы у нее были дети.

Изготовление. Квадрат ткани (рис. 6) складывают пополам и сшивают с длинной стороны (1). С одного конца крепкой ниткой завязывают узел. Выворачивают мешочек и заполняют его зерном (2). Завязывают узел, выделяя треть высоты мешочка (3). Завязывают пояс, предварительно наложив юбку и фартучек выворотным способом (4). На голову надевают платок (5).

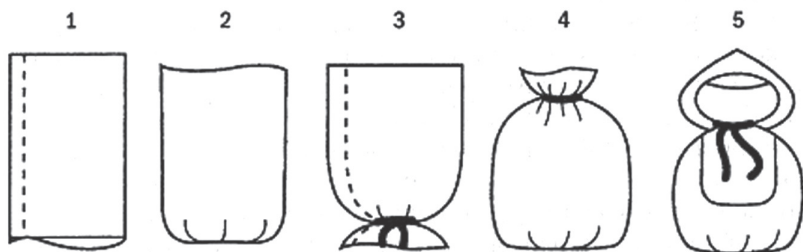


Рис. 6. Порядок действий при изготовлении Зерновушки

Резюме

В анимационную культурно-познавательную программу уместно включить проведение популярных в последние годы коротких и единовременных обучающих занятий — мастер-классов. Отдыхающим в санатории или гостям отеля можно предложить мастер-класс по изготовлению текстильной игрушки, например, народной куклы.

Нужно понимать, что изготовление игрушки, а особенно куклы как вида игрушки, — процесс психологически тонкий. В связи с этим его можно рассматривать как часть арт-терапии. Арт-терапия — диагностика и коррекция нервных расстройств с помощью рисования, прослушивания музыки и других видов искусства.

Один из интереснейших видов арт-терапии — куклотерапия. Куклотерапия может применяться в различных формах. Одной из

самых действенных форм работы считается «кукольный театр». Кроме того, терапевтической работе может способствовать сам процесс изготовления русской народной куклы, сделанной из текстильных материалов.

Внешний вид кукол и их внутренняя информативность всегда были отражением той картины мира, внутри которой жили люди. Материал и технология изготовления в значительной мере определялись тем, для чего были предназначены куклы. Наиболее распространены у русских куколки из тряпок и лоскутков, из жгутов соломы, палочек или лучинок, реже использовались куклы из глины, воска, теста, поленьев или веточек деревьев. Встречаются также смешанные и более редкие типы: например, из костей животных, перьев птиц или яичной скорлупы. Выделялись куклы игровые, обрядовые, обереговые, в зависимости от их предназначения.

При изготовлении предложенных кукол необходимо следовать алгоритму: вводная часть, объяснение нового материала, выполнение эскизов, изготовление основы куклы, создание костюма куклы, оформление куклы, итог занятия.

Вопросы для самопроверки

1. Каковы возможности арт-терапии и особенности ее применения в познавательной анимационной программе?
2. В чем заключается культурно-историческая и педагогическая ценность народной текстильной куклы как ресурса анимации?
3. Раскройте типологию русской народной куклы.
4. Каковы анимационные возможности мастер-класса по изготовлению традиционной текстильной куклы?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

*Раньше существовало правило:
«Не осуществляй инновации до тех пор,
пока не будешь вынужден это сделать».
Правило сегодняшнего дня — «Инновации или гибель!»*

Christiansen J. A. Building the innovative organization:
Management systems that encourage innovation.
New York: St. Martin's Press, 2000. P. 2.

Анимационный сервис — достаточно новая, а потому инновационная для нашей страны область сервисной деятельности. Подтверждением тому служит отсутствие ее языковой закреплённости в словарях ещё в столь близкие нам 1990-е годы. Так, в «Толковом словаре русского языка» С. И. Ожегова и Н. Ю. Шведовой (М.: Азъ, 1992) под аниматором понимается лишь «художник, создающий мультфильмы» (он занимается «аниматорской» деятельностью)¹. Даже «продвинутая» и следящая за последними новинками «Википедия» даёт далеко не полное представление об этой профессии, обозначая её следующим образом: «художник-мультипликатор (аниматор) — художник, занимающийся созданием мультипликации» (первое значение) и «аниматор — артист на различных мероприятиях» (второе значение)².

Однако благодаря открытости границ и международному туризму наши соотечественники неплохо представляют, что же такое анимация, кто такой аниматор и что представляет собой анимационная деятельность. Именно туристы, а также студенты, изучившие курс «Анимационный сервис», будут являться информационными проводниками и реализаторами инновационной сервисной деятельности. Не стоит забывать и об аниматорах, которые в своей профессиональной деятельности уже применяют полученные знания на практике. Примером может стать «Дневник аниматора», автором которого являет-

¹ http://ozhegov.info/slovar/?q=%D0%90*&pg=26&ind=N

² http://ru.wikipedia.org/wiki/Аниматор__ (значения) (дата обращения: 10.04.2013).

ся Екатерина Якименко, студентка кафедры социально-культурного сервиса и туризма Тюменского государственного университета, в сезоне 2012 г. работавшая аниматором в Турции (Прил. 10)¹.

Зачем нам это надо? Любая инновация как нововведение призвана в конечном счете обеспечить экономический рост и повышение качества жизни населения в современном мире. Инновация — это конечный результат интеллектуальной деятельности человека, его фантазии, творчества, открытий, изобретений, выраженный в инновационных технологиях, продуктах и услугах. Более того, в настоящее время в развитых странах 70-85% прироста валового внутреннего продукта приходится на долю новых знаний, воплощаемых в инновационных технологиях производства и управления. Это позволяет социологам делать вывод о становлении общества, основанного на знании. Знание, воплощенное в инновационной продукции, становится основным капиталом в обществе на постиндустриальной стадии его развития. Поэтому говорят о формирующейся новой цивилизации как о цивилизации инноваций².

Соответственно, в связи с инновационным характером анимационной деятельности новым является и предмет преподавания, включающий в качестве базовой анимационную составляющую. Пожалуй, первым учебным изданием, которое освещало это направление сервиса, стало пособие Н. И. Гаранина и И. И. Булыгиной «Менеджмент туристской и гостиничной анимации», изданное в 2003 г. в издательстве «Советский спорт». Затем появляются учебные пособия Ларисы Витальевны Курило³, Татьяны Николаевны Третьяковой⁴, Тамары Ильиничны Власовой, Анатолия Петровича Шарухина, Николая Ивановича Панова⁵ и др. Отдельные сведения об анимацион-

¹ Благодарю Екатерину Якименко за предоставленные материалы.

² Инновационный менеджмент: учебник / под ред. О. П. Молчановой. — М.: Вита-пресс, 2001. — С. 7.

³ Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации: учеб. пособие. — М.: Советский спорт, 2006.

⁴ Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме: учеб. пособие. — М.: ИЦ «Академия», 2008.

⁵ Анимационный менеджмент в туризме: учеб. пособие. — М.: ИЦ «Академия», 2010.

ной деятельности рассмотрены в многочисленных статьях, учебной литературе, специальных словарных и справочных изданиях¹.

В настоящем учебном пособии нами обобщен пока небольшой опыт предшественников, а также предложены новые способы проведения досуга отдыхающими с использованием анимационных ресурсов.

В *первом разделе* учебного пособия рассматривается специфика анимационного сервиса: понятие анимации, ее формы, виды и функции, уделяется внимание специфике и типологии анимационных программ, анализируется структура анимационной команды и особенности профессии аниматора. Аниматору необходимо учитывать особенности целевой группы, с которой ему придется работать, в связи с этим в пособии рассматриваются особенности анимационной аудитории.

Во *втором разделе* учебного пособия уделяется внимание режиссуре анимационных программ: специфике режиссуры в технологии анимационной деятельности, технологии создания и написания сценария, номеру как части анимационной программы и видам театрализованных постановок.

В *третьем разделе* учебного пособия, посвященном спортивным программам в анимационной деятельности, рассматриваются: спортивная анимация как часть рекреации, современное понятие здорового образа и стиля жизни, велнес как стиль современной жизни, место фитнеса в спортивной анимации, особенности спортивно-оздоровительных программ в туристской анимации, направления спортивной анимации.

В *четвертом разделе* речь идет о празднике как части зрелищно-развлекательной анимационной программы, в т. ч. празднике как элементе культуры, традиционных русских праздниках (особое внимание уделяется Масленице, в т. ч. на материале нашего региона), гастрономических праздниках, праздниках для детей.

В *пятом разделе* учебного пособия анализируется игра как элемент анимационного обслуживания: функции игры, типология игр, методика проведения игры, игра как воспитательный процесс, анимационная работа с детьми и подростками.

¹ См. список дополнительной литературы в настоящем учебном пособии.

Наконец, в *шестом разделе* представлен мастер-класс по изготовлению народной текстильной куклы как часть культурно-познавательной анимационной программы. Он включает в себя рассмотрение арт-терапии в анимационной программе, культурно-исторической и педагогической ценности народной текстильной куклы, типологию народной куклы, описание мастер-класса по изготовлению традиционных текстильных кукол с поэтапным ходом действий и иллюстрациями-схемами.

Дальнейшее овладение навыками анимационного обслуживания связано с практической деятельностью в индустрии гостеприимства. Это может быть работа: аниматором в турецком отеле или тюменском санатории; педагогом, проводящим мастер-классы; экскурсоводом, использующим на маршруте различные элементы анимации. Наконец, в верхнюю часть пирамиды деятельности отеля, гостиницы, кафе, ресторана, санатория, туристической фирмы «правильный» бизнесмен обязательно включит качественное анимационное обслуживание. Перефразируя слова из эпитафии к заключению, правило сегодняшнего дня — «Анимация или гибель!».

ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЯ

Тесты для самоконтроля

1. Специфика анимационного сервиса

1. Анимация — это:

- 1) оживление отдыха и организация непосредственных впечатлений от личного участия туристов в театрализованных мероприятиях;
- 2) оживление отдыха и организация непосредственных впечатлений от личного участия туристов в театрализованных, игровых, спортивных и культурно-развлекательных мероприятиях;
- 3) понятие, означающее приверженность к здоровому образу жизни, позитивному взгляду на мир и стремлению сохранить молодость и энергию, гармонию духа и тела в любом возрасте.

2. Считается, что рекреационный эффект достигнут, если человек:

- 1) испытывает чувство блаженства и расслабленности;
- 2) начинает испытывать состояние психофизиологического комфорта и готовность воспринимать новые нагрузки;
- 3) ощущает повышение общей культуры здоровья при занятиях в оздоровительных центрах.

3. Анимация делится на туристскую, рекреационную, гостиничную и трансферную по следующему признаку:

- 1) месту проведения;
- 2) территориальному;
- 3) отраслевому.

4. Компенсационная функция анимации заключается в том, что она:

- 1) нормализует психические процессы и состояния человека;
- 2) освобождает человека от физической и психической усталости;
- 3) подготавливает подрастающее поколение к жизни и деятельности в соответствии с социокультурными нормативными моделями.

5. Анимационная программа — это:

- 1) эстрадное представление, в котором выступления артистов различных жанров объединены общим сюжетом;
- 2) массовая форма проведения досуга в специально оборудованном зале, к организации которой привлекаются режиссер, ведущий, музыканты и другой персонал;
- 3) объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий.

6. Спортивно-развлекательные программы главным образом ориентированы на:

- 1) туристов, увлекающихся тем или иным видом спорта;
- 2) туристов любого возраста;
- 3) туристов, любителей спорта и активного отдыха, для которых туристический комплекс — это единственное место и возможность восстановления сил и здоровья через активные физические нагрузки в условиях первозданной природы и чистого воздуха.

7. В анимационную команду не входит:

- 1) хореограф-постановщик;
- 2) бармен;
- 3) директор службы анимации.

II. Режиссура анимационных программ

1. Монтаж — это:

- 1) документ, включающий в себя сценарный план с детальной проработкой ключевых фрагментов постановки;

- 2) способ организации драматургического (литературного) материала: поиск документального и художественного материала, отбор и фрагментирование, соединение фрагментов в единое целое по замыслу программы;
- 3) структурная единица сценария.

2. Режиссерский сценарий — это:

- 1) режиссерский документ, который выполняет функцию организации всех элементов постановки на основе определения их места во времени и пространстве;
- 2) документ, включающий в себя сценарный план с детальной проработкой ключевых фрагментов постановки;
- 3) документ, включающий в себя сценарный план с поминутной разбивкой фрагментов постановки.

3. К основным принципам гармонизации композиционного материала не относится:

- 1) целостность;
- 2) соразмерность;
- 3) событийность.

4. Интерактивность в анимации — это:

- 1) диалог между ведущими и участниками представления в виде ответных действий;
- 2) диалог, осуществляемый между человеком и средством массовой информации;
- 3) монолог ведущего на сцене.

5. Начало события, задача которого состоит в погружении в атмосферу мероприятия, подготовка к восприятию, установление режима общения в анимационной программе — это:

- 1) экспозиция;
- 2) композиция;
- 3) катарсис.

6. К театрализованным представлениям как особому роду искусства, применяемому в анимации, относится:

- 1) скетч;
- 2) литературно-музыкальная композиция;
- 3) юмореска.

7. Единица действия в анимационной программе — это:

- 1) номер;
- 2) действие;
- 3) явление.

III. Спортивные программы в анимационной деятельности

1. Как звали американского врача, который в 1959 г. представил широкой общественности новую философию жизни и альтернативу медицины — велнес:

- 1) Хэлберт Дан;
- 2) Джон Трэвис;
- 3) Роберт Рассел.

2. Велнес — это:

- 1) понятие, означающее приверженность к здоровому образу жизни, позитивному взгляду на мир и стремлению сохранить молодость и энергию, гармонию духа и тела в любом возрасте;
- 2) раздел современной профилактической медицины, направленный на формирование у людей здорового образа жизни, понимания собственной и общественной необходимости сохранения собственного здоровья и здоровья своих близких;
- 3) состояние полного физического, душевного и социального благополучия.

3. Видом фитнеса не является:

- 1) «мягкий» фитнес;
- 2) аэробика;
- 3) шейпинг.

4. Бодибаланс — это комплекс упражнений такого направления фитнеса, как:

- 1) аэробика;
- 2) «мягкий» фитнес;
- 3) силовой фитнес.

5. Пилатес как вид фитнеса предприятия представляет собой:

- 1) безопасную программу упражнений без ударной нагрузки, которая позволяет растянуть и укрепить основные мышечные группы, улучшить осанку и координацию, укрепить сосудистый тонус, способствует гибкости, похудению, формированию контуров тела;
- 2) аэробную силовую тренировку со специальными ароматизаторами;
- 3) интервальную тренировку на беговых дорожках.

6. В состоянии покоя нормальный пульс составляет:

- 1) 60-80 ударов в мин.;
- 2) 50-70 ударов в мин.;
- 3) 90-100 ударов в мин.

7. Спортивные конкурсные мероприятия проводятся:

- 1) между завтраком и ланчем;
- 2) между ланчем и обедом;
- 3) между обедом и полдником.

IV. Праздник как часть зрелищно-развлекательной анимационной программы

1. Праздник — это:

- 1) программа туристского обслуживания, которая имеет рекреационную сущность эмоционально-восстановительного, оздоровительного характера;
- 2) мероприятие с активным, творческим участием населения, посвященное выдающимся событиям, традиционным датам, юбилеям;
- 3) мероприятие в честь дня рождения.

2. К русским народным праздникам не относится такой праздник, как:

- 1) Иван Купала;
- 2) Семик (Зеленые святки);
- 3) Пасха.

3. Первый день масленичной недели получил название:

- 1) Встреча;
- 2) Лакомки;
- 3) Золовкины посиделки.

4. На сковороде какого диаметра пекут блин на Масленицу в г. Ялуторовске:

- 1) 3 м;
- 2) 4 м;
- 3) 5 м.

5. Особая группа праздников, посвященная еде, пище, различным продуктам:

- 1) гастрономические праздники;
- 2) праздники для гурманов;
- 3) пищевые праздники.

6. 1 июня отмечают:

- 1) День Матери;
- 2) День Отца;
- 3) Международный день детей.

7. В смысловое ядро понятия «праздник» входит следующая категория:

- 1) сакральное;
- 2) профанное;
- 3) мирское.

V. Игра как элемент анимационного обслуживания

1. Игра — это:

- 1) занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования;
- 2) занятие, служащее для расслабления;
- 3) занятие, служащее для проведения свободного времени.

2. Исторически первой функцией игры была:

- 1) функция компенсации;
- 2) функция первичной социализации;
- 3) развлекательная функция.

3. Игры подвижные, малоподвижные, сидячие выделяют по следующему критерию:

- 1) по направленности движения;
- 2) скорости движения;
- 3) интенсивности движения.

4. По назначению руководителя, по жребии, по выбору играющих, по результатам предыдущих игр выбирают:

- 1) игру;
- 2) водящего;
- 3) реквизит для игры.

5. Конструирование входит в игры детей:

- 1) 4 лет;
- 2) 3 лет;
- 3) 5-6 лет.

6. Дети 3 лет с удовольствием принимают участие в игре:

- 1) «Хлоп-хлоп»;
- 2) «Серсо»;
- 3) «Коршун и наседка».

7. Самый важный критерий для выбора игры — это:

- 1) возраст игроков;
- 2) наличие инвентаря для игры;
- 3) эмоциональный настрой играющих.

VI. Мастер-класс по изготовлению народной текстильной куклы как часть культурно-познавательной анимационной программы

1. Арт-терапия — это:

- 1) диагностика и коррекция нервных расстройств с помощью рисования, прослушивания музыки и других видов деятельности, связанных с искусством;
- 2) проведение мастер-классов по изготовлению народных текстильных кукол;
- 3) диагностика нервных расстройств с помощью рисования, прослушивания музыки и других видов деятельности, связанных с искусством.

2. Куклы, при изготовлении которых используется сложенный в несколько слоев лоскут материи:

- 1) закрутки;
- 2) набивные;
- 3) крестушки.

3. Характерная особенность большинства традиционных кукол — это:

- 1) отсутствие глаз;
- 2) отсутствие волос;
- 3) отсутствие рук.

4. В зависимости от назначения народные куклы не являлись:

- 1) обрядовыми;
- 2) крестильными;
- 3) обереговыми.

5. Первым из нижеперечисленных этапов изготовления куклы является:

- 1) создание костюма куклы;
- 2) оформление куклы;
- 3) изготовление основы куклы.

6. Кувадка представляет собой следующий вид куклы:

- 1) обереговая;
- 2) обрядовая;
- 3) игровая.

7. Кукла Зерновушка заполняется:

- 1) золой;
- 2) песком;
- 3) зерном.

Ключи к тестам для самоконтроля

I. Специфика анимационного сервиса

№ теста	1	2	3	4	5	6	7
№ правильного ответа	2	2	3	2	3	2	2

II. Режиссура анимационных программ

№ теста	1	2	3	4	5	6	7
№ правильного ответа	2	1	3	1	1	2	1

III. Спортивные программы в анимационной деятельности

№ теста	1	2	3	4	5	6	7
№ правильного ответа	1	1	3	2	1	1	2

IV. Праздник как часть зрелищно-развлекательной анимационной программы

№ теста	1	2	3	4	5	6	7
№ правильного ответа	2	3	1	1	1	3	1

V. Игра как элемент анимационного обслуживания

№ теста	1	2	3	4	5	6	7
№ правильного ответа	1	1	3	2	3	1	1

VI. Мастер-класс по изготовлению народной текстильной куклы как часть культурно-познавательной анимационной программы

№ теста	1	2	3	4	5	6	7
№ правильного ответа	1	1	1	2	3	2	3

Вопросы для подготовки к зачету

1. Анимация в структуре рекреационного времени.
2. Формы, виды и функции анимации.
3. Особенности проектирования анимационной программы.
4. Типологическое разнообразие анимационных программ и их базовые элементы.
5. Члены анимационной команды и их должностные обязанности.
6. Классификации анимационной аудитории.
7. Особенности технологии создания анимационной программы.
8. Технология написания сценария для анимационной программы.
9. Номер как единица анимационной программы: общая характеристика и виды.
10. Виды и характеристика театрализованных постановок.
11. Общее представление о спортивной анимации. Активный отдых и здоровье человека.
12. Обоснование понятий «здоровый образ жизни» и «здоровый стиль жизни».
13. Велнес как философия и стиль жизни современного человека.
14. Фитнес: общее представление и разновидности.
15. Особенности фитнес-туризма.
16. Спортивная анимация в отеле: расписание и программы.
17. Праздник как элемент культуры.
18. Классификация праздников.
19. Характеристика традиционных праздников (любая национальная традиция) как ресурса анимации.
20. Роль анимации в проведении традиционного праздника (праздник — на выбор).
21. Анимационные ресурсы гастрономических праздников.
22. Роль анимационного обслуживания в празднование дня рождения для разной возрастной аудитории.
23. Понятие и функциональная характеристика игры.
24. Типология игровой деятельности человека.
25. Основные методические особенности проведения игры.

26. Возрастная дифференциация при проведении игры (на материале детей дошкольного возраста).
27. Место арт-терапии в анимации.
28. Мастер-классы в анимационной программе для детей.
29. Алгоритм проведения мастер-класса по изготовлению традиционной текстильной куклы.

ГЛОССАРИЙ

Аниматор — специалист, занимающийся разработкой и проведением индивидуальных и коллективных программ проведения досуга (спортивных игр, конкурсов, уроков танцев, развлекательных программ у бассейна и др.).

Анимационная программа — объединенный общей целью или замыслом план проведения туристских, физкультурно-оздоровительных, культурно-массовых, познавательных и любительских занятий.

Анимация (от лат. *anima* — «душа») — оживление отдыха и организация непосредственных впечатлений от личного участия туристов в театрализованных, игровых, спортивных и культурно-развлекательных мероприятиях.

Арт-терапия — лечебное применение изобразительного творчества клиента, предполагающее взаимодействие между автором художественной работы, самой работой и специалистом-психологом.

Аэробика — занятия физическими упражнениями под музыку с танцевальными элементами.

Валеология — раздел современной профилактической медицины, направленный на формирование у людей здорового образа жизни, понимания собственной и общественной необходимости сохранения собственного здоровья и здоровья своих близких.

Варьете — театр легкого жанра, в репертуаре которого сочетаются различные виды сценического искусства с преобладанием комедийного. Форма варьете наиболее распространена в ресторанных шоу-программах. Носит развлекательно-игровой характер, строится тематическими блоками из отдельных номеров, в которых принимают участие певцы, танцоры, куплетисты, фокусники, клоуны.

Велнес — понятие, означающее приверженность к здоровому образу жизни, позитивному взгляду на мир и стремлению сохранить молодость и энергию, гармонию духа и тела в любом возрасте.

Водевиль — вид комедии с народными песнями-куплетами, романсами, танцами, песнями.

Декорация — художественное оформление действия на театральной сцене.

Дивертисмент — программа, составленная из номеров различных жанров (пение, музыка, танцы, сценки, отрывки из оперных и балетных спектаклей).

Досуг — часть нерабочего времени, остающегося после вычета непреложных затрат (сон, принятие пищи и др.), а также деятельность по реализации этого времени как методической основы анимационной деятельности в контексте человеческой жизнедеятельности.

Здоровье — состояние полного физического, душевного и социального благополучия.

Игра (от греч. *agos* — «восхваление божества пением и пляской») — занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования.

Интермедия — в анимационных программах короткая сценка, выступающая в качестве связующего звена между основными элементами постановки.

Кабаре — импровизированное произведение в литературно-художественном кафе с участием поэтов, музыкантов, актеров, с эстрадной программой, которая строится на увеселении.

Концерт — публичное исполнение номеров различных жанров (литературных и музыкальных произведений) по заранее объявленным программам.

Миниатюра — жанр «малых» форм в театре, музыке, цирке, анимационных программах, на эстраде; небольшое по размеру произведение (эстрадная или клоунская реприза, рассказ, басня, скетч и др.).

Музыка анимационных программ — музыкальный пролог, музыкальный эпизод, музыкальный номер, музыкальный антракт, музыкальный финал, фоновая музыка в анимационных программах.

Мюзикл — музыкально-сценическое произведение, в котором используются музыкальные, вокальные, балетные номера.

Необходимое нерабочее время — время, направленное на сохранение жизнедеятельности и работоспособности личности, выступающее фактором восстановления физических сил, растраченных в рабочее время (сон, прием пищи, физическая зарядка, уход за собой, подготовка к работе, выполнение домашнего задания, передвижение к месту работы или учебы и др.).

Отдых — любая человеческая деятельность, которая не направлена на удовлетворение физиологических потребностей: путешествия, развлечения, увлечения и хобби, туристско-спортивная деятельность (охота, рыбалка, пешие прогулки и т. д.), интеллектуальная деятельность, приобщение к миру искусства. Иногда рассматривается как синоним понятиям «досуг» и «рекреация».

Парк тематический — определенная территория, предназначенная для рекреации и развлечения, особенностью которой является комплекс услуг, отвечающих определенной теме.

Пародия — жанр в театре, музыке, на эстраде, сознательная имитация в сатиричных, ироничных, юмористических целях индивидуальной манеры стиля, направления, жанра, игры, стереотипов речи или поведения.

Попурри — музыкальная пьеса для эстрадного или духового оркестра, вокально-инструментального ансамбля, составленная из популярных мотивов, слитых в единую композицию.

Праздник — мероприятие с активным, творческим участием населения, посвященное выдающимся событиям, традиционным датам, юбилеям.

Программа анимационная — программа туристского обслуживания, которая имеет рекреационную сущность эмоционально-восстановительного, оздоровительного характера.

Рабочее время (для обучающихся — учебное время) — часть общего бюджета времени, детерминированная уставами, правилами распорядка и иными обязательными предписаниями, четко определяющими параметры трудовой, учебной или иной изначально регламентированной деятельности.

Ревю — эстрадное представление, в котором выступления артистов различных жанров объединены общим сюжетом.

Реквизит — вещи подлинные и бутафорские, необходимые участникам анимационной программы по ходу действия спектакля.

Рекреация — целостное физическое и социально-культурное оздоровление, биологическая активность человека, направленная на восстановление физиологического, физического, душевного и духовного потенциала, который ослабляется в процессе работы, однообразных занятий или болезни.

Реприза — в цирке и на эстраде словесный или пантомимический номер, шутка, анекдот, юмористический клоунадный трюк.

Свободное время — это часть общего бюджета времени, остающегося у человека после выполнения им профессионально-трудовых, гражданских, семейных обязанностей, удовлетворения физиологических, санитарно-гигиенических и иных непреложных потребностей, которое он может использовать по своему усмотрению в соответствии со своими интересами и возможностями.

Сервис — обслуживание населения в различных сферах повседневной жизни.

Синописис — документ, включающий в себя сценарный план с детальной проработкой ключевых фрагментов постановки.

Скетч — короткая эстрадная комедийная пьеса для двух исполнителей.

Сценарий режиссерский — режиссерский документ, который выполняет функцию организации всех элементов постановки на основе определения их места во времени и пространстве.

Сценка — вид выступления продолжительностью до 20 минут, с участием не менее двух персонажей. Претендует иногда на самостоятельное сценическое действие или выступает в качестве связующего звена между основными элементами анимационной программы.

Танцевальный вечер — массовая форма проведения досуга в специально оборудованном зале, к организации которой привлекаются режиссер, ведущий, музыканты и иной персонал.

Театрализованное представление — вид культурно-досуговых программ, к которым относятся праздничное гулянье, игровая программа, танцевальный вечер, спортивно-оздоровительная программа, корпоративная вечеринка.

Театрализованный концерт — вид культурно-досуговых программ, к которым относятся ревю, дивертисмент, гала-концерт, рок-шоу, цирковое шоу.

Услуга — предпринимательская деятельность, направленная на удовлетворение потребностей других лиц, за исключением деятельности, осуществляемой на основе трудовых правоотношений.

Феерия — жанр театральных спектаклей, в которых для фантастических сцен применяются постановочные эффекты.

Фитнес — комплексы упражнений или тренировок, направленные на укрепление здоровья и корректировку фигуры.

Целевая аудитория — группа людей, объединенных общими признаками или интересами ради какой-либо цели или задачи.

Шейпинг — комплексы физических упражнений, направленные на коррекцию фигуры за счет избирательной работы с отдельными группами мышц.

Экспозиция — начало события, задача которого состоит в погружении в атмосферу мероприятия, подготовка к восприятию, установление режима общения в анимационной программе.

Эпизод — структурная единица сценария.

Юмореска — небольшое юмористическое литературно-художественное или музыкальное произведение.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы

1. Федеральная целевая программа «Развитие внутреннего и въездного туризма в Российской Федерации (2011-2018 гг.). — URL: <http://www.russiatourism.ru/content/2/section/28/>
2. ГОСТ Р 50644-94 «Туристско-экскурсионное обслуживание Требования к обеспечению безопасности туристов и экскурсантов». — URL: <http://tehnorma.ru/normativbase/4/4810/index.htm>
3. ГОСТ Р 50690-2000 «Туристские услуги. Общие требования». — URL: <http://tehnorma.ru/normativbase/9/9601/index.htm>
4. О федеральной целевой программе «Развитие внутреннего и въездного туризма в Российской Федерации (2011-2018 годы)» (с изменениями на 11 июня 2016 года). — URL: <http://docs.cntd.ru/document/902295121>
5. Профессиональный стандарт «Специалист по организации и предоставлению туристских услуг». — URL: http://russiatourism.ru/upload/iblock/400/profstandart_tourism.pdf
6. Федеральный закон о рекламе от 13.03.2006 № 38-ФЗ. — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_58968/
7. Федеральный закон «Об основах туристской деятельности в Российской Федерации» от 24.11.1996 г. № 132-ФЗ РФ. — URL: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=LAW;n=129632#0>
8. Федеральный закон «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 г. № 2300-1. — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_305/

Основная литература

1. Асанова, И. М., Дерябина, С. О. Организация культурно-досуговой деятельности: учебник. — М.: ИЦ «Академия», 2011.
2. Власова, Т. И., Шарухин, А. П., Панов, Н. И. Анимационный менеджмент в туризме: учеб. пособие. — М.: ИЦ «Академия», 2010.
3. Курило, Л. В. Теория и практика анимации. Ч. 1. Теоретические основы туристской анимации: учеб. пособие. — М.: Советский спорт, 2006.
4. Третьякова, Т. Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме: учеб. пособие. — М.: ИЦ «Академия», 2008.

Дополнительная литература

1. Аванесова, Г. А. Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации. — М.: Аспект-Пресс, 2006.
2. Бабкин, А. В. Специальные виды туризма. — Ростов н/Д.: Феникс, 2008.
3. Бароненко, В. А., Люберцев, В. Н., Рапорт, Л. А. Основы здорового образа жизни: учеб. пособие. — Екатеринбург: УГТУ, 1999.
4. Берстенева, Е. В., Догаева, Н. В. Кукольный сундучок. Традиционная народная кукла своими руками. — М.: Белый город, 2011.
5. Вершковский, Э. В. Режиссура массовых представлений. — М.: Просвещение, 2004.
6. Ветитнев, А. М., Журавлева, Л. Б. Курортное дело: учеб. пособие. — М.: КНОРУС, 2006.
7. Власова, Т. И., Шарухин, А. П., Данилова, М. М. Профессиональное и деловое общение в сфере туризма. — М.: ИЦ «Академия», 2007.
8. Гальперина, Т. И. Актерское мастерство в деятельности менеджера туристской анимации. — М.: РИБ «Турист», 2004.
9. Гальперина, Т. И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации: учеб. пособие. — М.: Советский спорт, 2006.
10. Гаранин, Н. И., Булыгин, И. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации: учеб. пособие. — М.: Советский спорт, 2003.
11. Гойхман, О. Я. Организация и проведение мероприятий: учеб. пособие. — М.: ИНФРА-М, 2008.
12. Григоренко, Ю. Н. Кипарис — 3. Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере. — М.: Педагогическое общество России, 2003.
13. Дайн, Г. Тряпичная кукла. Лоскутные мячики. — Хотьково, 2012.
14. Данилова, М. М., Шарухин, А. П., Шарухина, Т. Г. Профессиональная подготовка менеджеров хозяйствующих организаций сферы туризма. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2005.
15. Дружинин, В. Н. Психология общих способностей. — СПб.: Питер, 2002.
16. Жарков, А. Д. Технология культурно-досуговой деятельности: учеб. пособие. — М.: Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002.
17. Жуков, А. А., Загорин, Н. Д. Инновационная культура управленческой деятельности менеджеров предприятий сферы туризма. — СПб.: Д.А.Р.К., 2005.
18. Зорин, И. В., Квартальнов, В. А. Энциклопедия туризма. — М.: Финансы и статистика, 2004.

19. Квартальный, В. А. Туризм: история и современность: в 4 т. — М.: Финансы и статистика, 2002.
20. Котова, И. Н., Котова, А. С. Русские обряды и традиции. Народная кукла. — СПб.: Паритет, 2010.
21. Кузнецов, Л. К. Индустрия развлечений в гостиничном и туристическом бизнесе. — М.: РИБ «Турист», 2002.
22. Куприянов, Б. В., Рожков, М. И., Фришман, И. И. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей. — М.: ВЛАДОС, 2004.
23. Луговская, Ю. Сценарии праздников на работе, пикнике и дома. Практическое руководство для веселой компании. — Ростов н/Д: Феникс, 2008.
24. Малахова, Н. Н., Ушаков, Д. С. Инновации в туризме и сервисе. — М.: ИКЦ «МарТ», 2008.
25. Морозов, И. А. Феномен куклы в традиционной и современной культуре. Кросскультурное исследование идеологии антропоморфизма. — М.: Индрик, 2011.
26. Новиков, В. С. Инновации в туризме: учеб. пособие. — М.: ИЦ «Академия», 2010.
27. Приезжаева, Е. М. Организация и методы игровой деятельности в туризме. — М.: Советский спорт, 2005.
28. Сальникова, А. История елочной игрушки, или Как наряжали советскую елку. — М.: НЛО, 2011.
29. Сондер, М. Ивент-менеджмент: организация развлекательных мероприятий. Техника, идеи, стратегии, методы. — М.: Вершина, 2006.
30. Тимохина, Т. Л. Организация приема и обслуживания туристов: учеб. пособие. — М.: КнигоделМАТГР, 2004.
31. Топоров, В. Н. Праздник // Мифы народов мира: энциклопедия: в 2 т. Т. 2. — М.: Российская энциклопедия, 1994.
32. Туров, С. В. Как отдыхали сибиряки в прошлом // Лукич. — 2001. — № 3. — С. 3-28.
33. Хейзинга, Й. **Homo ludens. Человек играющий / сост., пер. и предисл. Д. Сильвестрова; комм. Д. Харитоновича.** — СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011.
34. Шайдунова, Н. В. Традиционная тряпичная кукла: учеб.-метод. пособие. — СПб.: Детство-пресс, 2011.
35. Шароев, И. Г. Режиссура эстрады и массовых представлений: учебник. — М.: РАТИ — ГИТИС, 2009.
36. Эльконин, Д. Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978.
37. Ярошенко, Н. Н. Социально-культурная анимация: учеб. пособие. — М.: МГУКИ, 2000.

Интернет-ресурсы

1. Aerobica.ru. — URL: <http://aerobica.ru/>
2. Bambinella. Игры для детей. — URL: <http://bambinella.ru/>
3. Club Med. — URL: <http://www.clubmed.ru/>
4. fome.ru. Сценарии праздников. — URL: <http://scenario.fome.ru/>
5. FPA. Ассоциация профессионалов фитнеса. — URL: <http://fitness-pro.ru/>
6. Halbert L. Dunn. — URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Halbert_L._Dunn
7. iBodyFit. Фитнес и бодибилдинг. — URL: <http://www.ibodyfit.ru/>
8. Ведущий российский кукольный инфопортал. — URL: <http://www.dollplanet.ru/>
9. Велнес культура Украины. — URL: <http://www.wellness2u.org/>
10. Культура тела. — URL: <http://www.bodyculture.ru/>
11. Лучшие отели Турции. — URL: <http://hotels.turizm.ru/rating/turkey/>
12. Масленица. — URL: <http://www.ethnomuseum.ru/section62/2092/2088/4010.htm>
13. Поздравок.ru. — URL: <http://pozdravok.ru/scenarii/prazdniki/>
14. Праздники.ru. — URL: <http://hdays.ru/>
15. Спорт — детям! — URL: <http://www.sportykid.ru/>
16. Спортивный клуб-отель «Акватория лета». — URL: <http://aqualetor.ru/index.htm>
17. Способ тренировки, направленной на коррекцию телосложения человека, типа «шейпинг» (патент № 2388513). — URL: <http://www.freepatent.ru/patents/2388513>
18. Сценарии праздников. — URL: <http://scenarii.ru/>
19. Только для взрослых // Журнал HoReCa. 2008. № 10. — URL: <http://www.magazine.horeca.ru/N-10.2008/15/>
20. Устав (Конституция) Всемирной организации здравоохранения. — URL: <http://apps.who.int/gb/bd/PDF/bd47/RU/constitution-ru.pdf>
21. Фитнес — как стиль жизни. — URL: <http://fitness4.narod.ru/>
22. Фитнес-тур в Египет из Тюмени с 24.02.2013. — URL: <http://stranachudes.com/>
23. Фитнес-тур на Байкал, 2013. — URL: http://nabaikal.info/index.php?option=com_content&view=article&id=380:2012-05-22-08-10-03&catid=6:2011-03-04-04-42-11&Itemid=9
24. Фитнес-туризм сегодня! — URL: <http://www.fitnessinrussia.com/home/article/383>
25. Шейпинг. — URL: http://edu.dvgups.ru/METDOC/CGU/FIZ-VOSP/UMK_DO/M_7/2_4_8.htm

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Анимационная программа для туристов «Кофе — напиток или вкус жизни!»¹

Программа ориентирована на туристов и может проходить как праздник или тематический день «Кофе — напиток или вкус жизни!».

Цель программы: создать неординарный, познавательный и интересный отдых для туристов разных возрастных категорий.

Задачи программы:

1. Ознакомление с историей, приготовлением, видами кофе.
2. Создание атмосферы праздника, именно праздника кофе.
3. Организация развлечения туристов всех возрастов.
4. Приобщение к искусству.

Место проведения: отель, гостиница или санаторий, в данном случае — банкетный зал или площадка на открытом воздухе, где сервирован фуршет с главным напитком — кофе разных видов и фирм, обязательны столы для детей, где представлен легкий кофе с различными рисунками (но, конечно, и другие напитки). Обслуживание осуществляют официанты, у которых присутствует «кофейный» декор.

Оформление: репродукции изобразительного искусства, связанные с кофе; мешки с бразильским кофе; искусственные макеты плантаций кофе; поделки из зерен кофе, которые могут сделать дети из детских домов (т. е. данное мероприятие будет осуществлять благотворительную акцию); живые статуи (деятели, связанные с кофе — пастух Калдим, шейх Абд-аль-Кадир, итальянский врач Проспер Альпини, а также Петр I и дамы в пышных платьях); мини-выставка кофейного зерна, где каждый может попробовать любое зерно.

Звуковое оформление: неаполитанские песни.

До начала мероприятия два аниматора, переодетые в ростовых кукол (Чашка и Зерно кофе), оповещают о мероприятии, раздают приглашительные билеты, проводят маленькие интерактивы. Затем они встречают гостей и развлекают их. После фуршетной части идет концертно-развлекательная программа, в которой основным приемом является противопоставление двух

¹ Источник: Дмитриева, А. В. Анимационная программа как составная часть эффективного обслуживания в туризме // Научная палитра. — 2012. — № 1.

точек зрения: за и против кофе. Их олицетворяют двое ведущих: Кофеман Джордж (знаток и любитель кофе) и Леди Безкофейная (против кофе).

В программе: приветствие ведущих; танец «Кофе со сливками» (девушки в белых платьях и молодой человек в черном костюме); конкурсная программа (все конкурсы связаны с кофе); мастер-класс от бариста (специалистов по приготовлению кофе разных видов), затем дегустация.

Кульминацией будет являться пик спора Леди и Кофемана о том, что у кофе даже нет определенного дня празднования, но оказывается, что такие дни есть: 17 апреля — Международный день кофе и День эспresso в Италии; «День кофе» — 12 сентября в Коста-Рике; 19 сентября в Ирландии и 1 октября в Японии. Затем проводится песочное шоу, в котором изображаются история возникновения кофе и разные легенды о нем, далее — музыкальный номер (песня о кофе в исполнении В. Орловской и подтанцовка).

В завершение звучат слова о теме мероприятия: «Кофе является вторым из наиболее продаваемых товаров в мире, после нефти!» Значит кофе можно с уверенностью назвать «вкусом жизни» («Coffee — taste of life!»). **Заканчивают** программу дискотека и праздничный салют.

Характеристика трудовой функции культуролога-аниматора

Характеристика трудовой функции «Разработка туристских досуговых программ»¹

Трудовые действия	Разрабатывает и осуществляет зональные и целевые культурно-досуговые программы. Разрабатывает и организует программы по социально-культурной анимации и рекреации. Разрабатывает индивидуальные и групповые досуговые программы для разных социальных групп населения и туристов. Разрабатывает зрелищно-развлекательные программы для населения и туристов. Разрабатывает инновационные технологии организации социокультурной деятельности
Необходимые умения	Должен уметь разрабатывать и осуществлять зональные и целевые культурно-досуговые программы. Должен уметь разрабатывать туристские досуговые программы. Должен уметь разрабатывать индивидуальные и групповые досуговые программы для населения и туристов. Должен владеть игровыми технологиями в сфере досуга. Должен уметь разрабатывать и реализовать зрелищно-развлекательные программы для населения и туристов. Должен владеть технологиями проведения анимационных программ. Должен уметь разрабатывать и внедрять инновационные технологии организации социокультурной деятельности
Необходимые знания	— законы и иные нормативные правовые акты Российской Федерации в сфере культуры, спорта и туризма; — приемы и методы развития познавательной и творческой инициативы в социокультурной сфере людей различных социальных групп;

¹ Профессиональный стандарт «Специалист по организации и предоставлению туристских услуг». — URL: <http://russiatourism.ru/content/3/section/35/detail/3512/>

	— история и теория культуры и искусства; — сценарно-режиссерские основы; — технологии социально-культурной анимации и рекреации; — история мировой и отечественной художественной культуры; — технологии организации экскурсионных услуг; — психолого-педагогические условия культурно-досуговой деятельности; — основы социально-культурной анимации и рекреации; — инновационные технологии организации социокультурной деятельности
Необходимые этические нормы	— соблюдать этику делового общения; — занимать активную позицию в борьбе с профессиональной недобросовестностью; — не создавать конфликтные ситуации на рабочем месте и в отношениях с потребителями туристских услуг; — сообщать полные и достоверные сведения о предоставляемых услугах; — нести ответственность за соблюдение условий договора между организацией и потребителем; — не совершать действий, которые наносят урон репутации организации; — не нарушать права потребителей услуг
Возможные места работы	— туристские агентства; — туроператорские компании; — экскурсионные организации; — гостиничные предприятия; — культурно-досуговые учреждения
Условия труда	— высокий уровень ответственности за качество работы подчиненных; — ненормированный рабочий день; — соблюдение нормальных условий и техники безопасности работ; — деятельность в стандартных предсказуемых и нестандартных ситуациях; — высокий уровень личной ответственности; — работа в выходные и праздничные дни

*Характеристика трудовой функции
«Реализация туристских досуговых программ»*

Трудовые действия	Организует массовые и групповые формы культурно-досуговой деятельности. Организует спортивно-туристическую деятельность, применяет в ней новейшие достижения, современное оборудование. Организует физкультурно-оздоровительную деятельность с позиций современных достижений психолого-педагогической науки и передовой практики. Организует зрелищно-развлекательные мероприятия, реализует зрелищно-развлекательные программы для населения и туристов. Внедряет инновационные технологии организации социокультурной деятельности
Необходимые умения	Должен уметь устанавливать контакты с учреждениями культуры, творческими организациями, общественными объединениями. Должен уметь организовать спортивно-туристическую деятельность, применять в ней новейшие достижения, современное оборудование. Должен уметь организовать физкультурно-оздоровительную деятельность с позиций современных достижений психолого-педагогической науки и передовой практики. Должен владеть технологиями проведения анимационных программ. Должен уметь организовать зрелищно-развлекательные мероприятия для населения и туристов
Необходимые знания	законы и иные нормативные правовые акты Российской Федерации в сфере культуры, спорта и туризма; приемы и методы развития познавательной и творческой инициативы в социокультурной сфере людей различных социальных групп; историю и теорию культуры и искусства; историю мировой и отечественной художественной культуры; сценарно-режиссерские основы; технологии организации экскурсионных услуг; психолого-педагогические условия культурно-досуговой деятельности;

	основы социально-культурной анимации и рекреации; инновационные технологии организации социокультурной деятельности; технологии проведения анимационных программ
Необходимые этические нормы	— соблюдать этику делового общения; — занимать активную позицию в борьбе с профессиональной недобросовестностью; — не создавать конфликтные ситуации на рабочем месте и в отношениях с потребителями туристских услуг; — сообщать полные и достоверные сведения о предоставляемых услугах; — нести ответственность за соблюдение условий договора между организацией и потребителем; — не совершать действий, которые наносят урон репутации организации; — не нарушать права потребителей услуг
Возможные места работы	— туристские агентства; — туроператорские компании; — экскурсионные предприятия; — гостиничные предприятия; — культурно-досуговые предприятия
Условия труда	— высокий уровень ответственности за качество работы; — ненормированный рабочий день; — соблюдение нормальных условий и техники безопасности работ; — деятельность в стандартных предсказуемых и нестандартных ситуациях; — высокий уровень личной ответственности; — работа в выходные и праздничные дни

Должностная инструкция культуролога-аниматора

УТВЕРЖДАЮ

Наименование организации		Наименование должности руководителя организации	
ДОЛЖНОСТНАЯ ИНСТРУКЦИЯ			
№ _____		Подпись	Расшифровка подписи
Место составления		Дата	

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Культуролог-аниматор относится к категории специалистов, принимается на работу и увольняется с работы приказом руководителя организации по представлению _____.

1.2. На должность культуролога-аниматора назначается лицо, имеющее высшее профессиональное (гуманитарное, гуманитарно-педагогическое) образование либо среднее специальное образование без предъявления требований к стажу работы.

На должность культуролога-аниматора II категории назначается лицо, имеющее высшее профессиональное (гуманитарное, гуманитарно-педагогическое) образование и стаж работы в должности культуролога-аниматора не менее 2 лет.

На должность культуролога-аниматора I категории назначается лицо, имеющее высшее профессиональное (гуманитарное, гуманитарно-педагогическое) образование и стаж работы в должности культуролога-аниматора II квалификационной категории не менее 2 лет.

1.3. В своей деятельности культуролог-аниматор руководствуется:

- нормативными документами по вопросам выполняемой работы;
- методическими материалами, касающимися соответствующих вопросов;
- уставом организации;
- правилами трудового распорядка;
- приказами и распоряжениями руководителя организации (непосредственного руководителя);
- настоящей должностной инструкцией.

1.4. Культуролог-аниматор должен знать:

- нормативные правовые акты, другие руководящие и методические материалы, регулирующие социокультурную деятельность в республике, в т. ч. в туристической отрасли;
- теорию и методику обеспечения жизнедеятельности и безопасности участников организуемых мероприятий;

- теоретические и методические основы организации туристической деятельности;
- методы анализа, сбора и обобщения информации в области культуры и искусства;
- приемы и методы развития познавательной и творческой инициативы в социокультурной сфере людей различных социальных групп;
- историю и теорию культуры и искусства;
- туранимацию, основы театрального искусства, режиссуры и других специальных дисциплин, организационную структуру профессиональной деятельности;
- историю мировой и художественной культуры, экскурсоведение, религоведение и краеведение, организационную структуру и содержание профессиональной экскурсионной и музейной деятельности, дисциплин психолого-педагогического цикла, права;
- инновационные технологии организации социокультурной деятельности;
- основы трудового законодательства;
- правила и нормы охраны труда и пожарной безопасности.

1.5. Во время отсутствия культуролога-аниматора его обязанности выполняет в установленном порядке назначаемый заместитель, несущий полную ответственность за надлежащее исполнение возложенных на него обязанностей.

II. ФУНКЦИИ

На культуролога-аниматора возлагаются следующие функции:

- 2.1. Разработка и осуществление зональных и целевых культурно-досуговых программ.
- 2.2. Организация спортивно-туристической, физкультурно-оздоровительной деятельности, зрелищно-развлекательных мероприятий.
- 2.3. Установление контактов и сотрудничество с учреждениями культуры, творческими организациями, общественными объединениями с целью улучшения своей деятельности.
- 2.4. Ведение установленной отчетности.

III. ДОЛЖНОСТНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ

Для выполнения возложенных на него функций культуролог-аниматор обязан:

- 3.1. Изучать и анализировать культурные процессы, происходящие в обществе с целью определения запросов разных социальных групп населения и дальнейшей организации их досуга.
- 3.2. Проводить маркетинговые исследования.

3.3. Разрабатывать и осуществлять зональные и целевые культурно-досуговые программы.

3.4. Составлять план проводимых мероприятий.

3.5. Организовывать спортивно-туристическую деятельность, применять в ней новейшие достижения, современные средства и оборудование, разрабатывать туристические досуговые программы и маршруты.

3.6. Организовывать физкультурно-оздоровительную деятельность с позиций современных достижений психолого-педагогической науки и передовой практики, разрабатывать индивидуальные и групповые досуговые программы для населения.

3.7. Организовывать зрелищно-развлекательные мероприятия, применять на практике знания по рекреологии, валеологии, туранимации, разрабатывать и реализовывать зрелищно-развлекательные программы для населения.

3.8. Принимать меры по обеспечению безопасности туристов.

3.9. Вовлекать в проводимые туристические походы, туристические праздники и другие культурно-оздоровительные, культурно-познавательные мероприятия разные социальные группы населения, придавая им массовый характер.

3.10. Устанавливать контакты и сотрудничество с учреждениями культуры, творческими организациями, общественными объединениями с целью улучшения своей деятельности.

3.11. Привлекать профессионалов из сферы шоу-бизнеса, туристической и спортивной среды и пр.

3.12. Разрабатывать и внедрять инновационные технологии организации социокультурной деятельности.

3.13. Вести установленную отчетность.

IV. ПРАВА

Культуролог-аниматор имеет право:

4.1. Знакомиться с проектами решений руководства организации, касающимися его деятельности.

4.2. Вносить на рассмотрение руководства предложения по совершенствованию работы, связанной с обязанностями, предусмотренными настоящей инструкцией.

4.3. Получать от руководителей структурных подразделений, специалистов информацию и документы, необходимые для выполнения своих должностных обязанностей.

4.4. Привлекать специалистов всех структурных подразделений организации для решения возложенных на него обязанностей (если это предусмотрено положениями о структурных подразделениях, если нет — с разрешения руководителя организации).

4.5. Требовать от руководства организации оказания содействия в исполнении своих должностных обязанностей и прав.

V. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ (СВЯЗИ ПО ДОЛЖНОСТИ)

5.1. Культуролог-аниматор подчиняется _____.

5.2. Культуролог-аниматор взаимодействует по вопросам, входящим в его компетенцию, с работниками следующих структурных подразделений организации:

— с _____;
получает: _____;
представляет: _____;
— с _____;
получает: _____;
представляет: _____;

VI. ОЦЕНКА РАБОТЫ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

6.1. Работу культуролога-аниматора оценивает непосредственный руководитель (иное должностное лицо).

6.2. Культуролог-аниматор несет ответственность:

6.2.1. За неисполнение (ненадлежащее исполнение) своих должностных обязанностей, предусмотренных настоящей должностной инструкцией, в пределах, определенных действующим трудовым законодательством.

6.2.2. За совершенные в процессе осуществления своей деятельности правонарушения — в пределах, определенных действующим административным, уголовным и гражданским законодательством.

6.2.3. За причинение материального ущерба — в пределах, определенных действующим трудовым, уголовным и гражданским законодательством.

Наименование должности
руководителя структурного
подразделения

Подпись

Расшифровка подписи

Подпись

Расшифровка подписи

С Инструкцией ознакомлен: _____

Подпись

Расшифровка подписи

Дата

Профессиограмма тураниматора

Состав профессиограммы	Описание труда аниматора
Предназначение профессии, ее роль в обществе	Организация досуга, создание и реализация досуговых программ
Распространение профессии	Гостиницы, отели, турбазы, туркомплексы, лагеря отдыха, санатории, туроператорские фирмы, бюро путешествий и экскурсий, станции юных туристов, турклубы и т. д.
Предмет труда	Человек
Средства труда	Компьютеры с банком типовых сценариев, программ; спецоборудование (для спортивного туризма, зрелищных мероприятий и пр.)
Условия труда	Психологическая и социальная безопасность, наличие благоприятного микроклимата в профессиональной среде. В зависимости от направлений деятельности: во время экскурсий, в помещении, на транспорте, на открытых площадках и т. д.
Организация труда	Составление и реализация досуговых программ и мероприятий, создание банка типовых сценариев и программ
Продукт или результат труда	Индивидуальные или групповые программы отдыха, полностью удовлетворяющие запросы потребителя
Возможные уровни профессионализма	1 уровень — функционеры анимационных мероприятий (экскурсоводы, групповоды, проводники, инструкторы по видам спортивного самостоятельного туризма, методисты и т. д.). Проводят мероприятия, запланированные в программе. 2 уровень — организаторы туристских мероприятий (слетов, походов, экскурсий, поездок и пр.). Составляют сценарии проведения мероприятий, планируют комплекс услуг, связанных с ними. 3 уровень — менеджеры-специалисты. Осуществляют управление аниматорской деятельности туристского предприятия, составляют комплексные анимационные программы

Права тураниматора	Социальные гарантии оплаты труда и отпуска. Отпуск — в межсезонье
Обязанности тураниматора	Соблюдение профессиональных этических норм, выполнение должностных функциональных обязанностей. Ответственность за жизнь и здоровье людей во время проведения мероприятий
Позитивное влияние профессии тураниматора	Могут быть в полной мере реализованы творческие и организаторские способности

Модель специалиста туранимации

Виды профессиональной деятельности	Личностные качества тураниматора	Квалификационные требования (специальные знания и умения для данного вида деятельности)
Спортивно-туристская	Находчивость, наблюдательность, лидерские качества	<i>Знания:</i> отечественного и зарубежного опыта спортивно-туризма, организационной структуры профессиональной деятельности в сфере спортивного туризма, методов и средств проведения методической работы в сфере спортивного туризма <i>Умения:</i> организовывать спортивно-туристскую деятельность, применять в ней новейшие достижения, современные средства и оборудование, разрабатывать туристские досуговые программы и маршруты
Физкультурно-оздоровительная	Физическая тренированность, ловкость	<i>Знания:</i> отечественного и зарубежного опыта массовой оздоровительной работы, организационной структуры профессиональной деятельности, методов и средств организации физкультурно-оздоровительной деятельности <i>Умения:</i> организовывать физкультурно-оздоровительную деятельность с позиций современных достижений психолого-педагогической науки и передовой практики; разрабатывать индивидуальные и групповые досуговые программы для населения

Зрелищно-развлекательная	Коммуникабельность, артистизм, эмоциональная открытость	<i>Знания:</i> туранимации, основ театрального искусства, режиссуры и других специальных дисциплин, организационной структуры профессиональной деятельности <i>Умения:</i> организовывать зрелищно-развлекательные мероприятия, применять на практике знания по рекреологии, валеологии, туранимации, разрабатывать и реализовывать зрелищно-развлекательные мероприятия для населения
Познавательнo-экскурсионная и анимационно-обучающая	Память, эстетический вкус, интеллект	<i>Знания:</i> истории мировой художественной культуры, экскурсоведения, религиоведения, краеведения, а также организационной структуры и содержания профессиональной экскурсионной и музейной деятельности <i>Умения:</i> определять общие и конкретные цели и задачи экскурсионной деятельности как составной части гармонического развития личности, проводить агентско-операторскую и методико-экскурсионную работу, маркетинговые исследования, конструировать циклы музейно-экскурсионного обслуживания, программировать туристско-экскурсионную деятельность

1 апреля — день смеха и веселья

Сценарий развлекательно-игровой программы для детей 4-6 лет

Действующие лица: ведущий (произносит текст), клоуны Чупа и Чупс (произносят текст, организуют игры и танцы), Карлсон (произносит текст, организует игры и танцы), подготовленные дети-чтецы (4 человека), все остальные дети — участники мероприятия.

Ведущим может быть взрослый, одетый в повседневную одежду (например, джинсы и футболка), но с какими-либо «веселыми» аксессуарами (например, яркая кепка).

Чупа (она) и Чупс (он) одеты в костюмы клоунов. В руках у них — карамельки «Чупа-Чупс» на палочке.

Карлсон одет в костюм: рубашка (например, зеленая в клеточку), брюки на подтяжках (однотонные, например, белые), с большой пуговицей, слегка взъерошенными волосами, пропеллером сзади, с большим животом.

Дети одеты в повседневную одежду.

Реквизит: вместительная корзина для обуви детей (для игры, которую проводит Карлсон) и коробок конфет, пустые коробки из-под конфет по количеству детей, 2 конфеты «Чупа-Чупс» для Чупы и Чупса, 1 конфета для Карлсона, «змея» из конфет на леске (для угощения детей).

Технический персонал: музыкальный руководитель или ди-джей (включает фонограммы), работник сцены (опускает на леске «змею» из конфет).

Время действия: до 35 мин.

Сцена: ведущий стоит на сцене, которую можно украсить плакатом с названием праздника, воздушными шарами (аэродизайн), «улыбающимися» смайликами (вырезать из бумаги кружки, затонировать желтой краской, нарисовать глаза, носик и улыбку). Дети стоят напротив сцены, в зале, попеременно мальчики и девочки, свободно. Пространство, где стоят дети, не загромождено лишними предметами (стулья и др.), т. к. детям нужно будет двигаться, играть, выполнять физические упражнения.

1 часть (5 мин.)

Ведущий: Мы праздник сегодня откроем,
Нам ветер и дождь не помеха.
Ведь долго мы ждали, не скроем,
Забавный, веселый день смеха!

(В зал вбегают клоуны Чупа и Чупс; затем стоят или в зале, перед детьми, или на сцене.)

Чупс: Здравствуйте, а вот и мы!

Чупа: Давайте знакомиться. Мы веселые клоуны! Мы очень любим шутить, веселиться и играть. Меня зовут Чупа.

Чупс: А меня — Чупс!

Чупа: *(раскланивается)* Чупа!

Чупс: *(раскланивается)* Чупс!

Вместе: Чупа-Чупс! Запомнили?

Чупа: А теперь давайте и с вами познакомимся! Повторяйте за мной:

Раз мобила, два мобила,

Пейджеры, пейджеры.

Куча тачек, куча тачек,

Денежки, денежки.

Раз разборка, два разборка,

Пальчики, пальчики.

Ну-ка дружно, ну-ка вместе:

Девочки, мальчики!

А теперь, раз, два, три,

Свое имя назови!

(Предполагается, что дети называют свои имена все вместе и не четко, а поэтому их не слышно.)

Чупа: Все понятно, всех мальчишек сегодня зовут «Бу-бу-бу».

Чупс: А всех девчонок «Сю-сю-сю».

Чупс: А что это вы здесь все вместе собрались? *(Ответы детей)*

Чупа: Ничего не поняла.

Ведущий: Послушайте, наши дети расскажут, что за необычный день сегодня.

1 ребенок: Поздравляем с праздником,

Праздником-проказником.

Никому не надоели

Шутки первого апреля,

А скорей наоборот —

Посмеяться рад народ.

2 ребенок: Отмечаем праздник смеха,

Вот потеха так потеха!

Словно целый белый свет

Съел смешинку на обед.

3 ребенок: Не каждый день, но каждый год

Бывает все наоборот,

И первого апреля

Мы никому не верим!

4 ребенок: Нам живется лучше всех,

Потому что с нами смех!

С ним нигде не расстаемся,

Где б мы ни были — смеемся!

Чупа: Здорово! Это наш любимый день!

Чупс: Ну что, детвора, а вы любите играть? Тогда похлопайте. (*Дети хлопают.*) Шутить, смеяться, хохотать? Тогда потопайте. (*Дети топаят.*)

Чупа: Ну тогда у нас есть игра для вас! Не сидится нам на месте. Будем здороваться все вместе!

КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА «Поздороваемся»

(5–6 мин.)

Под веселую музыку дети двигаются по залу. С окончанием музыки клоун говорит, чем нужно «поздороваться»: ладошками, пяточками, носиками, «хвостиками».

2 часть (6–7 мин.)

Чупс: А скажите-ка, ребятки, вы утром делаете зарядку? Мы с Чупой тоже делаем, только не простую, а веселую зарядку. Хотите и вас научим? Повторяйте за нами!

Чупа: Эй, девчонки, руки шире,
Сядем на пол, как в квартире.

А теперь все дружно встали,

Руки к поясу убрали.

Шаг всем вправо,

Шаг всем влево,

Все вы словно королевы!

Чупс: Эй, мальчишки, ноги скрестим,

И попрыгаем на месте

А руками вверх и вниз,

Все похлопаем на бис!

А потом чихните дружно,

А теперь смеяться нужно!

Чупа: Теперь все вместе на плечи руки,

Чтобы не было ни тоски, ни скуки.

Ногу правую вперед,

А потом наоборот.

Дружно на пол все присели,

Покрутились, встали, сели,

Будто мы на карусели!

Чупс: А сейчас команду слушай:

Ухватить себя за уши,

И наружу языки,

И пошире локотки,

И вот так все дружно вместе

Вы попрыгайте на месте!

Чупа: Ну, настоящие обезьянки получились!

(Появляется Карлсон в одном ботинке; второй ботинок спрятан заранее в зале, где находятся дети.)

Карлсон: Привет, ребятня!

Что, узнали вы меня?

Я самый веселый, самый воспитанный,

Ну и, конечно, в меру упитанный!

Я мимо *(место, где проводится праздник)* пролетал,

И вас в окошко увидал!

А вы чего здесь собрались,

Нарядились, заплелись?

Чупа: Праздник смеха у нас тут —

Шуток и забав все ждут!

Карлсон: Точно, первое апреля!

Праздник смеха и веселья!

Есть у меня игра для вас —

Я прочту стихи сейчас.

Я начну, а вы кончайте,

Хором дружно отвечайте: «Я тоже!»

Утром я проснулся рано...

Водой умылся из-под крана...

Я застелил потом кровать...

Люблю до вечера поспать...

За завтраком я кашу ел...

Потом я громко песни пел...

Затем отправился гулять...

И в кошек камни стал кидать...

В цирке видел я слоненка...

Он похож на поросенка...

Обожаю кушать груши...

Я давно не чистил уши...

Чупа: Ну, Карлсон, совсем нас запутал, да и сам ты, по-моему, тоже все перепутал. Почему у тебя только один ботинок?

Карлсон: Ой! Это я над *(место, где проводится праздник)* летал, и башмак свой потерял.

Ну-ка, поищу. *(Ходит по залу, снимает с детей по одному туфлю; таких «одиночных» туфель не должно быть слишком много, например, 7–8 туфель.)* Сейчас буду мерить. *(Примеряет, складывает в корзину.)* Вот сколько разных башмаков, но своего так и не нашел. Ой, да вот же он! А куда все это богатство девать? Ладно, по дороге выброшу на свалку *(Берет корзину и делает вид, что собирается уходить.)*

Чупс: Ты чего, Карлсон? Это же туфли детей!

Карлсон: Ха-ха-ха, обманул! Первое апреля — никому не верю! Да мы сейчас поиграем с этим добром!

*ИГРА «Кто быстрее найдет свою туфлю»
(3–4 мин., в зависимости от возраста детей)*

Под веселую музыку дети ищут в корзине свои туфли и надевают их.

3 часть (5–6 мин.)

Чупс: Чтоб пыл веселья не угас,
Чтоб время шло быстрее,
Мы предлагаем вам сейчас
Собраться в круг скорее!

Чупа: Веселитесь от души,
Нам все пляски хороши,
Тра-та-та, тра-та-та,
Лучший танец — Лавата!

Ведущий: Давайте разучим слова нашей песни:
Дружно танцуем мы — Тра-та-та, тра-та-та —
Танец веселый наш — это Лавата!
Повторяйте за мной еще раз (*дети повторяют слова*):
Дружно танцуем мы — Тра-та-та, тра-та-та —
Танец веселый наш — это Лавата!

Теперь все вставайте в круг и будем играть! (*Дети становятся в круг, не держась за руки.*) Когда зазвучит музыка, мы все двигаемся приставными шагами сначала в одну, а при повторе слов — в другую сторону, произнося:

Дружно танцуем мы — Тра-та-та, тра-та-та —
Танец веселый наш — это Лавата!

(*Ведущий показывает движения. Звучит музыка, дети танцуют и 2–3 раза повторяют слова.*) А теперь слушайте:

У меня ушки хороши, а у соседа лучше! Все взяли за ушки соседа! (*Каждый раз ведущий дает новое «задание», и дети берут друг друга за локти, коленки, плечи, голову и т. д., ходя по кругу и произнося слова «Дружно танцуем мы...»*)

Мои плечи хороши, а у соседа лучше;
Мои щеки хороши, а у соседа лучше;
Моя талия хороша, а у соседа лучше;
Мои коленки хороши, а у соседа лучше;

Мои пятки хороши, а у соседа лучше. (*Чтобы игра состоялась, прикосновения не должны быть грубыми или болезненными для партнеров.*)

4 часть (5 мин.)

Карлсон: *(держит в руках корзину с пустыми коробками из-под конфет)* Ай да, детки-малыши,

Веселились от души!

Всех хочу я похвалить.

И конфетами угостить!

Налетай, разбирай,

Про друзей не забывай!

(Дети разбирают коробки, открывают, но ничего не находят.)

Карлсон: Ха-ха-ха! Да вы разве забыли, ведь первого апреля — никому не верят! Это я все конфеты съел. Ведь я самый известный в мире сладко-ежка. Вот, только одна осталась.

Чупа: Ну вот, только испортил детям настроение. Лучше бы вообще ничего не говорил.

Карлсон: Да я сейчас все исправлю! Я же самый известный в мире фокусник!

Чупс: Да мы тебе уже не верим! Сегодня первое апреля.

Карлсон: Ну, раз не верите — проверим.

Закрывайте все глаза!

Начинаются чудеса!

(Звучит веселая ритмичная детская музыка. На леске появляется «змея» из конфет. Карлсон, Чупа и Чупс угощают детей.)

Чупа: Ну что ж, друзья, прощаться будем,

Наш праздник долго не забудем!

Чупс: Мы будем новой встречи ждать. А вам желаем:

Ведущий, Карлсон, Чупа, Чупс: Не скучать!

Правила посещения фитнес-центра

Одежда и обувь

Одежда и обувь для занятий должны быть удобными, не стеснять движения и подходить для той тренировки, на которую вы пришли. Во время занятия ничего не должно мешать выполнению упражнений и создавать риск получения травмы (волосы, посторонние предметы, неудобная спортивная форма). Верхняя часть туловища должна быть закрыта.

На тренировках рекомендуется использовать закрытую обувь с резиновой и нескользящей подошвой. Нельзя использовать на занятиях шлепанцы, обувь на каблуках, с кожаной подошвой, с шипами или открытым носком.

Гигиена

Важно соблюдать правила общей гигиены и чистоту. Не рекомендуется использовать парфюмерные средства, имеющие стойкий резкий запах. Прием и хранение пищи в местах, предназначенных для тренировок, строго запрещен.

Нельзя тренироваться с жевательной резинкой во рту. Это на вид безобидное занятие при активной физической нагрузке может привести к очень печальным последствиям.

Контроль нагрузок

Избегайте чрезмерной физической нагрузки. Часто занимающиеся ставят перед собой сверхзадачу — похудеть за месяц, и начинают ходить на все занятия каждый день, хотя до этого могли вообще не тренироваться. Время идет, тренировки перестают приносить результат, требуется все больше времени на восстановление сил, ухудшается физическое и эмоциональное состояние человека, нарушается сон, снижается иммунитет. Все это является следствием перетренированности.

Помните: занятия спортом должны быть регулярные, а физическая нагрузка должна увеличиваться постепенно.

Разминка и заминка

Любая тренировка начинается с разминки. Человек психологически и физически готовится к выполнению упражнений, увеличивается частота сердечных сокращений и приток крови к мышцам. Мышцы становятся более гибкими и устойчивыми к повреждениям. Разминка подготавливает организм к физическим нагрузкам, предотвращая нежелательные последствия.

Нельзя пренебрегать и восстановительной частью или заминкой. Заминка — это завершающая часть занятия, которая длится 5-10 минут. Иногда некоторые занимающиеся заканчивают тренировку раньше остальных, экономя время и считая заминку ненужной. Так делать нельзя, ведь вместо положительного эффекта от занятий вы рискуете нанести вред организму.

Во время заминки пульс постепенно снижается, организм плавно переходит от интенсивных физических нагрузок к спокойному состоянию. Восстановительная часть после тренировки значительно снижает вероятность получения травмы.

Самочувствие

На тренировке всегда нужно следить за своим самочувствием. Даже если вы тренируетесь правильно, самочувствие может вдруг ухудшиться по самым разным причинам: плохо выспались накануне, высокое атмосферное давление, сильно устали за день, немного простудились и т. п.

Следует отметить основные признаки, при которых надо сразу прекратить тренировку:

1. В процессе занятия чувствуется нехватка воздуха.
2. Появляются одышка, головокружение и тошнота.
3. Заметен белый треугольник вокруг рта.
4. Боль в суставах рук или ног.
5. Чувствуются мышечные спазмы.

Тренер

На тренировках в фитнес-клубе разумно и удобно пользоваться услугами тренера, желательно персонального. Он контролирует вашу работу, следит за техникой безопасности, подсказывает, как правильно выполнять упражнение и исправляет ошибки. Тренировки становятся намного продуктивней.

Техника безопасности в кардиозале

— Перед началом занятия обязательно прочитайте инструкцию на кардиотренажере (чаще всего она размещена прямо на тренажере или около него) или обратитесь за помощью к инструктору.

— Не оставляйте одежду, полотенца и прочие предметы вблизи кардиотренажера. Ваши вещи могут случайно попасть в его движущие части, что спровоцирует опасную ситуацию.

— Не ставьте жидкости вблизи тренажера, а также на полу рядом с ним. Тренажеры подключены к электричеству, попадание на них воды может вызвать замыкание.

— Заходить и сходить с тренажера можно только при полной его остановке, соблюдая осторожность.

— Тренируясь на кардиотренажере, не оборачивайтесь назад. Ваше внимание рассеивается и возрастает риск получить травму.

— Во время тренировки нельзя вскрывать части тренажера или наклонять его.

— Запрещается находиться в зале в шлепанцах.

Техника безопасности в тренажерном зале

— Как и в кардиозале, начать надо с прочтения инструкции к тренажеру или консультации тренера.

— Обязательно (лучше под руководством инструктора) проверьте исправность тренажера и надежность его установки и крепления.

— При выполнении упражнений со штангой надо использовать замки безопасности.

— Выполнять упражнения с большим весом желательно при страховке инструктора тренажерного зала или партнера.

— Запрещается работа на неисправных тренажерах.

— Упражнения со свободными весами надо выполнять на расстоянии от стекол и зеркал.

— Запрещается находиться в зале в шлепанцах.

— Всегда закрывайте торс одеждой и используйте на тренажерах полотенце.

Правила посещения бассейна

— В бассейне необходимо пользоваться плавательной шапочкой. Шапочка защищает волосы от негативного воздействия хлорированной воды в бассейне. Благодаря шапочке волосы не попадают на лицо, не запутываются. А также шапочка защищает воду в бассейне от выпавших волос. Согласитесь, неприятно встретить чей-то клоч длинных волос, когда вы плаваете в бассейне.

— То же самое касается плавательных костюмов (плавков, купальников). Их использование является обязательным.

— В бассейне нужно соблюдать чистоту. Чтобы грязь с обуви не попала в воду, выходить на бортик бассейна следует в специальных резиновых или пластиковых тапочках.

— Перед входом в бассейн обязательно примите душ. После сауны также необходимо ополоснуться под душем.

— Плавать следует по своим дорожкам. Запрещается бегать по бортикам бассейна, прыгать в воду с бортиков. В бассейне одновременно находится достаточно много занимающихся, и ныряя или прыгая с бортика, вы можете просто не заметить человека и нанести ему и себе травму.

— Нельзя приносить в душ и бассейн стеклянные и прочие опасные предметы.

— Не разрешается посещать занятия при повреждении или заболевании кожных покровов.

Техника безопасности на групповых занятиях

— Где бы вы ни тренировались в группе (в зале групповых программ, бассейне, кардиозале, зале бокса или тренажерном зале), соблюдайте следующие правила:

— Не опаздывайте на занятия. Нельзя приходить на тренировку через 15 минут после ее начала, инструктор имеет право не допустить вас к занятиям. Опаздывая, вы мешаете тренироваться другим занимающимся и пропускаете важную часть тренировки — разминку.

— Не нужно на первом же занятии стараться успеть за всей группой. Рекомендуется посещать занятия, соответствующие вашему уровню подготовленности. После того как вы освоите технику выполнения базовых движений, привыкните к новому виду занятий, можно будет переходить на новый уровень сложности.

— Во время занятия нужно помнить о правильной осанке, слушать команды инструктора и стараться правильно выполнять движения и упражнения.

— Занимаясь на аэробной тренировке, не рекомендуется резко снижать темп или останавливаться. В такой ситуации пульс быстро снижается, сильно перегружая сердечно-сосудистую систему, что отрицательно влияет на здоровье человека.

— На время занятия выключите мобильный телефон. Разговор по телефону отвлекает от тренировки, у человека сбивается дыхание и резко снижается пульс. Это наносит вред здоровью и снижает эффективность тренировки. А еще — мешает вашим соседям и тренеру.

— Очень важно соблюдать технику безопасности на уроках, где используется специальное оборудование: степ, кор, босу и т. д. Существуют определенные правила работы с оборудованием, чтобы не травмироваться. О них вам расскажет инструктор групповых программ, который ведет тренировку.

К правилам техники безопасности на занятиях нужно относиться со всей серьезностью, ведь они придуманы не просто так. В какой-то мере их можно сравнить с правилами дорожного движения. Водитель автомобиля один, два, три раза нарушает правила и ничего страшного не происходит, а на четвертый раз возникает реальная угроза для жизни. И на дороге, и в спортзале не рискуйте напрасно своим здоровьем и здоровьем окружающих! *Помните:* правила существуют, чтобы помочь людям и уберечь их от неприятностей! Соблюдение правил техники безопасности сделает ваши тренировки безопасными и эффективными. И вы в кратчайшие сроки без вреда для здоровья придете к намеченной цели.

**Примерное расписание детского клуба в курортном отеле
(на материале отеля Республики Турции)**

1) Monday

10:00 Morning gym
10:15 Plasticine crafting
10:30 Feeding fish
11:00 Active games in the yare
11:30 Post cards crafting
12:00 Free playing time
14:30 Colouring pictures
15:00 Sand man crafting
16:00 Flying kite
16:30 Minion crafting
17:00 Ice cream time

2) Tuesday

Indian day
10:00 Mini dancer course
10:15 Indian hats crafting
10:30 Indian necklace
11:00 Indian face painting
11:30 Indian games
14:30 Ringo game
15:00 T-shirt painting
17:00 Cartoon time
16:00 Boccia tournament

3) Wednesday

Cookies day
10:00 Morning gym
10:15 Minigolf tournament
10:30 Feeding fish
11:00 Textile drawing
12:00 Free plying time
14:30-17:30 Cookies mini party

4) Thursday

10:00 Mini dance course
10:15 Necklace craft
10:30 Feeding fish

11:00 Banana tour
11:00 Pool games
11:45 Pic-nic time
14:30 Free playing time
15:00 Dart game
15:30 Origami
17:00 Ice cream time

5) Friday

10:00 Morning gym
10:15 Drawing contest
10:30 Feeding fish
11:00 Active games
11:30 Crafting from yarn
14:30 Sand painting
15:30 Crafting
16:00 face painting
17:00 Mini picture quiz

6) Saturday

Ghost's day
10:00 Mini dance course
10:15 Scary masks and costumes crafting
11:00 Scary face painting
11:30 Frightening people
12:00 Free playing time
14:30 Bowling game
15:00 T-shirt painting
15:00 Hand crafting
15:45 Basket game
16:15 Balloon bomba game
17:00 Cartoons time

Игротека аниматора (фрагмент)

Считалки для распределения ролей в игре

- Заяц белый, куда бегал?
- В лес дубовый.
- Что там делал?
- Лыко драл.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто брал?
- Родион.
- Выйди вон!

Вышел месяц (*немец/заяц*) из тумана,
Вынул ножик из кармана —
Буду резать, буду бить,
Все равно тебе водить!

Игры на знакомство и сплочение

Цып-цап

Цель: развитие внимания, дальнейшее знакомство.

Время: 10-15 мин.

Количество участников: от 10 до 30.

Место проведения: любое, но участники должны сидеть или стоять все вместе в кругу.

Возраст: 10-15 лет.

Правила: Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то «цап», то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, «цып» — имя соседа справа, «цып-цып» — все участники меняются местами, а водящий старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим и игра продолжается. Игра проходит очень эмоционально, требует от участников знания имен товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации.

Я никогда не...

Цель: дальнейшее знакомство.

Время: 15-20 мин.

Реквизит: по 20 жетонов (монет, веревочек, зубочисток) на каждого игрока.

Количество участников: 3-15 чел.

Место проведения: любое, но участники должны сидеть или стоять все вместе в кругу.

Возраст: 6-25 лет.

Правила: Образуите круг из игроков, выдайте каждому игроку по 20 жетонов. Выберите ведущего. Ведущий произносит фразу, начинающуюся со слов «я никогда...» (не делал чего-то, не был где-то и т. п.). Каждый участник, который делал то, чего не делал ведущий, отдает ему один из жетонов. Если никто в группе не делал того, что назвал ведущий, тогда уже сам ведущий отдает каждому игроку по жетону. Право проводить игру переходит по кругу от участника к участнику. После нескольких кругов (или одного круга) жетоны подсчитываются. Побеждает тот, у кого их окажется больше.

Цель игры — отыскать нечто общее для большинства участников, чтобы получить как можно больше жетонов. Например: лучше сказать: «Я никогда не ездил на поезде», чем «Я никогда не был в Германии»: очевидно, что на поезде ездило больше участников, чем бывало в Германии. При этом следует помнить, что ложь недопустима ни для кого: ни для ведущего, ни для остальных игроков.

Шуточные игры и игровые тесты Ассоциации

Цель: шутка, расслабление, снятие напряжения, положительные эмоции.

Время: 10 мин. и более (в зависимости от числа и активности участников).

Количество участников: любое.

Место проведения: любое.

Возраст: 18-70 лет.

Правила: Ведущий говорит: «Представьте себе, что вы сейчас не в зале, а идете по дороге. Скажите, по какой дороге вы идете, какой вы ее себе представляете? (Ответы) Очень хорошо, а ведь это дорога вашей жизни. У одних она светлая, чистая, ровная, у других с препятствиями, грязная и в булыжниках.

Идем дальше. Дорогу окружает лес. Какой он? (Ответы) Вот такие люди и окружают вас. Вас окружают белоствольные березки, а вас — могучие дубы, а у вас — смешанный лес, значит, и люди разные рядом с вами — и добрые, и злые, и высокие, и низкие. Хорошо! Продолжаем наш путь.

Идем! Идем! И вдруг дорогу нам преграждает большой и страшный медведь. Как вы поступите? Что будете делать? (Ответы) Встреча с медведем говорит о вашем умении ладить с людьми. Одни убегут, другие закричат на него, а третьи заиграют ему на гармошке. Вот так и в жизни бывает.

Идем дальше. Дальше на дороге лежит связка ключей. Что будете с ними делать? (Ответы) Вот так, повесите на веточку, пнете ногой, а вы возьмете с собой и правильно сделаете, т. к. это было ваше личное счастье.

Идем дальше. На дороге лежит драгоценный красивый кувшин с содержимым внутри. Но что там внутри — не знаете. Что будете делать с кувшином? (Ответы) Кувшин — это мужчина или женщина и, соответственно, отсюда ваше отношение к мужскому или женскому полу. Одни его в милицию сдадут, другие в музей за 25%, третьи позовут хозяина и, если его нет, — заберут себе.

Идем дальше. И видим поляну, на ней растут цветы и ягоды. Что будете с ними делать? (Ответы) Вот и узнали мы ваши сокровенные тайны, ибо ягоды и цветы — это ваше отношение к чужому добру.

Продолжаем наш путь. Снова поляна. А на ней стоит чистокровный арабский скакун. Что будете с ним делать? (Ответы) Вот так мы и узнали ваше отношение к нашему обществу.

И вот финал нашего пути — море. Каким вы его видите? (Ответы) Вот о такой бурной или тихой жизни и любви вы мечтаете. И пусть сбудутся все ваши самые добрые мечты и планы!

Три фразы

Цель: шутка, расслабление, снятие напряжения, положительные эмоции.

Время: 5 мин.

Количество участников: небольшая группа (5-15 человек)

Место проведения: любое.

Возраст: 18-50 лет.

Правила: Ведущий заявляет, что никто из присутствующих не сможет вслед за ним повторить три короткие фразы, которые он скажет. Конечно, с ним никто не согласится. Тогда ведущий, как бы подыскивая слова, говорит короткую фразу. Например: «Сегодня хорошая погода». Все уверенно повторяют эту фразу. Ведущий в смущении подыскивает и неуверенно говорит вторую фразу, например: «Листья у деревьев зеленые». Ее легко повторяют все. Тогда он быстро и радостно говорит: «Ну вот вы и ошиблись!» Смущение, вопросы, спор. А ведущий объясняет, что его третья фраза, которую нужно было повторить, и была: «Ну, вот вы и ошиблись!»

Кенгуру

Цель: шутка, расслабление, снятие напряжения, положительные эмоции.

Время: 5 мин.

Количество участников: любое.

Место проведения: любое.

Возраст: 14-50 лет.

Правила: В игре два ведущих. Выбирается доброволец. Один ведущий уводит его в сторону и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой, другими приемами, но без звука, в то время как остальные должны догадаться, что за животное он показывает. После объяснения правил ведущий просит игрока зайти в помещение (подойти к остальным участникам игры, если она проводится на открытом воздухе). Пока тот, кто будет изображать кенгуру, не зашел, второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас «жертва» будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что за животное им показывается, и называть любых других животных: «Ой, значит, оно прыгает! Наверно, это кролик. Нет!? Странно, ну тогда это обезьяна и т. п.» Через некоторое время «кенгуру» сдастся.

Игры для взрослых Мяч под подбородком

Цель: положительные эмоции, смех.

Время: 5 мин. и более.

Реквизит: мячи.

Музыкальное сопровождение: желательно.

Количество участников: любое, минимальное — 3-5 пар (должны быть также зрители).

Место проведения: любое.

Возраст: 18-50 лет.

Правила: Две команды встают в две линии лицом друг к другу. Более интересным будет участие в игре и женщин, и мужчин, которые должны встать так, чтобы в итоге получилась пара: мужчина в одной линии — женщина напротив его в другой. Задача — держа небольшой мяч под подбородком, передать его участнику напротив. Во время передачи мяча нельзя дотрагиваться до него руками, при этом разрешается касаться друг друга, лишь бы не уронить мяч.

Прищепочка

Цель: положительные эмоции, смех, конкурс (выявление победителя).

Время: 5 мин. и более.

Реквизит: бельевые или сувенирные прищепки, приз для победителя.

Музыкальное сопровождение: желательно.

Количество участников: несколько пар.

Место проведения: любое.

Возраст: 18-50 лет.

Правила: Приглашаются несколько пар. Каждому участнику игры завязываются глаза, затем к разным участкам одежды одного из участников цепляются несколько бельевых прищепок. Задание — по сигналу ведущего нужно снять все прищепки со своего партнера или партнерши. Та пара, которая справится с заданием быстрее, выигрывает конкурс.

Вариант: Вместо прищепок пристегиваются булавки.

Хохолки

Цель: положительные эмоции, смех, конкурс (выявление победителя).

Время: 5 мин.

Реквизит: резинки для волос, приз для победителя.

Количество участников: несколько пар (мужчины и женщины).

Место проведения: любое.

Возраст: 18-50 лет.

Правила: Перед игрой напомнить женщинам-участницам, что «мужчины, как и птицы, наиболее привлекательны в брачный период». Каждая участница должна выбрать себе на время игры мужчину и создать из него самого «нахохлившегося». Для этого дамам раздаются разноцветные резинки для волос. Их задача — из волос мужчин с помощью резинок оформить как можно больше «хохолков». Спутнице самого «нахохлившегося» вручается приз (определяется по аплодисментам аудитории).

Цвета

Цель: положительные эмоции, конкурс (выявление победителя).

Время: 5 мин.

Реквизит: приз для победителя.

Количество участников: любое.

Место проведения: любое.

Возраст: 12-50 лет.

Правила: Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) желтого цвета остальных участников. Кто не успел — выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает тот, кто остался последним.

Интеллектуальные загадки

Для детей

От чего плавает утка? (От берега)

Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

Когда машина едет, какое колесо у нее не крутится? (Запасное)

По чему собака бежит? (По земле)

За чем язык во рту? (За зубами)

Когда лошадь покупают, какая она бывает? (Мокрая)

Почему корова ложится? (Потому что не умеет садиться)

Может ли дождь идти два дня подряд? (Нет, т. к. ночь разделяет дни)

Когда черной кошке легче всего пробраться в дом? (Когда дверь открыта)

Какой месяц короче всех? (Май — в нем всего три буквы)

Для взрослых

Что имеет голову, но не имеет мозгов? (Сыр, лук, чеснок)

Что у женщины на теле, у еврея на уме, применяется в хоккее и на шахматной доске? (Комбинация)

Сколько нужно произвести действий, чтобы посадить бегемота в холодильник? (Три: открыть холодильник, посадить бегемота и закрыть холодильник)

Сколько нужно произвести действий, чтобы посадить жирафа в холодильник? (Четыре: открыть холодильник, достать бегемота, посадить жирафа, закрыть холодильник)

А теперь представь: устроили забег вокруг Кремля, участвуют бегемот, жираф и черепаха. Кто прибежит к финишу первым? (Бегемот, потому что жираф в холодильнике сидит).

ДНЕВНИК АНИМАТОРА (Турция, 2012 г.)

Автор дневника — студентка кафедры социально-культурного сервиса и туризма Тюменского государственного университета Екатерина Якименко, в 2012 г. работавшая спортивным аниматором в Турции, в Sentido Gold Island hotel 5*, Алания. Этот дневник¹ представляет программу работы аниматора на 2 недели, и написан он уже дома, что называется, по горячим следам — в прямом и переносном смысле слова. Его цель — представить работу аниматора в одном из турецких отелей.

Анимационная программа разрабатывается до начала сезона менеджером анимации совместно с шефом анимационной команды. Цикл программы — 2 недели. В анимационную команду Sentido Gold Island hotel 5* в 2012 г. входили: спортивные аниматоры — 2 парня (Олег и Бурак) и 2 девушки (Катя и Аня), аниматоры mini club — 2 девушки (Кристина и Настя), 2 Dj-аниматора (Кубилай и Юсуф), 2 стажера (Барыш и Альпер). Также в организации анимационных мероприятий принимали участие Геркем и Каан.

Стажеры — это помощники, работают за «покушать» и 40% от оклада трудоустроенного аниматора. Обычно они — неуспевающие студенты, которых отправляют в отели местные университеты туризма. Пройдя, например, 250 часов практики, они закрывают все долги за семестр. Если стажера отель выгоняет (за плохое поведение, за нарушения правил и несоблюдение субординации), то его отчисляют из университета. Но это крайняя мера, и всегда есть возможность исправиться.

В обязанности аниматоров входят общение с гостями и участие в активити. Активити — это мероприятие спортивного либо игрового характера, которое является главной обязанностью аниматора. Продолжительность активити — 40-45 минут.

Dj-аниматор может принимать участие в дневных активити и вечернем шоу в качестве аниматора в зависимости от количества Dj, работающих в смену, и степени нагрузки рабочего дня.

Детский аниматор организует досуг с детьми с 10:00 до 17:30. В него входят: просмотр мультфильмов, лепка, рисование, кулинарный курс (делают интересное печенье либо пиццу) и т. д. Также детский аниматор работает с 20:30 до 21:00 — занимается проведением Mini Disco (детская музыка на разных языках, легкие движения, всем весело и хорошо).

Как такового специального образования спортивному аниматору не требуется, но, помимо знания иностранного языка, нужно владеть навыками и знаниями о тех активити, которые они ведут. Если это волейбол, нужно хорошо знать правила игры. Что касается йоги, то ему нужно знать группы мышц и правильно корректировать позы, чтоб не навредить позвоночнику

¹ Стиль автора сохранен по возможности полно.

или не вывернуть ключицу. С водной гимнастикой все проще: можно придумывать движения на ходу. В связи с этим для более сложных спортивных активити определяются те аниматоры, которые имеют знания в данной сфере (что тоже при устройстве на работу запрашивает работодатель, подтверждением тому служат сертификаты о конвенциях, дипломы, грамоты и т. д.).

У всей команды одинаковая униформа, состоящая из 2 комплектов: черные шорты и футболки (белые и розовые, на них изображены логотип и название отеля; с левой стороны носится бейдж с именем).

Первая неделя

Relax and Fitness. Упор на спорт и релаксацию. У отдыхающих после приезда уходит несколько дней на сон, покушать, искупаться в море, насладиться гармонией, восстановиться после перелета. Поэтому на этой неделе много как «активных» активити, направленных на тех, у кого малоподвижная работа, и дающих телу максимальную разгрузку, так и активити, направленных на расслабление, чтобы избавиться от городской суеты.

Понедельник В свободное от активити время — общение с гостями. Не забываем предлагать диски с музыкой, дискотуры и сувениры с логотипом отеля!

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня (под музыку Good morning аниматоры, танцуя, приветствуют гостей отеля возле бассейна).

— основное рабочее место.

Открытие всей саунд-системы (играет relax музыка) и информирование об активити и вечерней программе. Открытие детского клуба.

10:15 Первое активити. Утренняя гимнастика с Катей.

10:30 Пляжный волейбол с Бураком.

10:45 Бочча с Олегом.

11:00 Игра в дартс и водная гимнастика (музыка начинает играть громче, гости проснулись, время взбодриться) с Кааном и Анной.

12:00 Pool game (игра у бассейна) «Surf Power» (2 команды соревнуются на досках для серфинга, связанных веревкой; цель — перетянуть противника в свою сторону. Приз победившим — душ из шампанского. Проигравшие стоят на коленях, кланяются и кричат: You are the best! (вы лучшие!)). Участвует вся команда анимации.

12:30 Club Dance (клубный танец). Вся команда аниматоров и гости становятся вокруг бассейна и исполняют заводные и позитивные 2-3 танца с несложными движениями.

12:45 Meeting (собрание). Менеджер команды беседует обо всем! (В анимации нет понятия «личная жизнь» + куча ограничивающих правил.)

13:00-15:00 Время отдыха. Обед, сон, Интернет, пляж, аквапарк.
15:00 Информирование об активности второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.
15:15 Водная гимнастика с Кристиной.
15:30 Бочча и стрельба из лука с Олегом и Кубилаем.
15:45 Игра в дартс с Кааном.
16:00 Dance course. Танцуем танец живота вместе с Катей.
16:45 Пляжный волейбол и йога вместе с Бураком и Анной.
17:00 Уборка инвентаря.
17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
18:00-20:30 Время отдыха (сон, душ, смена одежды).
20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей. Открытие амфитеатра (место, где происходят зрелищные мероприятия, зрительские места расположены полукругом с возвышением над сценой), дискотека для детишек (от 3-х лет, те же правила и на посещение mini club; кто младше, остаются под присмотром родителей или, пожалуйста, 50\$ в час — и няня придет на помощь). Все, кроме детских аниматоров, идут на ужин.
21:30 Show time «Miss Gold Island». Выбираем лучшую девушку отеля, 4 претендентки, 5 заданий, победительнице — шампанское, медаль, грамота и корона (сфотографироваться, а потом вернуть). Проводят Бурак, Анна, Катя, Барыш.
22:30 Guest contact. Общаемся с гостями, не забываем «менять» гостя каждые 15-20 мин., никто не остается без внимания!
23:00 Дискотека. Приглашаем танцевать, общаемся. Работает вся команда.
00:30 Завершение рабочего дня / дополнительный ужин.
На примере понедельника я рассказала о некоторых терминах, которые используются в отельной курортной анимации, а также подробно описала мероприятия.

Вторник 09:00 Завтрак

10:00 Открываем рабочий день по тому же принципу, что и в понедельник.
10:15 Утренний стрейчинг с Катей (программа с элементами йоги и пилатеса).
10:30 Пляжный волейбол с Бураком.
10:45 Бочча с Олегом.
11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Аней.
12:00 Pool game «Chairs» (ходить рядом со стульями и успеть занять место, когда музыка остановилась). Работает вся команда (старемся запутать игроков, резко тормозим, закрываем им глаза, прыгаем на их место, полная импровизация).
12:30 Club Dance. Вся команда!

12:45 Meeting.
13:00–15:00 Время отдыха.
15:00 Информирование об активности второй половины дня, также о вечерней программе. Открытие детского клуба.
15:15 Водная гимнастика с Катей.
15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Кубилаем.
15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.
16:00 Dance course (танцем латину вместе с Олегом).
16:45 пляжный волейбол и йога с Бураком и Аней.
17:00 Уборка инвентаря.
17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
18:00–20:30 Время отдыха.
20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей (открытие амфитеатра, дискотека для детишек). Все, кроме детских аниматоров, идут на ужин.
21:30 Show time «Вечерний караоке» с Бураком, Аней, Олегом и Кристиной (поют все желающие на сцене, в репертуаре песни на русском, турецком, немецком и английском языках).
22:30 «Live Music» и, конечно же, Guest contact (общаемся с гостями, не забываем «менять» гостя каждые 15–20 мин., приглашаем на танцы, никто не остается без внимания, легкая консумация («А вы знаете, у нас в баре есть такие замечательные сигары...», «А вы пробовали водку «Белуга»? Не желаете меня угостить? Может, выпьем за знакомство?» и т. п.). Да, да, даже в анимации такое есть!
23:30 Дискотека (приглашаем танцевать, общаемся). Вся команда!
00:30 Завершение рабочего дня / дополнительный ужин.

Среда Вечером комедийное шоу, поэтому морально готовимся вымывать куски арбуза из волос под ледяным душем, а потом ехать с гостями в клуб (всегда мечтала☺).

09:00 Завтрак.
10:00 Открытие рабочего дня.
10:15 Утренняя аэробика с Катей (активная гимнастика под музыку с элементами танца, без нагрузок, прогоняем сон и наслаждаемся).
10:30 Пляжный волейбол с Бураком.
10:45 Бочча с Олегом.
11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Кристиной.
12:00 Pool game «Spoon Diving» (в бассейн бросаются ложки, на одну меньше, чем играющих; по свистку играющие ныряют; кому не досталось ложки — выбывает). Вся команда аниматоров! Если поиски затягиваются — помогаем, чтобы не терять время.
12:30 Club Dance. Вся команда!
12:45 Meeting.

13:00-15:00 Время отдыха.

15:00 Информирование об активити второй половины дня, также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Аней (в неглубоком бассейне укрепляем мышцы ног, подтягиваем ягодичцы).

15:30 Бочка и стрельба из лука с Олегом и Кубилаем.

15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.

16:00 Dance course (танец живота вместе с Катей, комплекс на сжигание жира и формирование силуэта).

16:45 Пляжный волейбол и йога с Бураком и Аней.

17:00 Уборка инвентаря. Приглашение гостей на Sentido Coctail (поздравляем молодоженов, именинников и постоянных гостей). Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.

18:00-20:30 Время отдыха.

20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей. Ужин.

21:30 Show time «Comedy show». Вся команда! 5-6 номеров по типу КВН.

22:30 Guest contact.

23:30 Дискотека. Вся команда!

00:30 Завершение рабочего дня / дополнительный ужин.

00:45 Каан, Катя, Бурак сопровождают гостей в дискотур. На дискотур распространяются свои правила; сопровождающие аниматоры несут ответственность за гостей, имеют свою карту бесплатного входа и бара.

04:30. Возвращение гостей в отель. Выход на работу на следующий день к 11:00, но это мало что меняет: аниматоры «умирают» во всех смыслах этого слова после дискотура! Работа аниматором требует много сил и энергии. Необходимо умение импровизировать!

Четверг Аня, Олег, Кубилай, Кристина — выходной, если не «обрезан» за нарушения (опоздание на митинг, прием пищи не с гостями, а в одиночку, грязный неряшливый вид, курение во время шоу, взятие спиртных напитков в баре, затянувшийся гестконтакт, опоздание на развозку, вынос еды из ресторана, неубранный инвентарь, опоздание на активити, активити меньше, чем 40-45 мин., словом, можно перечислять еще долго). У менеджера анимации тоже выходной (day off). Тут начинает работать принцип взаимозамены, для чего команда аниматоров учится проводить абсолютно все активити. В день, когда отдыхает половина команды, вторая половина проводит активити за отдыхающих.

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня. Один из аниматоров остается в помощь Насте в mini club.

10:15 Утренняя йога с Катей (настраиваемся на новый день, «берем» энергию из космоса).

10:30 Пляжный волейбол с Бураком.
10:45 Бочча с Барышем.
11:00 Игра дартс и водная гимнастика с Альпером и Катей.
12:00 Pool game «Cola Fanta» (игра на внимательность: прыгаем через веревку, кто ошибся — выбывает; игроков нужно отвлекать и путать, толкать в бассейн).
12:30 Club Dance.
12:45–15:00 Время отдыха.
15:00 Информирование об активности второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.
15:15 Водная гимнастика с Катей (в жилетах, подтягиваем живот и укрепляем пресс).
15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Альпером.
15:45 Водное поло с Кааном.
16:00 Степ-аэробика с Катей (убираем лишний вес, тренируем выносливость).
16:45 Пляжный волейбол и вечерний стрейчинг с Бураком и Катей.
17:00 Уборка инвентаря.
17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
18:00–20:30 Время отдыха.
20:30 Mini Disco с Катей и Настей. Ужин.
21:30 Show time «Picture quiz»: гости угадывают, кто на картинках, обычно это карикатуры известных политиков, актеров, певцов, а также загадочных зверей, например «слонопанда». Иногда мысли гостя заходят так далеко, что они начинают с истории, как однажды панда приехала в Таиланд и тут понеслось... Слонопанда☺. Естественно, со смешными комментариями ведущего. Участники получают бонусы и обменивают их на призы (сувениры, абонементы в хамам или SPA отеля).
22:30 Guest contact.
23:30 Дискотека.
00:30 Завершение рабочего дня / дополнительный ужин.
Так как у менеджера выходной, и мы в свободном полете, на активности зовем народ лениво, ходим как амебы, спим на ходу, просим гостей принести еды, валяемся в тени или уходим с концами на пляж☺ И смех, и грех. Знал бы менеджер... Впрочем, иногда он делал внеплановую проверку на обеду☺.

Пятница Работавшим в четверг аниматорам можно расслабиться — в этот день «приездное» шоу. Обычно это танцевальные и акробатические коллективы и 10–15 номеров.

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня.

10:15 Утренний пилатес с Катей (программа с шарами для пилатеса, рассчитанная на укрепление мышц всего тела, медленная работа + дыхание, распределяем нагрузку по всему телу).

10:30 Пляжный волейбол с Бураком.

10:45 Бочча с Олегом.

11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Аней.

12:00 Pool game «Robe jumping» (серф и скакалка: два аниматора держат серф, залезает первый участник, пытается не упасть с серфа и, стоя на нем, должен попытаться прыгнуть на скакалке, чем больше, тем лучше (это сложно). Кто больше раз прыгнет, получает приз — большой коктейль и душ из шампанского).

12:30 Club Dance. Вся команда!

12:45 Meeting.

13:00-15:00 Время отдыха.

15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Аней (в неглубоком бассейне укрепляем мышцы ног, подтягиваем ягодичи).

15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Кубилаем.

15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.

16:00 Dance course (танцуем латину вместе с Олегом).

16:45 Пляжный волейбол и йога с Бураком и Катей (в стиле мягкого фитнеса, нагружаем тело, растягиваем, а потом полностью отпускаем, уходя в себя).

17:00 Уборка инвентаря.

17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.

18:00-20:30 Время отдыха.

20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей. Ужин.

21:30 **Show time «Turkish night»: национальная музыка и танцы.** В последнем групповом танце аниматоры приглашают (а зачастую «вытягивают») гостей на сцену. Все завершается клубным танцем.

22:30 Guest contact.

23:30 Дискотека. Вся команда!

00:30 Завершение рабочего дня / дополнительный ужин.

Суббота Еженедельное бинго (как наше лото; квартиру не выиграешь, но своеобразное развлечение). Зачеркиваем названные ведущим числа, также называют «счастливые номера», у кого есть — поднимаются на сцену, и с помощью мини-игры (например, «сколько весит ведущий») те, кто верно ответили, получают маленькие призы, например, магнитики или браслетики. С обеда мы пытаемся продать как можно больше билетов, соревнуясь между

собой. Также это хорошая реклама и тренировка таланта убеждения. Если посмотреть со стороны, то нас можно сравнить с цыганскими «шайками»: «Что бинго продать — что на ладони погадать!»

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня.

10:15 Утренняя гимнастика с Аней (разогрев и элементы стрейчинга).

10:30 Пляжный волейбол с Бураком.

10:45 Бочча с Олегом.

11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Катей.

12:00 Pool game «Towel press» (2 команды гостей отеля на скорость выжимают полотенца, передавая их по цепи в корзину, пока из нее не выпадет мячик для настольного тенниса; кто первым выполнит это задание, та команда и побеждает). Участвует вся команда аниматоров: поддержка, мотивация, обливаем всех водой!

12:30 Club Dance. Вся команда!

12:45 Meeting.

13:00–15:00 Время отдыха.

15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Катей.

15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Кубилаем.

15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.

16:00 Степ-аэробика с Аней (качаем ягоды, тренируем выносливость).

16:45 Пляжный волейбол с Бураком.

17:00 Уборка инвентаря.

17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.

18:00–20:30 Время отдыха.

20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей (открытие амфитеатра, дискотека для детишек). Все, кроме детских аниматоров, идут на ужин.

21:30 Show time «Bingo»»: Катя и Каан — ведущие, остальные в качестве зрителей, помогают участникам. В призах — скидки в салон красоты, сувениры, скидки на ювелирный магазин и т. д. Завершается все клубным танцем.

22:30 «Live Music» (живая музыка) и, конечно же, Guest contact.

23:30 Дискотека (приглашаем танцевать, общаемся). Вся команда.

00:30 Завершение рабочего дня / дополнительный ужин.

Воскресенье День, когда у меня, Каана, Бурака и Насти — выходной. Ура! Ну, а остальные и за нас работают, и за себя! Вот так в рифму получилось☺.

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня. Один из стажеров остается в помощь Крестине в mini club.

10:15 Утренняя йога с Аней.
 10:30 Пляжный волейбол с Альпером.
 10:45 Бочча с Барышем.
 11:00 Водная гимнастика с Аней.
 12:00 Club Dance.
 12:30-15:00 Время отдыха.
 15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.
 15:15 Степ-аэробика с Аней.
 15:30 Бочча с Олегом.
 16:00 Водное поло с Альпером.
 16:45 Пляжный волейбол с Барышем.
 17:00 Уборка инвентаря.
 17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
 18:00-20:30 Время отдыха.
 20:30 Mini Disco с Кристиной и Аней. Ужин.
 21:30 Show time «Cinema night»: смотрим разные фильмы, никакого Guest contact, можно дремать, сидеть в Интернете.
 00:00 Завершение рабочего дня.
 Воскресенье — день check out: 70% гостей уезжают домой, нагрузка снижена, не забываем выдавать анкеты, просить голосовать за отель в Интернете.

Вторая неделя

Party week — упор на развлечение, получение новых эмоций. Вместе с этим — очень тяжелая и серьезная работа. Активити остаются прежними, лишь «обрезается» время отдыха на подготовку и репетиции.

Понедельник День тяжелый☹. С самого утра начинается продажа билетов на пенную вечеринку в стиле **Sensation** (белые цвета одежды и оформления); рекламные плакаты вывешивались за 3 дня до вечеринки. Билет с человека — 15 €.

09:00 Завтрак.
 10:00 Открытие рабочего дня.
 10:15 Утренняя гимнастика с Катей.
 10:30 Пляжный волейбол с Бураком.
 10:45 Бочча с Олегом.
 11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Аней.
 12:00 Pool game «Surf Taxi» (2 команды соревнуются на досках для серфинга, нужно быстрее перевезти свою команду на другой берег).
 12:30 Club Dance.

12:45 Meeting.

13:00-15:00 Время отдыха.

15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Кристиной.

15:30 Бочча и стрельба из лука с Олегом и Кубилаем.

15:45 Игра в дартс с Кааном.

16:00 Dance course (танец живота вместе с Катей, не стесняемся — самовыражаемся).

16:45 пляжный волейбол и йога с Бураком и Аней (чувствуем свое тело, мозг работает — тело отдыхает).

17:00 Уборка инвентаря.

17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.

18:00-20:30 Время отдыха??? Нет, не для нас! Выбираем костюмы, проверяем все оборудование, украшаем место проведения вечеринки, повторно информируем в микрофон, также проводим Entrance — информирование гостей о предстоящем шоу в ресторане.

20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей.

21:30 **Show time. Вот и настало время Sensation! Музыка, танцы, конкурсы**, например, «Мисс мокрая футболка». И пена, которая накрывает с головой!

00:30 Завершение рабочего дня.

Вторник Делать стрейчинг с гудящими ногами после Sensation — незабываемое удовольствие. И — улыбаемся, улыбаемся, улыбаемся!

09:00 Завтрак.

10:00 Открываем рабочий день.

10:15 Утренний стрейчинг с Катей.

10:30 Пляжный волейбол с Бураком.

10:45 Бочча с Олегом.

11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Аней.

12:00 Pool game «Шары» (по одному человеку из команды прыгает в воду, плавает до линии, где привязаны воздушные шары, лопает один, возвращается и передает эстафету другому члену команды). Команду победителей вновь ожидает душ шампанского.

12:30 Club Dance. Вся команда!

12:45 Meeting.

13:00-15:00 Время отдыха.

15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Катей.

15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Кубилаем.

15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.
16:00 Dance course (танцуем латину вместе с Олегом).
16:45 Пляжный волейбол и йога с Бураком и Аней.
17:00 Уборка инвентаря.
17:30 Заккрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
18:00-20:30 Репетиция танцевального шоу. Ужин.
20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей. Открытие амфитеатра.
21:30 Show time «Music quiz» (как наше «Угадай мелодию»).
22:30 «Live Music» и, конечно же, Guest contact.
23:30 Дискотека (приглашаем танцевать, общаемся). Вся команда!
00:30 Завершение рабочего дня.

Среда Еще один момент: в дискотур обязательно едет шеф анимации, и на свой выбор берет себе кого-то из анимационной команды, либо определяется график очереди. Это лишняя нагрузка, сильно устаем, поэтому и есть график... Ну, чтобы все поровну уставали☺.

09:00 Завтрак.
10:00 Открытие рабочего дня.
10:15 Утренняя аэробика с Катей.
10:30 Пляжный волейбол с Бураком.
10:45 Бочка с Олегом.
11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Кристиной.
12:00 Pool game «Cats and Dogs» (**опять же в бассейне, командам завязывают глаза и, как только выключается музыка, по голосу своей команды они должны с ней «воссоединиться»; естественно, мы их стараемся запутать**).

12:30 Club Dance.
12:45 Meeting.
13:00-15:00 Время отдыха.
15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.
15:15 Водная гимнастика с Аней.
15:30 Бочка и стрельба из лука с Олегом и Кубилаем.
15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.
16:00 Dance course (танец живота с Катей, комплекс на сжигание жира и формирование силуэта).
16:45 Пляжный волейбол и йога с Бураком и Аней.
17:00 Уборка инвентаря. Приглашение гостей на Sentido Cocktail (поздравляем молодоженов, именинников и постоянных гостей, вывозят большой торт, разливают шампанское, дарят на память сувениры, небольшие наборы для хамама (турецкая баня), турецкий кофе/чай и сладости). Заккрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
18:00-20:30 Время репетиции.

20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей. Ужин.

21:30 Show time «Comedy show»: вся команда, 5-6 отличных от первой недели номеров типа КВН.

22:30 Guest contact. Спрашиваем гостей, понравилось ли шоу, какой номер больше (выяснить недостатки очень важно для улучшения сервиса), как провели день, что привезут в подарок домой, какое блюдо национальной кухни им больше нравится... Тема может быть абсолютно любой. Есть такое, что нельзя говорить: о политике, религии и сексе, но чаще гость сам заводит разговор на такие темы.

23:30 Дискотека. Вся команда!

00:30 Завершение рабочего дня (дополнительный ужин).

00:45 Каан, Катя, Геркем и Аня сопровождают гостей в дискотур.

04:30 Возвращение гостей в отель. Выход на работу на следующий день к 11:00.

Четверг

Шоу «приездное», менеджер на выходном — расслабляемся.

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня.

10:15 Утренняя йога с Катей.

10:30 Пляжный волейбол с Бураком.

10:45 Бочча с Барышем.

11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Альпером и Катей.

12:00 Pool game «Cola Fanta» (когда аниматоров мало, всегда проводят эту игру. На землю кладут прочный канат, игроки стоят в одну линию перед ним. При слове «кола» они прыгают влево, «фанта» — вправо. Потом появляется «спрайт», и нужно прыгнуть, развернувшись на 180 градусов. А потом все в разброс, и главное — не ошибаться).

12:30 Club Dance.

12:45-15:00 Время отдыха.

15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Катей.

15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Альпером.

15:45 Водное поло с Кааном.

16:00 Степ аэробика с Катей.

16:45 Пляжный волейбол и вечерний стрейчинг с Бураком и Катей (восстанавливаем тело и дух).

17:00 Уборка инвентаря.

17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.

18:00-20:30 Время отдыха.

20:30 Mini Disco с Катей и Настей. Ужин.

21:30 Show time. «Китайский цирк».
22:30 Guest contact.
23:30 Дискотека.
00:30 Официальное завершение рабочего дня, перерыв на поздний ужин.
00:00-02:00 Генеральная репетиция (приезжает часть команды, 3-4 раза — прогон номеров для Falco mit Amadeus (танцевальное шоу, приготовленное аниматорами под музыку австрийского композитора и певца Фалко).

Пятница Сложный день, никто не выспался, вечером вновь репетиция плюс и само шоу, ноги не ходят, голова не соображает, но наш девиз: «Улыбаемся и машем!»

09:00 Завтрак.
10:00 Открытие рабочего дня.
10:15 Утренний пилатес с Катей.
10:30 Пляжный волейбол с Бураком.
10:45 Бочча с Олегом.
11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Аней.
12:00 Вместо игры собираем всех гостей для общего фото! Готовим на крыше ледяную воду, на раз-два-три получается «живая» и очень эмоциональная (поверьте!) фотография под «прохладным» душем☺.

12:30 Club Dance.
12:45 Meeting.
13:00-15:00 Время отдыха.
15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Аней.
15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Кубилаем.
15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.
16:00 Dance course (танцуем латину вместе с Олегом).
16:45 Пляжный волейбол и йога с Бураком и Катей.
17:00 Уборка инвентаря.
17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
18:00-20:30 Время репетиции.
20:30 Entrance (информирование гостей о шоу в ресторане). Ужин.
21:30 Show time **«Falco mit Amadeus»: танцевальное шоу от анимационной команды.** 10 номеров под музыку австрийского композитора в стиле модерн и классик. Все заканчивается клубным танцем и фотосессией.

22:30 Guest contact.
23:30 Дискотека.
00:30 Завершение рабочего дня / дополнительный ужин. Хочется борща, гречки,пельменей, солененьких грибочков, блинчиков и соляночки, но ты ешь эту долму и запиваешь айраном 6 месяцев☹. Благо везде есть русские кафе, и посещение одного из них было обязательным мероприятием в мой выходной.

Суббота Еще день и долгожданный выходной!!! Праздник и к нам приходит! С самого утра «носимся», продавая билеты на пляжную вечеринку и бинго.

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня.

10:15 Утренняя гимнастика с Аней (разогрев и элементы стрейчинга).

10:30 Пляжный волейбол с Бураком.

10:45 Бочча с Олегом.

11:00 Игра в дартс и водная гимнастика с Кааном и Катей.

12:00 Pool game. Импровизация на знакомство с большим количеством гостей, ведь сегодня бинго и пляжная вечеринка, а от контактов с гостями зависит прибыль.

12:30 Club Dance.

12:45 Meeting.

13:00-15:00 Время отдыха.

15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.

15:15 Водная гимнастика с Катей.

15:30 Бочча и стрельба из лука с Барышем и Кубилаем.

15:45 Игра в дартс с Кааном, водное поло с Альпером.

16:00 Степ-аэробика с Аней.

16:45 Пляжный волейбол с Бураком.

17:00 Уборка инвентаря.

17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.

18:00-20:30 Время отдыха.

20:30 Mini Disco с Кристиной и Настей (открытие амфитеатра, дискотека для детишек). Все, кроме детских аниматоров, идут на ужин.

21:30 Show time «Bingo» (Аня и Геркем — ведущие). Завершается все клубным танцем.

22:30 «Beach party» (на пляжной территории отеля). Конкурсы лимбо (ставится бамбуковая палка, все идут паровозиком прогибая спину под этой палкой, с каждым кругом она ставится все ниже и ниже, так определяются самые гибкие и ловкие, босиком по теплomu песочку под звездным небом, благодать, можно упасть и выйти из игры, а то, что песок в волосах, да ну и что! Вымыть ледяной водой — да не вопрос, иммунитет уже!), латинские танцы на песке, фейерверк, огненное шоу, го-го танцовщицы, бар нон-стоп, 20 € с человека.

01:30 Завершение вечеринки. Окончание рабочего дня.

Воскресенье Когда мы на выходном (Катя, Каан, Бурак и Настя).

09:00 Завтрак.

10:00 Открытие рабочего дня.

10:15 Утренняя йога с Аней.

10:30 Пляжный волейбол с Альпером.
10:45 Бочча с Барышем.
11:00 Водная гимнастика с Аней.
12:00 Club Dance.
12:30-15:00 Время отдыха.
15:00 Информирование об активити второй половины дня, а также о вечерней программе. Открытие детского клуба.
15:15 Степ-аэробика с Аней.
15:30 Бочча с Олегом.
16:00 Водное поло с Альпером.
16:45 Пляжный волейбол с Барышем.
17:00 Уборка инвентаря.
17:30 Закрытие дневной программы. Информация о вечерней программе.
18:00-20:30 Время отдыха.
20:30 Mini Disco с Кристиной и Аней. Ужин.
21:30 Show time «Африканский цирк» — приездное акробатическое шоу. Завершается каждый шоу-тайм клубным танцем!
Воскресенье — день **check out: 70% гостей уезжают домой, нагрузка снижена**, не забываем выдавать анкеты, просить голосовать за отель в Интернете.

Итак, хотя цикл повтора программы — каждые 2 недели, работать достаточно тяжело. Но весело: новые люди, навыки, поддержание своей физической формы, 24 часа в сутки свежий морской воздух и солнце. Это богатый жизненный опыт, который поистине бесценен. Поработав в анимации один раз, сразу же меняется представление о том, как ты представлял анимацию до этого (не внешне, а изнутри, с изнанки). Не все так просто и легко, как кажется. Нужен талант — одушевлять отдых, делать его красочным и незабываемым.

Чтоб стать аниматором, нужно либо сдавать сессию досрочно, т. к. заезд апрель-май, либо вообще не учиться — есть отели, контракт с которыми заключают на год; знать хотя бы английский более чем на базовом уровне (это проверят еще до того, как ты приедешь, обмануть не получится, как многие пытаются). Быть нууу ооочень легким и бескомплексным в плане общения, носить кепочку, а то голова и лицо горят, а ночью — умирать от боли, не носить в жару кроссовки, и если уж выносить еду с ресторана, то по тихой, ну, не буду учить☹.

Зачем нам вообще нужна анимация? Кто-то едет с конкретной целью заработать, например, украинцы, кто-то думает познакомиться с европейцем и уехать жить в Европу, кто-то хочет почувствовать свободу, мама и папа же не контролируют, а значит, все можно. Ну, а я ехала, чтобы устроить себе отпуск. А что?! Жилье дают, кормят, перелет бесплатный, еще и деньги платят. Тяжело, но мне очень понравилось!

Учебное издание

ЕРМАКОВА Елена Евгеньевна

АНИМАЦИОННЫЙ СЕРВИС

Учебное пособие

2-е издание, исправленное и дополненное

Редактор	<i>Ю. Ф. Евстигнеева</i>
Компьютерный дизайн обложки	<i>Е. Г. Шмакова</i>
Компьютерная верстка	<i>И. А. Штоль</i>
Печать цифровая	<i>А. В. Башкиров</i>
Печать офсетная	<i>В. В. Торопов, С. Г. Наумов</i>



Подписано в печать 28.12.2016. Тираж 118.
Объем 13,72 усл. печ. л. Формат 60×84/16. Заказ 1157.

Издательство Тюменского государственного университета
625003, г. Тюмень, ул. Семакова, 10
Тел./факс: (3452) 59-74-68, 59-74-81
E-mail: izdatelstvo@utmn.ru