



ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ «АЖИОТАЖ»

Н. КОНЯХИНА

Технология «Ажиотаж» придумана в 30-х гг. соратником А.С. Макаренко Виктором Терским и, принципиально не изменившись, дошла до современных игротехников. **Основа классического «Ажиотажа» — следующие принципы:**

- Одновременно проводится много конкурсов (этапов).
- Этапы примерно равноценны по сложности выполнения, работа на каждом этапе отнимает 1–10 минут.
- Работа на этапах не требует команд, большинство заданий рассчитано на 1 человека, иногда — на пару.
- На время «Ажиотажа» вводится игровая валюта (деньги, жетоны и т.д.), на 1 этапе можно заработать 1 единицу (редко, на сложных и долгих этапах — 2–3, но не больше!).
- Участвовать в этапе можно сколько угодно раз.
- Время «Ажиотажа» ограничено.

Технологические правила, соблюдение которых повышает качество «Ажиотажа», его «ажидотажность»:

- Все этапы должны быть расположены в пределах обзора. Идеально — большая площадь или спортивное поле с окрестностями. Располагать нужно равномерно по всей площади.
- К началу «Ажиотажа» в логическом центре площади должна находиться сводная таблица этапов, на которой крупным шрифтом написаны названия этапов, местонахождение и имя судьи, а также стоимость этапа, т.е. сколько можно заработать за 1 выполнение задания («Лягушечка» — в северных футбольных воротах — Сергей — 1 бублик).
- Обычно время «Ажиотажа» рассчитывают так: количество участников делят на 3, получают количество минут. Так, на 300 детей мы имеем 1,5 часа при 30–40 конкурсах. Важно не затянуть, иначе пропадет ажиотажность, но участник должен иметь возможность побывать почти на всех этапах.
- Названия этапов должны быть образными и яркими: «выпрыгивание с корточек до полного разгибания туловища 20 раз за минуту» — это техническое описание, которое знает судья, а этап лучше назвать, например, «Лягушечка».
- На «Ажиотаже» недопустимы унижительные задания, провоцирующие позицию «ради денег готов на всё».
- Судьи на этапах должны иметь отличительные признаки (форма, повязки, бейджи с именами), на этапе должна быть табличка с названием.
- На «Ажиотаже» не должно быть больших очередей к этапам, поэтому количество этапов не должно быть меньше, чем 1/10 количества участников, но не больше 1/2.

[45 – 60]
Управление
и проектирование

84



- Этапы должны быть разнообразны (физическая сила, интеллект, фантазия, творчество, удача и т.д.) и по возможности зрелищны.
 - Расплачиваться с участником лучше сразу по выполнении задания — деньги в руках поднимают азартность. Хуже — судейские таблицы с учётом баллов на команду, это крайний случай.
 - Судьи на этапах улыбаются, громко зазывают участников (особенно если их этап не пользуется популярностью), не уходят с этапов всё время «Ажиотаж», не курят и не ведутся на «выклянчивание» денег или изменения правил: если «Ажиотаж» достаточно разнообразен, ребёнок всегда найдёт способ заработать!
 - Украшает «Ажиотаж» громкий комментарий событий, перемежающийся музыкой, реклама отдельных этапов, на которых «свободно».
 - Очень красивая фишка — временное (на 2, на 5, на 10 минут, на 3 клиентов и т.д.) повышение стоимости этапа («Внимание!!! В течение ближайших 3 минут на этапе «Лягушечка» за 1 выполнение задания можно заработать не 1 бублик, а 10!!! Все — на «Лягушечку»! Сергей ждёт вас в северных футбольных воротах!!! ...Ну вот, на этапе «Лягушечка» произошёл обвал цен, а зато на этапе...» и т.д.). Ещё полезно регулярно сообщать, сколько минут осталось до конца игры.
 - Для обеспечения всех судей наличными мелкими купюрами или фишками можно организовать «размен» 10 к 11, т.е. «за 10 купюр по 1 бублику вы получаете чек на 11 бубликов!!!» — очень работает. Также, при большой площади «Ажиотаж», нужен «бегунок» — судья, который обходит все этапы и подносит купюры судьям на этапах. Это можно совместить с фото- и видеосъёмкой.
 - Возможны «мигающие» этапы, т.е. они могут появляться и исчезать. Возможны несколько движущихся этапов, но увлекаться не стоит.
 - Если не хватает судей, этапы совмещают по технологическому принципу, т.е., например, «Лягушечка» (требующая постоянного внимания судьи) может совмещаться с «Косичками» (пара участников садится возле этапа и плетёт косички, не требуя внимания, а судья только пересчитывает их по окончании плетения).
 - Если сразу по окончании «Ажиотаж» провести аукцион, это сыграет на повышение качества обоих событий.
- Эти рекомендации помогут вам сделать запоминающийся, яркий «Ажиотаж».

Пример таблицы «Ажиотаж»

Название	Эксперт	Где?	Что делать?	Кол-во баллов
Пантомима			Изобразить животное, предложенное экспертом	1
Руковод			Пройти на руках расстояние, указанное экспертом	1-3
Песня			Спеть песню	1-3

85

Исследования
и эксперименты
[88 - 92]



**ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ**

Название	Эксперт	Где?	Что делать?	Кол-во баллов
Буржуйское пойло			Принести бутылку какого-либо «буржуйского пойла» (Пепси, Соса Сола,...) и выпить за 1 минуту	3
Эспандер			Отжаться на одной руке 3 раза	1
Часики			Надеть на руку 15 наручных часов	3
Шнурки			Поменять местами шнурки на обуви за 1 мин.	2
Шоколадка			Угостить эксперта ШОКОЛАДКОЙ!	1
Комплимент			Сказать 10 искренних комплиментов эксперту	1–3
Портрет			Нарисовать портрет любого из экспертов	1–3
Дымок			За разорванные над урной 5 сигарет с фильтром — 1 балл	1
Стих			Сочинить стих со строкой «Я Солнышко люблю»	1
Лучник			Выбить наибольшее количество очков 3 дротиками	1–3
День варенья			Назвать дни рождения 3 вожатых	2
Пословица			Рассказать 10 любых пословиц	1
Рифма			К слову Солнышко придумать 10 рифм	2
Танец с деревом			Всё просто, нужно всего лишь станцевать с деревом, как укажет эксперт	1–3
Разве вы не лебедь?			Станцевать лебединое озеро (на носочках, на коленях и.т.д)	1–3
Линейка			Как можно дольше удержать линейку на одном пальце	1–3

[45 – 60]
Управление
и проектирование

86



Название	Эксперт	Где?	Что делать?	Кол-во баллов
Лотос			Сесть в позу ЛОТОСА	1
Отжимание			Отжаться 30 раз	2
Денежка			Назвать валюту 10 стран	3
Девушка			Присесть 20 раз с девушкой на руках	1–2
Слабо			Показать то, что никто не может (чтобы эксперт и окружающие не могли повторить)	3
Кричалка			Придумать кричалку про лагерь Солнышко	1–3
Бутыль			Набить наибольшее количество раз пластиковой бутылкой за 30 секунд	1–3
Пистолетик			Присесть 5 раз пистолетиком	2
Йога			Закинуть ногу за голову	1
Орёл-решка			Подбросить 3 монеты таким образом, чтобы упали одинаковой стороной	1
Волосок			Подарить эксперту свой волос с узелком	1
Спичка			Поднять с земли до уровня глаз полностью сгоревшую спичку 10 раз, не разрушив её	3
Обезьяна			Провисеть на турнике на 1 руке 1 минуту	1
Цель			Метание чего-нибудь (шишки, мячи) на точность в пластиковую бутылку, из 10 бросков попасть не менее 5 раз	1
Ночной снайпер			Два участника, одному завязывают глаза и раскручивают — он бросает в цель, другой корректирует огонь. 3 броска, за каждое попадание — 1 балл	1–3

87

Исследования
и эксперименты
[88 – 92]



ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Название	Эксперт	Где?	Что делать?	Кол-во баллов
Анекдот под залог			1 балл в залог, рассказать эксперту анекдот. Смешно и прилично — получает 2 балла, несмешно или неприлично — залог остаётся у эксперта	1
Стакан воды			Выпить стакан воды без рук	1
Признание			Признаться в любви любому человеку, названному экспертом (объекты признаний можно менять в течение игры)	3
10 причин			Назвать 10 причин, почему не стоит курить	3
Полезные привычки			Назвать 5 полезных привычек	3
Песня дятла			Точно повторить ритм, прохлопанный экспертом	1
Памятник			Создать из себя и своих товарищей памятник какому-то виду спорта, «провести экскурсию»	3
Раздевалка			Участвуют 2 человека. Задача — поменяться верхней одеждой (шапка, футболка, обувь) за 30 секунд	2

* Помните! Каждый имеет полное право выполнять задание неограниченное количество раз! **УДАЧИ!!! УСПЕХОВ!!!**

[45 - 60]
Управление
и проектирование

88