

К 1454645

БОУ СПО ВО «Вологодский педагогический колледж»



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИГРОТЕКА

Методические рекомендации
по использованию игр
во внеурочной деятельности школьников



Вологда
2012

БОУ СПО ВО «Вологодский педагогический колледж»

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИГРОТЕКА

*Методические рекомендации
по использованию игр
во внеурочной деятельности школьников*

К 1454645

ВОЛОГОДСКАЯ
областная библиотека
им. И. В. Бабушкина

Вологда
2012

УДК 379.8
ББК 74.200.58
П24
Т 70

Рецензент:

Е.А. Репринцева, доктор педагогических наук, профессор кафедры коррекционной психологии и педагогики ФГБОУ ВПО «Курский государственный университет»

Рассмотрен и одобрен научно-методическим советом БОУ СПО ВО «Вологодский педагогический колледж», протокол № 8 от 26.01.2012

П24 Гороховская И. В. Педагогическая игротека: методические рекомендации по использованию игр во внеурочной деятельности школьников / И. В. Гороховская. – 2-е изд., доп. – Вологда: ВПК, 2012. – 68 с.

В методических рекомендациях рассматриваются характерные признаки, воспитательный потенциал игры; представлена специфика игр детей школьного возраста; приведены классификации игр; описана методика организации игр; предлагается обширный банк игр.

Рекомендации адресованы учителям, воспитателям, педагогам дополнительного образования, педагогам детских оздоровительных лагерей, социальным педагогам, организаторам досуга детей, родителям, студентам педагогических специальностей. Могут быть использованы при разработке программ внеурочной деятельности.

УДК 379.8
ББК 74.2

© Гороховская И.В., 2012
© БОУ СПО ВО «Вологодский педагогический колледж», 2012

Введение

Воспитательный потенциал игры многогранен. Педагогически организованные игры могут широко и успешно использоваться во всех направлениях воспитательной работы. Так, для физического воспитания есть много подвижных игр, способствующих выработке и совершенствованию буквально всех физических качеств: скорости и выносливости в беге, прыгучести, устойчивости, равновесия, силы, ловкости и т.д. Умственному развитию способствуют не только специальные дидактические игры, но и головоломки, игры-загадки и другие познавательные игры. Умело направляемые звуковые, музыкальные, танцевальные игры, хороводы, игры-представления содействуют эстетическому воспитанию. Кроме этого, игры являются эффективным средством нравственного совершенствования. Коллективизм и ответственность за выполнение своей личной задачи, упорство в достижении цели, смелость, общительность и бесконечное множество других важных черт характера формируются в игре естественно и почти незаметно для участвующих в ней детей. Игра служит инструментом педагога в решении задач диагностики личности ребенка и коллектива воспитанников. Несомненно значение игры в организации досуга детей и подростков.

Однако всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. И даже самые лучшие намерения не обеспечивают полезности применения средств: нужны еще необходимые знания и умения. Это относится и к игре как средству воспитания.

Актуальность данного издания обусловлена и происходящими в настоящее время изменениями в детской игровой культуре. Современная игровая практика детей характеризуется сменой характера игры с коллективного на индивидуальный, доминирующими мотивами игровой деятельности становятся удовлетворение личных амбиций, жажда развлечений. Многие исследователи отмечают, что в последнее десятилетие происходит утрата традиций, связанных с игрой, игра уходит из жизни детского коллектива. Дети стали меньше играть, особенно это коснулось коллективных игр. Игровой опыт современных детей очень скуден и нередко носит искаженный характер. Педагогу приходится восполнять этот пробел – корректировать игровую деятельность, развивать позитивный игровой опыт детей.

Представленный в рекомендациях материал можно разделить на две части: «Воспитательные возможности игры в современной педагогической практике» и «Педагогическое руководство и организация игры». В тексте имеются

ссылки на психолого-педагогические исследования по игровой проблематике, что позволит получить более полную информацию по интересующим вопросам. В приложениях приведено описание более 60 игр, с помощью которых возможно решение задач диагностики, развития коллектива, организации культурообразующего досуга.

Материалы предназначены для педагогов-практиков, стремящихся расширить диапазон средств гуманистического воспитания, стать успешнее и эффективнее в своей профессиональной деятельности.

Часть 1. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

1.1. Воспитательный потенциал и функции игры как педагогического средства

Вследствие разнообразия существующих теорий происхождения игры термин «игра» имеет разные толкования. Игра определяется исследователями с точки зрения ее источников, характерных признаков, структуры, педагогического значения и др. В большинстве своем определения игры разных авторов не противоречивы, а рассматривают данное явление с разных сторон, тем самым подтверждая многогранность игры.

Выделим из всего многообразия определений понятия «игра» общие признаки, характеризующие ее как вид деятельности:

- игра является самостоятельным видом деятельности (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, и др.);
- игра – это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе (О. С. Газман, Кант, С. Л. Рубинштейн, Й. Хейзинга и др.);
- содержание игр дети черпают из реальной жизни (А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и др.).

От других видов деятельности (учение, труд, общение) игру отличают следующие признаки:

- условность ситуации (наличие воображаемой ситуации);
- наличие прямых или косвенных правил;
- творческий, импровизационный характер деятельности;
- эмоциональная приподнятость;
- добровольность участия;
- высокая активность участников;
- соревновательность, соперничество;
- контактная зависимость участников;
- многоплановость отношений участников. Различают два плана отношений между играющими: собственно игровые отношения – отношения между персонажами и реальные межличностные отношения играющих по поводу игры (Н. П. Анисеева, А. С. Прутченков, И. И. Фришман, С. А. Шмаков).

Отдельные из названных признаков относятся не только к игре, но и общению, труду, учению. Однако хочется подчеркнуть, что наличие всей совокупности этих признаков и отличает игру от других видов деятельности.

Й. Хейзинга, рассматривая существенные признаки игры, определяет ее следующей формулой: игра – добровольное действие либо занятие, совершае-

мое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная жизнь» [73; 17–24].

Игра как педагогическое явление понимается нами как специально организованная деятельность, имеющая характерные признаки игры и направленная на решение педагогом поставленных задач.

Рассмотрим воспитательный потенциал игры. Под воспитательными потенциалами игры понимают ожидаемые результаты педагогической деятельности, которые могут быть получены при специальной организации игры в ходе образовательного процесса (В. М. Григорьев, Б. В. Куприянов, С. А. Шмаков).

По мнению Б. В. Куприянова, использование игры, как и другого педагогического средства, имеет основные и дополнительные потенциалы. Основные потенциалы – развитие качеств и сфер личности под влиянием игры. Они проявляются на двух уровнях: первый – достижение состояния включенности в деятельность, а второй – саморазвитие в данном виде деятельности, через усвоение социального опыта и развитие индивидуальных свойств. Дополнительные потенциалы облегчают процесс личностного развития, обеспечивая мотивацию участия ребенка в совместной деятельности (см. прил. 1).

Воспитательный потенциал игры может быть представлен через ее функции. С. А. Шмаков замечает, что функциональность игры идет от запросов социальной практики, от психофизиологических потребностей растущего ребенка и от редуцирования им человеческой деятельности. Функции игры – ее разнообразная полезность [74; 62].

Функции игры раскрыты в исследованиях Л. С. Выготского, О. С. Газмана, П. Ф. Каптерева, С. Л. Рубинштейна, С. А. Шмакова, Д. Б. Эльконина и др. Отмечается ее роль в познании мира, физическом и психическом развитии ребенка, развитии свойств интеллекта, социальном становлении, приобретении опыта нравственного поведения, формировании трудовых навыков, навыков культуры межличностных отношений, накоплении опыта коллективных переживаний и др.

Педагогический потенциал игры, ее социализирующие, развивающие, диагностические, дидактические, психотерапевтические возможности, а также возможности для проявления спонтанности человека раскрывает Е. А. Репринцева [54; 22–23].

Охарактеризуем следующие функции игры: функция самореализации, социализирующая, коммуникативная, диагностическая, игротерапевтическая, коррекционная, досуговая функции.

Функция самореализации ребенка в игре. К. Д. Ушинский писал, что игра для ребенка – это «действительность и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интересна она для ребенка потому, что понятнее, а понятнее потому, что отчасти есть его собственное создание» [66; 264]. Реальная действительность постоянно вводится в игровую ситуацию как область применения и проверки накопленного опыта, она также служит для того, чтобы раскрыть возможные или уже имеющиеся проблемы и моделировать их снятие. Согласно С. Л. Рубинштейну в игре формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир, происходит овладение ребенком более широким, непосредственно недоступным ему кругом действий; игра – способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей [56; 486, 488, 493].

Для ребенка, замечает С. А. Шамаков, игра – это сфера реализации себя как человека и личности [74; 64–65]. Далеко не каждому учение, труд, спорт, художественная самодеятельность позволяют успешно проявить себя. Игры доступны всем без исключения, успешным в них может быть каждый. Детская игра – сфера активного обогащения личности, поскольку предоставляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельность, которая развивает неограниченные возможности детей, их таланты в наиболее целесообразном применении [70; 4].

Игра – средство социализации ребенка. Именно в процессе игры складываются взаимоотношения детей, происходит усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, конкретной социальной общности или группе сверстников, формируются необходимые нравственно-волевые качества, принципы поведения.

Л. С. Выготский называл игру величайшей школой социального опыта: «В игре усилие ребенка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит, как неперемное ее условие, умение координировать свое поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим... рассчитывать наперед результат своего хода в общей совокупности всех играющих» [14; 125]. Игра формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые и индивидуальные действия, развивает стереотип поведения в человеческих общностях. Игра, замечает Л. С. Выготский, «есть живой социальный, коллективный опыт ребенка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений» [14; 125].

А. С. Прутченков отмечал, что в игре развивается способность играющего к произвольной регуляции деятельности и получаемый в игровом взаимодей-

ствии опыт сознательного подчинения правилам, нормативам, законам закрепляется многократным повторением и переходит в новое личностное качество, дисциплинированность, исполнительность, уважение закона [52; 91]. Он же обращал внимание на возможности игры в формировании ответственности за свои поступки: «Игра ... «заставляет» игроков, учитывая складывающуюся ситуацию, брать на себя ответственность и принимать конкретное решение. И главное – после этого нести всю полноту ответственности за последствия принятого решения» [52; 92]:

В современных исследованиях игра изучается как средство социализации (Н. М. Нужнова), средство педагогического регулирования социальных ожиданий подростков (О. В. Миновская), раскрываются ее возможности в социальной адаптации школьников (Е. Е. Асташина, О. А. Воробьева), в формировании социально-ценного опыта детей (Е. А. Репринцева) и др. Игра, по мнению И. И. Фришман, – одно из социально-педагогических средств гуманизации социальных отношений.

С. А. Шмаков, рассматривая социокультурный смысл национальной игры, замечает, что она формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые или индивидуальные действия, соревновательность и кооперацию, развивает схожие этнические характеры, стереотипы поведения в человеческом обществе. Игры, по его мнению, помогают людям разных национальностей сохранять наиболее привлекательные черты характера и развивать их, игры являются связующим звеном между поколениями [74; 63].

Коммуникативная функция игры. Многие игры отличаются, прежде всего, коллективным характером и потому способствуют развитию коммуникативной деятельности, отношений, которые передают от поколения к поколению коллективный социальный опыт, традиции, ценности и идеалы.

Некоторые ученые, рассматривая игру как форму общения людей, отмечают, что вне контактов, взаимодействия, взаимопонимания никакой игры между людьми быть не может (О. С. Газман, С. А. Шмаков и др.). В игровой коллективной деятельности детей существуют абсолютно реальные общественные отношения, складывающиеся между играющими. Влияние игры на межличностные отношения взрослых и детей показано в работах В. М. Григорьева, И. И. Фришман и др.

Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессии, делают эмоциональный мир ребенка более разнообразным. Умение людей входить в игру влияет на атмосферу общения, создает настроение окружающим. «Игры формируют в ребенке и сохра-

няют у взрослого человека такие привлекательные социальные черты, как обаяние, непосредственность, общительность», – замечает С. А. Шмаков [74; 67].

Успех партнеров любой игры зависит от их рефлексивных особенностей. Игра – это всегда «распознавание типа поведения и выбор своей ответной системы действий» (Ю. М. Лотман). Н. П. Анিকেева, О. С. Газман называют игру «школой общения». Благодаря тому, отмечает Н. П. Анিকেева, что в игре необходимо проявлять эмпатию и рефлекссию, игра является универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению [4; 27].

Диагностическая функция игры. Игра необычайно информативна, она знакомит детей с окружающим миром и многое «рассказывает» самому ребенку о нем самом и воспитателю об играющем индивидууме.

Характеристика игры как эффективного средства изучения детей с разной степенью полноты и доказательности содержится в работах как отечественных, так и зарубежных авторов (Л. С. Выготский, П. Ф. Каптерев, Д. Локк, А. С. Макаренко, К. Д. Ушинский, З. Фрейд, Г. С. Холл, Д. Б. Эльконин и др.). Диагностические возможности игры находят свое отражение в современных исследованиях (Н. Л. Селиванова, С. А. Шмаков, Г. И. Якушева и др.).

Игра, как замечает С. А. Шмаков, «диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимальности проявлений (физические силы, интеллект, творчество), во-вторых, игра сама по себе – особое поле самовыражения» [74; 67].

Сам характер организации игры, ее сюжет, реплики детей, внимание, уделяемое тем или иным персонажам, раскрывают их внутренний мир. По тому, как играет ребенок, как справляется с неудачами, как находит выход из трудного положения, можно многое узнать о его характере, особенностях нравственного развития. Игра позволяет достаточно объективно выявить ресурсы интеллекта, двигательный потенциал, творческие задатки, качество межличностных взаимоотношений детей друг с другом, стратегии поведения лидеров и др.

С. А. Шмаков обращает внимание на то, что в игре ребенок сам проверяет (самодиагностирует) свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражаясь и самоутверждая себя. Игра побуждает его к самопознанию и одновременно создает условия внутренней активности личности [74; 68]. Игре как средству самопознания старших школьников посвящено исследование Т. В. Березовской.

Игротерапевтическая функция игры (Н. П. Анিকেева, О. А. Степанова, С. А. Шмаков и др.). Игра – сложное социально-психологическое явление. В игре ребенок делает попытку организовать свой опыт, свой личный мир, переживает чувство контроля над ситуацией, даже если реальные обстоятельства этому противоречат. При достаточно осознанном отношении игра становится

средством стрессового контроля, самообновления, самоусовершенствования, преодоления внутреннего конфликта, она может изменить отношение человека к себе и другим, психическое самочувствие, социальный статус, способы общения в коллективе. Игры являются эффективным средством воздействия на неконтактных детей, детей с заторможенной речью, повышенной тревожностью и т. д.

Игротерапевтическая функция игры включает в себя релаксационную функцию, то есть снятие или уменьшение эмоционального, физического напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему, к примеру, активным обучением, физическим трудом, сильными переживаниями и т.п.

К игротерапевтической функции близко примыкает функция коррекционная (Н. Я. Безбородова, Н. В. Ивочкина и др.). Особую роль выполняет игра как средство терапии в отношении больных детей, имеющих неклинические отклонения в здоровье. Игровая коррекция нарушений развития «свойств субъекта самосознания и общения» у социально и педагогически запущенных детей описана Р. В. Овчаровой [43; 310–325].

Использование игры как средства психокоррекции целесообразно в работе с детьми с отклоняющимся поведением. Игры могут помочь им справиться с переживаниями, которые препятствуют их нормальному самочувствию и общению со сверстниками. В основном это переживание беспокойства, страха, обиды, возникающее в результате неуверенности в себе, скованности и нерешительности в общении, неумении постоять за себя, неспособности контролировать свои чувства. Игровая терапия используется для снятия страхов, восстановления равновесия сил, улучшения здоровья детей, преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении с окружающими, учении. Появились такие направления в игротерапии, как сказкотерапия, куклотерапия, активно используются в этом направлении ролевые игры.

Осуществлять психологическую коррекцию посредством игры может специально подготовленный педагог-психолог.

Таким образом, игра позволяет эффективно решать достаточно широкий круг диагностических и коррекционно-развивающих задач.

Досуговая функция игры. Часть жизненной среды человека, предназначенную для отдыха, преодоления усталости и утомления, восстановления физического и психического здоровья, обозначают как сферу досуга. Для детей и подростков досуг представляет собой поле приобретения знаний и расширения собственного горизонта, развития интересов, способностей и талантов. Досуг имеет большое значение для формирования социальных связей, качеств, чувств, собственной социальной позиции, освоения социальных ролей. Здесь игра имеет также неограниченные возможности.

Игра – «сердцевина» досуга. «Игра как огромный пласт культуры разнообразит и обогащает досуг людей, воссоздавая целостность бытия человека», – писал С. А. Шмаков [74; 5]. Как показывает практика, наибольшее распространение в организации досуговой деятельности получили игровые формы. Игра может стать тем средством, которое будет наполнять досуг активной культурообразной деятельностью, где взаимоотношения школьников строятся на гуманистических ценностях.

Досуговая функция игры тесно связана с развлекательной. По мнению С. А. Шмакова, объективно развлекательная функция – это основная функция игры. Развлечь означает, во-первых, доставить удовольствие, реализовать стремление индивида к удовлетворению каких-либо потребностей; во-вторых – организовать веселое приятное времяпрепровождение; в третьих – воодушевить, пробудить интерес к чему-либо, завладеть чьими-то чувствами, мыслями, вывести индивида на занятия, которые способны захватить его целиком [74; 72–73]. Игра – единственная деятельность, которая выводит играющего за рамки его непосредственного опыта. В этом плане игра – стратегически тонко организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он одновременно и развивается.

Воспитательный потенциал игры многогранен, его анализ подтверждает значение игры в современной педагогической практике.

Следует заметить, что в последнее время все чаще появляются тенденции, которые свидетельствуют о том, что в силу разных причин происходят изменения в детской игровой культуре.

Современные тенденции развития игровой культуры демонстрируют утрату ее этнического своеобразия. Народные игры как таковые практически ушли из игровой культуры современного детства, освободив тем самым пространство, которое мгновенно заполнилось суррогатом игрового бизнеса – шоу, азартными играми, состязаниями на грани дозволенного и недозволенного и пр. Большинство из этих «игр» откровенно чужды нашей культуре. В современном водовороте и смешении культур наблюдается процесс ассимиляции зарубежной игровой культуры, в которой ребенку очень трудно разобраться и обрести собственную индивидуальность, выработать ценностные ориентиры и определить приоритеты.

Преданы забвению многие народные игры, однако, именно они предполагали коллективное взаимодействие детей разного возраста, именно в них ребенок впервые ощущал принадлежность к этнической группе, свою этнокультурную идентичность.

Сохранение традиционных народных игр создает предпосылки для трансляции их последующим поколениям, что оказывается чрезвычайно важно в

условиях ассимиляции культур и традиций разных этнических групп в современном мире. Традиционная народная игра лишена коварства, азарта, стяжательства, риска. Она проста и недвусмысленна, в ней решается главная задача – укрепление связи между поколениями и сохранение народной культуры [74].

В современной детской культуре утрачиваются такие свойства игры, как коллективность и солидарность, обесцениваются переживания одного за успехи или поражения других, перестали быть актуальными признание за другими и за собой равных прав и обязанностей, оказание содействия и поддержки, а также требовательные отношения к себе, как и игрокам команды. Усиливается «эгоизация» игры, т.е. предпочтение отдается личным интересам и действиям, а не интересам игрового коллектива. Индивидуализация игры проявляется в самоизоляции личности, в создании своего замкнутого мира, утрате потребности в социальных контактах, отношениях, связях [55].

Наблюдается резкое обеднение игрового репертуара за счет вытеснения сложных и совершенных игровых форм примитивными, рассчитанными на нетребовательное, часто безответственное и массовое потребление. Утрачивается развивающий и созидательный характер детской игры. Многочисленные публикации последних лет показывают тревожную нарастающую тенденцию сокращения педагогически организованных игровых форм воспитания и образования детей (особенно подростков и старших школьников), вытеснения их индивидуальными технически совершенными игровыми продуктами (В. В. Абраменкова, Н. П. Анисеева, Б. З. Вульф, Б. В. Куприянов, Е. А. Репринцева, О. А. Степанова, И. И. Фришман и др.). Кроме того, наблюдения за проведением школьниками свободного времени показывают, что игры уходят из многих детских и подростковых общностей: дворовых компаний, малых групп и ученических коллективов в целом.

Одним из способов сдерживания названных тенденций может выступить продуманное, целенаправленное «возвращение» игры в детскую среду, игры социально ориентированной, отражающей в своем содержании духовно-нравственные ценности и нормы поведения.

Следует отметить, что сегодня все больше появляется детей с несформированным или искаженным игровым опытом. Нарушения в игре у детей могут проявляться на всех ее этапах – в выборе игрушек, распределении ролей, замысле и разыгрывании сюжетов, репертуаре игровых действий и взаимодействии, понимании условности игры, характере эмоциональных переживаний, способе разрешения игровых проблем, выхода из игры.

Признаками несформированности навыков индивидуальной и коллективной игровой деятельности у детей являются:

- слабый интерес к игровой ситуации;

- пассивность при распределении ролей;
- непонимание логики игры, ее условности;
- отсутствие импровизации;
- действие не по правилам игры;
- быстрое пресыщение игрой;
- сюжет спонтанной игры нелогичен в развитии, агрессивен, лишен социальных смыслов, часто не завершен;
- способы разрешения проблем в игре агрессивны, деструктивны по характеру, доминируют волшебные превращения в трудный момент или бегство-пассивность;
- конфликтный характер отношений со сверстниками (исключение общения с детьми противоположного пола, неспособность радоваться успеху другого, позиция ведомого в игре, ребенок не делится игрушками и т.п.);
- в случае успеха в игре ребенок чувствует свое превосходство над другими; при неудаче в игре обижается, плачет, теряет интерес к игре, отказывается от нее, агрессивен;
- расхождение речевого и игрового планов;
- наличие страхов в процессе игры (многократное проигрывание страхов и травм и отказ от других тем, ребенок пугается, плачет, прячется, убегает от других персонажей, просит помощи у взрослых);
- неумение организовывать игру [51; 114–115].

Необходимо вести целенаправленную работу по развитию игровой деятельности детей, заполняя досуг ребенка игрой; создавая условия для обогащения его игрового опыта (посредством разнообразных видов игр, расширения диапазона реализуемых игровых ролей); а также включая ее в другие виды деятельности детей (учебную, трудовую, приобщение посредством игры к различным видам искусства и др.). Кроме того, в отдельных случаях следует разрабатывать и реализовывать программы, направленные на развитие игровых навыков, коррекцию игровой деятельности детей.

В приложении 2 представлена анкета для школьников, с помощью которой можно диагностировать игровой опыт детей и на основании этого выстраивать целенаправленную работу.

1.2. Специфика игр детей школьного возраста

Попытки соотнести последовательную смену игр и возраст детей предпринимались многими исследователями (Л. С. Выготский, А. С. Макаренко, В. Г. Марц, Ж. Пиаже, В. Штерн, Э. Эриксон и др.). Большинство работ в этой области касается дошкольного возраста. Но с конца XX в. появляются исследования, в которых реализован возрастной подход к игровой деятельности, изучаются специфические особенности игр детей школьного возраста, дается обоснование роли игры в развитии младших школьников, подростков, старшеклассников (Н. П. Аникеева, О. С. Газман и др.). Динамика изменений в социокультурном опыте школьников разных возрастных групп под влиянием игровой деятельности представлена в монографии Е. А. Репринцевой [55].

Анализ воспитательных возможностей игр детей школьного возраста позволяет выделить особенности игр младших школьников, подростков и старшеклассников.

Младшие школьники только что покинули мир сказки, игры, игрушек – обязательных атрибутов дошкольного детства. Для возраста шести–десяти лет характерны высокая двигательная активность, быстрота реакции, яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Эти особенности детей наиболее ярко проявляются именно в играх.

Дети с удовольствием участвуют в любой деятельности, предложенной педагогом. Сама новизна позиции ученика обеспечивает положительное отношение к ней. Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре. Так, элементы ожидания и неожиданности, поиска и находки, тайны, загадки и разгадки, соревнования и т.д., которые так ценятся детьми, присутствуют в игре. Стремление к общению со сверстниками, высокая восприимчивость, отзывчивость, доверчивость младших школьников позволяют легко вовлечь их в любую деятельность, а в игровую – особенно. Специфическое влияние игровых приемов и игровых элементов позволяет ребенку преодолеть замкнутость и отчужденность в коллективе сверстников. В младшем школьном возрасте игра для ребенка – это естественное состояние, поэтому ему проще и легче усваивать нравственные понятия, нормы и правила поведения именно в игровой форме.

У детей младшего школьного возраста на первом месте по привлекательности стоят игры с высокой двигательной активностью – «можно бегать», далее следуют игры – «веселая», «смешная», «забавная», «быстрая», «от нее (игры) – хорошее настроение», «радостная», «интересная», «увлекательная», «полезная», «много надо знать», «нужен ум», «хитрая и ловкая», «играют много детей», «надо выручать», «выигрывает команда» и т.д. [44].

Младшие школьники охотно продолжают играть в куклы. Отношения к куклам, как и сами сюжеты игр с ними, могут давать педагогу информацию об особенностях нравственного развития младшего школьника.

Особую роль в психическом развитии ребенка играет процесс сочинения сказок. Такие игры вызывают у детей интерес, будят смекалку, воображение. Сказки не только воспитывают нравственные чувства, но и дают работу мысли. Эти творческие игры обеспечивают ребенку новую позицию – творца, исследователя, вовлекают в поисковую деятельность [61].

Большие педагогические резервы заложены в таких игровых ситуациях, когда ученик ставится в так называемую педагогическую позицию. Под педагогической позицией понимается необходимость поделиться с кем-то имеющимися знаниями, умениями и навыками, проконтролировать или исправить действия кого-либо и т.д. Школьник, которому в соответствии с игровым сюжетом нужно «обучать» Незнайку (Буратино, Петрушку и др.) правилам поведения в гостях, испытывает удовлетворение от того, что делится своими знаниями и умениями с другими, осознает себя социально значимой личностью, приобретает потребность в постоянном расширении границ своих возможностей [59; 67].

Немаловажная роль отводится игре в организации работы групп продленного дня. Дети, которые проводят целые дни в одном коллективе в условиях достаточно напряженной учебной деятельности, испытывают естественное утомление, напряжение. Игра позволяет не только снять состояние напряжения, а задействовать разнообразные силы детского организма, так как она, как правило, направлена на развитие внимания, скорости реакции, терпения, смекалки.

Игры в младшем школьном возрасте повышают интерес детей к той или иной предметной области, активизируют их умственную, речевую, творческую деятельность и эффективно влияют на формирование широких познавательных мотивов в целом; приучают к посильному напряжению мысли и постоянству действий в заданном направлении, воспитывают умение преодолевать трудности; развивают самостоятельность, способность к самоконтролю и самооценке; формируют желание постоянно расширять свои возможности и способности; создают условия для проявления фантазии и импровизации, предоставляют возможности получения детьми удовольствия от расширения своего кругозора, демонстрации своих знаний и умений и передачи их другим; способствуют социализации ребенка; позволяют реализовать двигательную активность и развивают физические способности (ловкость, гибкость, быстроту реакции и др.). Игры позволяют педагогу диагностировать личностные особенности детей, характер их взаимоотношений, создают условия для взаимодействия и взаимопомощи.

Границы подросткового периода охватывают возраст от 11–12 до 14–15 лет. Переход от детства к «взрослости» составляет основное содержание и специфическое отличие всех сторон развития в этот период – физического, умственного, нравственного, социального. Отличительными чертами подросткового периода являются: бурный рост организма; высокая энергичность и быстрая утомляемость; перестройка эмоциональной сферы; расширение зоны познавательных интересов; взлет фантазии; социальная активность, направленная на интенсивное познание подростком своего внутреннего мира, усвоение определенных образцов и ценностей, выстраивание отношений со взрослыми и товарищами. Нормы отношений интересуют подростка уже не в плане их освоения, а как объект управления. Появление у подростка «чувства взрослости» – представления о том, что он уже не ребенок – приводит к активизации процессов самоутверждения, самореализации, обуславливает обостренное чувство собственного достоинства, при этом важно, чтобы его взрослость была замечена окружающими.

В подростковом возрасте позиция ученика не является привлекательной, так как она уже потеряла свою новизну. Игра позволяет занимать иные, более «взрослые» позиции.

Оптимальной формой реализации подростковых устремлений являются коллективные игры – подвижные, спортивные, интеллектуальные, но особенно сюжетно-ролевые, тесно связанные с ведущим развитием подростка общением [4]. В этих играх подростков привлекают возможность проявления своих личностных качеств, собственной социальной активности; широкий диапазон ролевого взаимодействия и отношений ответственной зависимости; наглядность и близость результата.

Игра для подростков, как и для младших школьников, остается наиболее освоенным видом деятельности, они в ней чувствуют себя уверенно: владеют способами, приемами общения, умеют ставить цели, согласовывать действия, предвидеть результаты и в конце игры приходиться к общему мнению в ее оценке. Смена ролей в игре дает возможность практически овладеть желаемыми качествами личности, посмотреть на себя и продемонстрировать другим с разных сторон, помогает понять, какой я сейчас и каким хочу быть. Играя, подросток не только адаптируется к социальному окружению, но и вырабатывает способы проявления собственной индивидуальности, позволяющие оставаться в поле моральных и правовых ограничений [57; 20]. Положительные образы коллективной деятельности из игрового опыта переносятся в другие виды деятельности подростка, в этом смысле игра выступает тренировкой его социального поведения.

В исследовании Е. А. Салиной показано, что в подростковом возрасте главной особенностью игровой деятельности является стремление к выявлению нравственного аспекта воссоздаваемых социальных отношений, а также к самопознанию, самовыражению и самоутверждению. Потенциалы игры в воспитании подростков связывают, во-первых, с возможностью преобразования отношений подростка к социальной действительности, развития креативных способностей личности, в том числе и в плане социального творчества, во-вторых, с созданием условий для становления подростка как субъекта собственного развития [57; 21].

Значительно большее распространение, чем в младшем школьном возрасте, получают у подростков спортивные игры: футбол, волейбол, баскетбол, хоккей и др. В младшем школьном возрасте дети играют в них меньше, потому что еще не способны к длительному физическому напряжению и не могут еще в полной мере соблюдать правила игры. Их деятельность еще почти полностью подражательная, и игра в футбол для ребенка этого возраста – пока лишь выполнение роли футболиста. Для подростков и старших школьников по мере взросления игры подвижные (спортивные) все больше приближаются к спорту с его вполне определенными правилами.

Старший школьный возраст (ранняя юность) определяется возрастными рамками примерно с пятнадцати до семнадцати лет. Для старшеклассников характерны устремленность в будущее, поиск смысла жизни. Основная проблема старшеклассников – профессиональное самоопределение, самостоятельное и осознанное нахождение смысла выбираемой или уже выполняемой работы и всей жизнедеятельности, а также нахождение смысла в самом процессе самоопределения. Это сложное положение, так как надо ясно представлять выбираемые социальные роли и адекватно оценивать свои возможности. Старшеклассников интересуют различные социальные явления за пределами семьи и школы. Для этого периода характерна ориентация на общество, на свою будущую роль в нем. В то же время усиливаются рефлексия, самоуглубление, направленность на раскрытие собственного «Я», утверждение своей индивидуальности, пристальное «всматривание» в свой внутренний мир [4].

Большинство игр для старшеклассников идентично по форме играм подростков. В старшем школьном возрасте игра остается одной из форм жизнедеятельности, компенсирующей ограниченность реальной жизни. Но она при этом становится другой: уходит игра как вид деятельности, но сохраняется игровой тип поведения и сознания, остается игровая структура деятельности. Изменяется содержание игры: выше интеллектуальный уровень игр, тоньше юмор, больше степень импровизации. В этот период на передний план выступают иг-

ры со значительной речевой нагрузкой, которые служат в качестве средства поиска истины и поля для самоутверждения.

Игры выступают для старшеклассников средством диагностики своих возможностей в использовании различных социальных ролей, устойчивости норм поведения. Они «примеряют» на себя различные роли, сопоставляя свои возможности с идеальными нормами поведения. Игровая деятельность создает условия для усвоения социальных норм и развития личностных качеств. Игры стимулируют проявление инициативы, активности, самостоятельности, нестандартности мышления и действий, реализации лидерских качеств; готовят к переходу в иные, неигровые виды деятельности.

Для этого возраста свойственно стремление к познанию не только своего внутреннего мира, но и внутреннего мира других людей. Сам процесс игровой деятельности заставляет сосредоточиться на поведении партнеров по игре, точности восприятия другого человека, регуляции своего поведения в соответствии с предугаданными ожиданиями. Игра может показать, как точно старшеклассники понимают людей, насколько они смогут справиться со своим юношеским максимализмом, найти нужный тон общения [5; 81].

В старших классах игра рассматривается как возможность учащихся проверить свои силы и готовность к реальной жизни после окончания школы. Игра позволяет участникам делать ошибки и видеть причины и последствия таких действий. Все это помогает активному раскрытию своего «Я» [52; 95]. В играх происходит приобретение социального опыта старшеклассника.

Большое воспитательное значение в средних и старших классах имеют профориентационные игры. Это могут быть игры, фактически не затрагивающие вопросы выбора профессии и профессиональной подготовки, но развивающие внимание, смекалку, умение действовать в различных ситуациях и способствующие самопознанию; игры, отражающие отдельные аспекты профессиональной деятельности, знакомящие с особенностями конкретных профессий (например, «Торговый центр»); игры, моделирующие сам процесс выбора профессии, помогающие осмыслить процедуру профессионального выбора (типа «Профконсультация»); ценностно-ориентационные (например, «Мой профессиональный идеал») и др.

Эффективность реализации воспитательных потенциалов игры в старшем школьном возрасте, по мнению Е. Е. Асташиной, зависит от выполнения следующих требований: игра должна формировать опыт эмоционального переживания, концентрировать внимание старшеклассников на социальном значении происходящего, высвечивая социально-культурные условия. Реальное взаимодействие старшеклассников в ходе игры с конкретным объектом мира должно

подкрепляться высокой удовлетворенностью, так как для этого возраста важно общение, окружение своей индивидуальности [5; 85–86].

Анализ педагогического потенциала игровой деятельности детей школьного возраста показывает, что игра имеет значительные воспитательные возможности в развитии, социализации, воспитании и младших школьников, и подростков, и старшеклассников.

1.3. Классификация игр

Классифицировать игры – это создать (соединить) порядки игр, соподчиненных их назначением, составленных на основе учета принципиальных и общих признаков и закономерных связей между ними.

«Многообразие видов, типов, форм игр неизбежно, как неизбежно многообразие жизни, которую они отражают, как неизбежно многообразие, несмотря на внешнюю схожесть игр одного типа, модели», – писал С. А. Шмаков [74; 103].

Классификация игр дает основание уточнить системы соподчиненных игр того или иного целевого назначения, позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, осмысленно их использовать.

Классификации игр представлены в работах Е. И. Добринской и Э. В. Соколова, Л. С. Выготского, П. Ф. Каптерева, А. Н. Леонтьева, В. Г. Марца, Е. А. Покровского, С. А. Шмакова и др. Классифицируют игры по возрасту, количеству, составу участников; по содержанию; по времени (сезону) проведения; по используемому игровому реквизиту; по видам движений, которые необходимо выполнять; по тому, какие способности, какие психические функции они развивают; по целевому назначению и т.д. Представим некоторые (наиболее распространенные) классификации.

По степени открытости формулировки правил принято различать два основных типа игр: игры с готовыми, фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами (правила устанавливаются по ходу игровых действий или следуют из естественного развития сюжета).

Примером игр первого типа являются большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда также относят развивающие интеллектуальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относятся игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они – в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник и т.п. С. А. Шмаков добавляет к общепринятым третий тип – «игры, в которых наличествует и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу» [74; 99]. Он

также отмечает, что это деление частично условно, так как практически в любой игре есть свободное творческое начало и присутствуют правила или наметки правил.

Игры различаются по содержанию и по форме. По содержанию выделяют игры с готовыми правилами: спортивные, подвижные, музыкальные, интеллектуальные, коррекционные, шуточные и т.д.; игры со скрытыми правилами различаются по той сфере жизни, которую они отражают: военные, игры в семью, в профессию и др. По форме (способ существования и выражения содержания) можно выделить игры-танцы, конкурсы, эстафеты, игровые тренинги и т.д.

Игры также различаются по времени проведения. Время порождает специфические игры, стимулирует их появление, такие игры называют сезонными или природными – зимние, весенние, летние, осенние. По длительности проведения различают длительные, временные, кратковременные, игры-минутки.

По месту проведения можно выделить настольные, комнатные, уличные; игры на воздухе, игры на местности, игры на эстраде и т.п.

Различают игры по составу: возрасту – игры младших школьников, игры подростков и т.д.; полу – игры мальчиков, юношей, девочек и т.д.; количеству участников – одиночные, индивидуальные, групповые, командные, массовые. Существует достаточно большой круг игр, не имеющих жесткой адресности, в них охотно играют люди разного пола и возраста. Следует отметить, что из социального опыта постепенно уходят совместные, вневозрастные игры детей и взрослых (С. А. Шмаков и др.).

По степени регулирования, управления различают игры, предложенные, организованные взрослыми или школьником, затейником, и стихийные, импровизированные, экспромтные, возникшие спонтанно по желанию детей.

По наличию или отсутствию необходимых для игры аксессуаров (инвентаря, предметов, игрушек, костюмов и т.п.) различают игры без предметов и с предметами (предметные игры – с мячом, веревкой и т.д.); компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы и др.

По приоритетной функции предназначения для развития и воспитания ребенка можно выделить игры социализирующие, коммуникативные, диагностические, коррекционные, познавательные, развлекательные и др.

По целевому назначению могут быть выделены следующие классы игр: игры, направленные на развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения и т.д.; игры, направленные на развитие физических качеств: ловкости, координации движений и т.п.; игры, способствующие формированию нравственных норм и ценностей, воспитанию эстетических чувств и др.

Не отрицая представленных подходов к классификации игр, мы предлагаем свою классификацию, в основу которой положены группы воспитательных задач, решаемых классным руководителем, педагогом детского оздоровительного лагеря, воспитателем групп детей, нуждающихся в поддержке государства, и т.п. в работе с детским коллективом. Классификация учитывает особенности деятельности этих категорий воспитателей.

Мы выделяем три целевые группы: игровая диагностика; игры, направленные на развитие группы (коллектива); игры, используемые в организации культурообразующего досуга (см. *схему 1*).

Охарактеризуем каждую группу игр.

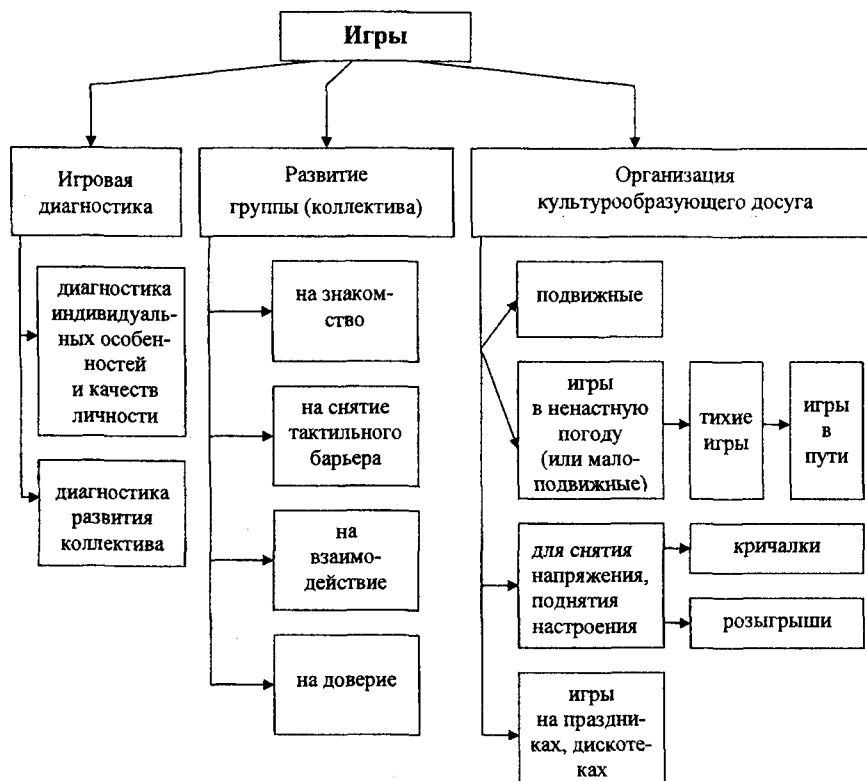
Игровая диагностика. Диагностическая функция игры нами описана в п. 1.2. Отметим дополнительно, что использование игры в целях изучения детей и детского коллектива позволяет увидеть реальных и потенциальных лидеров; проявление организаторских способностей участников; особенности характера, поведения ребенка, взаимодействия в группе; групповой статус личности и др. При реализации данных целеустановок, как правило, педагог либо выступает в качестве наблюдателя за спонтанной (самопроизвольной) игровой деятельностью детей, либо после ввода в игру, объяснения правил занимает позицию наблюдателя.

Примером диагностических игр служат «Фигуры», «Азбука», «Построения», «Большая семейная фотография», «Двойники» и др. (см. прил. 3).

Наиболее информативны игры со скрытыми или неполными правилами, в которых алгоритм достижения цели не задается правилами, участникам необходимо самим найти способы решения игровой задачи, путь к победе.

Следует иметь в виду, что делать окончательный вывод из наблюдений процесса и результата только одной игры неправомерно.

Классификация игр по группам решаемых воспитательных задач в детском коллективе



Игры на развитие группы (коллектива)

Заметим, что эмоциональный контакт, который возникает в ходе игры, совместные переживания (процесса игры, успеха, поражения и др.) естественным образом способствуют формированию коллектива. Конечно, если игра «правильная и хорошо организованная». В этой целевой группе мы выделяем следующие подгруппы игр.

Игры на знакомство предполагают не только узнавание и запоминание имен участников, но и особенностей их характера, увлечения, предпочтений в музыке, литературе и т.п. («Снежный ком», «Имя в кругу», «Двойники», «Угадай, кто», «Брачное объявление», «Общее и особенное» и др., см. прил. 3).

Игры на снятие тактильного барьера (тактильные игры) – игры, в процессе которых необходимо прикасаться к игрокам; предполагающие тесное игровое пространство и т.п. («Коленочки», «Человек – человеку», «Обрыв» и др. (см. прил. 3). В игре снятие тактильных барьеров проходит практически незаметно («так надо по правилам!»), и, следовательно, после игры может быстрее начаться взаимодействие – работает механизм переноса игровых чувств и отношений в реальность.

Игры на взаимодействие. Для решения этой задачи чаще всего используются игры со скрытыми или неполными правилами. Участникам дается задание, далее организатор игры самоустраняется, и группа без внешнего участия обсуждает пути решения и проверяет их. Такие игры часто сопровождаются физическими и пространственными ограничениями (при выполнении задания нельзя разговаривать, необходимо выполнять действия с закрытыми глазами, поместиться в квадрате площадью 1 м² и др.), а также элементом повтора (при ошибке, нарушении правил, ограничений – принудительное возвращение всех участников на начальный этап игры). Это игры «Стульчики», «Лабиринт», «Плот», «Обрыв» и др. (см. прил. 3).

Заметим, что игры на взаимодействие обладают большим диагностическим потенциалом, так как именно здесь можно увидеть, кто выдвигает идеи и как обеспечивает их воплощение (убеждая, настаивая и т.п.); чьи идеи принимает группа; кто поддерживает, подбадривает участников, вселяет веру в успех; кто берет на себя управление; кто способен подчинить свои личные цели групповым; реакцию группы на неудачу и многое другое.

Для достижения большего эффекта рекомендуется после проведения игры проанализировать процесс достижения результата.

Игры на доверие, как правило, сопряжены с физическим или психологическим дискомфортом, высокой степенью риска; выполнение задания в них достигается при доверии к участникам группы («Колокол», «Ведомые и ведущие» (см. прил. 3).

Рекомендуется не использовать эти игры на первом этапе формирования группы, не оказывать давление при их проведении (антипример: «пока все не выполнят задание, отряд не может покинуть станцию»), проводить их без зрителей.

Организация культурообразующего досуга

Возможности и место игры в организации свободного времени детей рассмотрены нами в п. 1.2. В данной целевой группе мы выделяем следующие подгруппы игр.

Подвижные игры, на наш взгляд, самые распространенные и широко представленные в психолого-педагогической литературе игры. Напомним, что они наиболее актуальны для дошкольников и младших школьников, но вместе с тем могут иметь свое место и в организации свободного времени подростков и старшеклассников, приближаясь по сложности правил, игровых заданий и связанных с ними действий к спортивным играм.

В таких играх от участников требуется проявление высокой двигательной активности («Паралов», «Воробьи и кот», «Менялочки», «Анюта-Васюта» и др. (см. прил. 3, «Прятки», «Догонялки», «Вышибало» и т.п.). Для их проведения, как правило, необходимо достаточно большое по площади, просторное игровое место.

Игры в ненастную погоду – условное название группы игр, используемых в ограниченном игровом пространстве, как правило, в помещении (игровая комната, учебный класс). Часто организация игры предполагает такое размещение игроков, когда они сидят по кругу, поэтому в качестве реквизита требуются стулья и т.п. («Ассоциация», «Цепочка противоречий», «Маска» и др. (см. прил. 3).

В качестве подгруппы можно выделить «тихие игры» (игры для тихого часа и т.п.), которые отличаются меньшей эмоциональной экспрессией и зачастую минимальным количеством участников (играют в парах, «сам с собою»). К ним можно отнести игры интеллектуального плана – кроссвордные игры, «Наборщик», «Крестики-нолики», «Морской бой» и др.

Также можно выделить «игры в пути», они, как правило, еще более ограничены в игровом пространстве (в автобусе, поезде, в походе во время ходьбы). Это в большинстве своем игры, связанные с отгадыванием слов, словесными аукционами и т.п. («Города», «Что в природе бывает...» и др. (см. прил. 3).

Название группы игры для снятия напряжения, поднятия настроения говорит само за себя: они позволяют снять скованность, усталость, напряжение, создать мажорное настроение. Это игры с голосовой и эмоциональной активностью: мы как бы выплескиваем, выкрикиваем свое напряжение, усталость, чаще всего кратковременные – 1–3 мин. В этой группе игр выделяются «кричалки», прообразом которых служат октябрятские и пионерские речевки («Алабу-чикобу» и др.), а также «кричалки с движениями» («Ежики», «Обсерватория» и др.) и розыгрыши – игры-шутки.

Игры этой группы используются также для «разогрева» зала в массовых конкурсно-игровых программах.

Игры на праздниках, дискотеках. Здесь можно выделить танцевальные игры: «Стирка», «Танец со шляпой», «Танец под счастливой звездой»; песенные: петь песни, в которых встречаются имена, спеть песню на другой мотив и т. п.; творческие: представить «видеоклип», «театр-экспромт» и др.; интеллек-

туальные: угадать песню, придумать оригинальную подпись к фотографии и т.п.; также имеют место игры-шутки.

Любая игра может иметь несколько назначений и служить нескольким целям. Для решения конкретной воспитательной задачи выбирается игра по наиболее значимой на данный момент ее функции. Например, игра «Снежный ком» может быть использована как игра на знакомство, а также может быть включена в систему игр, демонстрирующих эффективные приемы запоминания и способствующих развитию памяти.

Вместе с тем следует отметить, что единичная игра, даже самая творческая, не может обеспечить успеха в решении комплекса стоящих перед педагогом задач. Поэтому оптимальной стратегией является разработка и реализация в работе с детьми целостных игровых программ, то есть систематизированных наборов игр, которые направлены на достижение воспитательных задач и предлагаются детям в соответствии с поэтапной логикой пространственно-временного развертывания игрового психолого-педагогического воздействия. Пример такого подхода к использованию игр представлен в опыте О. С. Газмана, А. С. Макаренко, С. А. Шмакова, М. Р. Мирошкиной, О. А. Степановой, И. И. Фришман и др.

Часть 2. ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ

2.1. Организация и руководство процессом игры. Игровая позиция педагога

Оправдано ли вмешательство в детскую игру? Имеет ли право взрослый вмешиваться в игры детей? Возможно ли заранее предугадать результаты детской игры?

Игра выступает не только своей естественной природной стороной как собственная, самобытная деятельность ребенка, но и как явление педагогическое. С. А. Шмаков отмечает, что «любая деятельность детей теряет игровую природу, если осуществляется принудительно или ради выгоды. Это осложняет участие взрослых в играх детей» [74; 188].

Во многих играх взрослые – объективная необходимость, а не педагогическая страховка. Известно, например, что чем старше становятся дети, тем меньше они играют в ролевые игры, хотя у них уже и опыта больше и более развито воображение. Это противоречие объяснимо: с возрастом усложняется образ игры: более высокими становятся требования к сюжетам и к содержанию игр, к уровню их организации и эстетического оформления. Главная трудность в том, что в среде подростков пока еще нет зрелых режиссеров, то есть ребят-лидеров, способных организовать и эстетически удовлетворить игровые потребности школьников, создавать желаемые образцы игр. Когда же эти функции берут на себя взрослые (имеющие соответствующий авторитет, способности, навыки), школьники всех возрастов с удовольствием включаются в игру. С появлением сложных игр сам по себе встает вопрос и о необходимости общей работы с детьми по их созданию, о действии на равных, взаимодействии, что во многом определяет воспитательный потенциал игры.

О. С. Газман выделяет две группы задач, которые должны быть решены: организация игры и руководство игрой. «Организация игры призвана обеспечить наилучшее ее осуществление, в частности, подготовку места и инвентаря, сбор участников, распределение между ними ролей и обязанностей, соблюдение правил игры ее участниками, точное определение конца игры, победителей... Перед руководством игрой стоит задача обеспечить воспитательную направленность, соответствие результатов игры общим задачам воспитания. Конечно, для этого необходимо, чтобы игра была хорошо организована. И все же организация может быть отделена от руководства» [25; 24].

Исходя из трехступенчатой мотивации игры «хочу – надо – могу», О. С. Газман выводит соответствующие направления педагогического руководства игровой деятельностью:

- 1) вовлекать детей в игру, используя особые приемы, побуждающие желание играть («хочу играть!»);
- 2) помогать действовать по правилам и решать игровые задачи («так надо!»);
- 3) развивать творческие потенции ребенка в процессе игры, способствовать появлению адекватной самооценки и чувства «могу!» [25; 14–15].

Остановимся на характеристике игровой педагогической позиции. Наличие названной позиции у субъекта предполагает участие в игре, организацию игровых ситуаций, решение педагогических задач средствами игры. Игровая позиция обеспечивается, прежде всего, особым стилем отношений между педагогом и другими субъектами игры. Одна из главных особенностей этого стиля – игровые отношения педагога с участниками игры. А. И. Тимонин отмечает два плана игровых отношений: явный и скрытый. Явный план отношений выражается в непосредственных игровых действиях, в рамках игрового содержания, требующих от педагога определенных игровых состояний. В ходе этих действий доминирует игровое общение. Скрытый план отношений выражается в умении педагога довести свое мнение и требования (то есть решить педагогические задачи) средствами игры, не разрушая при этом устойчивой системы игровых взаимосвязей между субъектами игры.

Особенности взаимодействия детей и взрослых обусловлены степенью включенности педагога в игру. Педагог в игре может занимать следующие игровые позиции (игровые роли): эксперт (наблюдатель), организатор, ведущий, арбитр, участник игры. Рассмотрим их более подробно.

Эксперт (наблюдатель). Дети сами выбирают игру, сами организуют, сами обеспечивают ее процесс и результат. Воспитатель дает сигнал к началу игры, дипломатично влияет на нравственную атмосферу игры, непосредственно в игре не участвуя.

Организатор осуществляет выбор игры (один или вместе с детьми), подготовку, вовлечение детей в игру, подводит итоги игры.

Ведущий – тот, кто ведет игру: разъясняет ее правила, распределяет роли, руководит процессом игры, активизирует действия участников.

Арбитр (судья, член жюри, советник и т. п.), участвуя в качестве нейтрального лица, контролирует соблюдение правил, при их нарушении назначает штрафные санкции, оценивает качество выполнения игрового задания и т. п.

Участник играет по общим правилам. Может быть, в свою очередь, водющим – это тот, кого испытывают в игре, кто должен повторить, угадать, догнать и т. д.

Часто в процессе игры педагог выступает в нескольких ролях, переходя от одной роли к другой. Например, он может организовать несколько первых этапов игры, затем принять роль наблюдателя (в зависимости от того, какую информацию он хочет получить); также во время игры он может быть как ведущим, так и водящим или же просто участником.

Обратимся к определению требований к организации и руководству игрой.

Впервые о правилах использования игры написал Я. А. Коменский в «Законах хорошо организованной школы». Сформулированы они настолько последовательно и обоснованно, что и в наше время представляют не столько исторический, сколько практический интерес.

«1. Игры должны быть такого рода, чтобы играющие привыкли смотреть на них как на нечто побочное, а не как на какое-нибудь дело...

2. Следует играть так, чтобы игра способствовала здоровью тела не менее чем оживлению духа...

3. Следует играть так, чтобы игра не грозила опасностью для жизни, здоровья, приличия...

4. Следует играть так, чтобы игры служили преддверием для вещей серьезных (например, заимствовать игры из экономических, политических, военных областей жизни и пр.)

5. Следует играть так, чтобы игра оканчивалась раньше, чем надоест (ведь ею хотя и доставить не отвращение, а отдых.)

6. Наконец, хорошо будет, чтобы почаще (если не всегда) при игре учеников присутствовал учитель, не за тем, конечно, чтобы отдыхать, но чтобы наблюдать, как бы не произошло чего-либо непристойного и неподходящего.

7. При строгом соблюдении этих условий игра становилась бы не только игрой, но и серьезным делом, то есть развитием здоровья, или отдыхом для ума, или преддверием (подготовкой) для жизненной деятельности, или всем этим одновременно» [28; 141–142].

В современной педагогической литературе также встречаются разнообразные требования к организации детских игр. Мы представляем наиболее общие требования, которых следует придерживаться при организации игры, составленные на основе работ О. С. Газмана, И. М. Короткова, В. Г. Марца, С. А. Шмакова и Н. Я. Безбородовой, а также собственного опыта организации игровой деятельности детей.

1. Свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее.

2. Для того чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность, смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях.

3. В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях. Игра не должна унижать достоинства играющих, в том числе и проигравших. Иногда дети придумывают обидные оценки за поражение или такие правила, выполнение которых граничит с оскорблением достоинства.

4. Не следует вовлекать детей в излишне азартные игры, в игры на деньги и вещи, опасные для здоровья и жизни, «игры-сорняки», содержащие в своих правилах и действиях нарушения общепринятых норм морали.

5. Игра не должна включать даже малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей, однако нельзя выбрасывать из нее и трудные правила. Детям наскутит игра, если игровые результаты даются слишком легко.

6. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы. При этом игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имен, правил, формул).

7. Необходимо уделять особое внимание развитию субъектности детей в организации игры, научить играть детей без педагога! Условиями реализации этого требования выступают выбор педагогом позиции оптимального участия в игровой деятельности школьников, развитие у детей потребности быть инициаторами и организаторами своих игр.

8. В подростковых и особенно в старших классах необходимо побуждать учащихся к анализу проведенной игры, к сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием практической жизнедеятельности или с содержанием учебного курса. Результатом обсуждения игры может быть пересмотр ее содержания, правил и др.

9. Не следует разучивать с детьми сразу много новых игр. Когда педагог «забрасывает» детей играми, предлагая то одну, то другую, то третью, дети, как правило, не успевают полюбить, принять эти игры в свою игропрактику. Для того чтобы игра осталась в детской среде, необходимо проиграть каждую игру до конца, чтобы дети «распробовали», «прочувствовали» ее, освоили содержание и правила. Кроме того, когда дети будут иметь ограниченный запас игр, и каждая игра будет проживаться ими до конца, только тогда это будет толкать их к тому, чтобы начать ее варьировать, а может быть и создавать новую.

10. Игра не должна превалировать над другой деятельностью, ведущей развитие ребенка на определенном возрастном этапе. С игрой порой трудно конкурировать обязательной деятельности (учеба, труд и др.), поэтому при использовании игр необходимо соблюдать чувство меры. Необходима педагогическая пропорция разных видов деятельности, чтобы избежать «заигрывания», «переигрывания» и т.п. С другой стороны, можно использовать игровую форму для «оживления», «раскрашивания» привычной деятельности (конечно же, если это педагогически целесообразно и правильно организовано).

Естественно, это лишь некоторые, наиболее общие требования. Для отдельных видов игр формулируются свои принципы организации и для каждой игры могут быть выделены свои специфические условия эффективности ее проведения.

2.2. Этапы организации игры

Мы делим процесс организации игры на три больших блока: подготовка к проведению, проведение, обсуждение и анализ игры. Каждый из этапов, в свою очередь, дробится на составляющие.

1. Подготовка к проведению игры:

- выбор или разработка игры педагогом (детьми или совместно);
- выбор, подготовка игрового места;
- подготовка реквизита;
- предварительный психолого-педагогический анализ игры.

2. Проведение игры, организация играющих:

- введение в игру;
- объяснение правил или их совместная разработка;
- деление на команды, распределение ролей;
- руководство процессом игры;
- окончание, выход из игры.

3. Обсуждение, анализ игры:

- обсуждение, анализ игры с участниками;
- обсуждение, анализ игры организаторами, самоанализ игры.

Приведем рекомендации по организации каждого этапа, при разработке которых мы опирались на работы И. М. Короткова, В. Г. Марца, О. А. Степановой, А. И. Тимонина, С. А. Шмакова, а также на анализ собственного педагогического опыта.

Подготовка к проведению игры

Выбор игры зависит от поставленных задач; от того, какие педагогические возможности заложены в той или иной игре.

При выборе игры организатор должен учитывать возрастные особенности детей, их развитие, физическую подготовленность, кругозор, количество предполагаемых участников.

Значение имеют место проведения игры, погодные условия, наличие игровых аксессуаров, реквизита. Количество времени, которым располагают участники, также выступает важным критерием выбора игры: нецелесообразно проводить игру, когда существует временной потолок – недостаточно времени, чтобы понять ее содержание, освоить правила, «наиграться».

Выбор зависит от эмоционального состояния детей, их взаимоотношений, отношения к игре детей и педагога, от индивидуального стиля организатора, его особенностей. Например, не рекомендуется проводить игры-розыгрыши в незнакомом коллективе, а также в конфликтной группе: ситуация может еще ухудшиться. Вообще, игры-розыгрыши следует применять очень осторожно и избирательно, чтобы не нанести психическую травму ребенку.

Не рекомендуется проводить игру, которая вам не нравится, или к которой у вас нейтральное отношение, так как у ребят может возникнуть неприятие этой игры, а результат проведения таких игр может оказаться весьма плачевным: дети могут отказаться играть вообще.

Организатор должен учитывать свои особенности и, следовательно, формировать свой индивидуальный стиль. Например, меланхолику сложнее увлечь ребят очень эмоциональной энергичной игрой, ему более подходят игры спокойные (интеллектуальные, малоподвижные и т.п.).

Выбирая отрезок времени для проведения игры, надо обязательно выяснить, не попадает ли на это же время воздействие более сильное, чем игра (например, приезд родителей в лагерь). Так как для того чтобы игра состоялась, необходимо, чтобы дети были свободны от сильных эмоциональных переживаний, не связанных с игрой.

Выбор, подготовка места для игры. При выборе места следует обратить внимание на то, чтобы оно не имело сильных отвлекающих от игры факторов, было изолировано от случайной публики (не быть проходным, местом иных занятий детей и взрослых и т. п.). Как показывает практика, присутствие невольных зрителей нервнует детей, заставляет их играть не ради самой игры, а напоказ, в подвижных и спортивных играх прибегать к приемам, не нужным для игры, но красивым и ловким, которые хочется показать публике. Если рядом с игровой площадкой играют другие группы детей, то, как правило, все что

происходит в одной группе детей, привлекает, заинтересовывает другую и вызывает ослабление внимания, снижение эмоций или привносит другие настроения, не соответствующие данной игре.

Место, предназначенное для проведения игры, должно быть безопасным и соответствовать гигиеническим нормам. Для проведения подвижных игр на воздухе надо подобрать ровную площадку, позаботиться, чтобы на ней не находились предметы, которые могут вызвать ушибы, повреждения, в подвижные игры не рекомендуется играть на асфальте. Место для игры должно соответствовать ее сюжету и содержанию; подходить по размеру игрового пространства количеству играющих; быть удобным, комфортным для детей.

Перед проведением игры на местности организатор должен заранее ознакомиться с игровой территорией и наметить условные границы для игры.

Подготовка реквизита. Желательно, чтобы он был ярким, красочным, заметным в игре. Реквизит должен быть пригодным, гигиеничным, удобным, по размеру и весу должен соответствовать силам играющих. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

Предварительный психолого-педагогический анализ игры особенно важен в тех случаях, когда игра применяется впервые. Организатор должен определить диагностические, воспитательные, образовательные, коррекционные возможности игры для группы детей и подростков; предварительно продумать весь процесс игры и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интереса, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления. Хорошо, если организатор уже был участником этой игры, это помогает более быстро и результативно осуществлять этот этап.

Проведение игры, организация играющих

Введение в игру. Главная задача в предложении игры детям, по мнению С. А. Шмакова, заключается в «возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитателя и желания ребенка» [74; 206].

«Необходимо детей увлечь, вдохновить, но сделать это нужно осторожно, не навязываясь детям», – советовал В. Г. Марц [39; 144]. Исходя из того, что дети отличаются большой впечатлительностью и способностью воспринимать настроение другого, самым простым путем, по его мнению, является непосредственно собственное увлечение педагога. Здесь действует механизм психологического «заражения» аудитории.

Существует еще один путь включения в игру – воздействовать на потенциальных участников через небольшую группу детей, которые уже увлечены данной игрой и смогут заразить своим настроением остальных.

Кроме того, можно выделить два приема начала игры: игровой и неигровой. Неигровой прием – это устное предложение: «Давайте играть в такую-то игру» или «Ребята, есть интересная игра». Успех такого начала зависит от того, имеет ли взрослый, который предлагает игру, авторитет у детей. «Раз предлагает, значит, будет интересно», – реакция на предложение взрослому, имеющему определенный вес в глазах детей.

Игровые приемы предъявления игры детям могут быть устного и письменного характера (записка-шифровка, карта территории, где зарыт клад, и т.п.) и, как правило, основаны на игровом сюжете. Например, предлагается игра «Обсерватория». Ведущий может начать ее со следующего вступления: «Мы все видели звездное небо. Ученые изучают его при помощи специальных приборов, которые находятся в обсерваториях. И сейчас мы с вами отправимся в обсерваторию и познакомимся со звездным небом поближе». При введении в игру используются элементы таинственности, загадочности, романтики. Например, игру «Королевство Солнца» можно начать со встречи рассвета.

Интерес к игре также вызывают игрушки или игровые аксессуары (костюмы, пиратский сундук, волшебный посох и т.п.), возбуждающие желание играть. Так, например, взрослый, играя с мячом, может спровоцировать вопросы детей о цели его игровых действий, его достижениях в данной игре или просьбы «Можно я попробую», тем самым фактически ввести их в игру, начать ее.

Для успешного проведения игры, а также для того, чтобы дети заинтересовались и быстро включились в игру, желательно, чтобы организатор находился в так называемом «легком весе», который характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением.

Объяснение игры. Успех игры в значительной мере зависит от ее объяснения. Чтобы игра состоялась, проходила легко, радостно, с достаточным вниманием, дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, усвоить идею каждой игровой роли.

При объяснении игры необходимо сказать, как она называется, рассказать о ее содержании, объяснить основные и второстепенные правила, размещение игроков, значение игровых аксессуаров и т. д.

Приступая к рассказу, руководитель должен ясно представлять себе всю игру.

Объяснять игру лучше непосредственно перед началом, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Например, если игра должна про-

ходить в кругу, то и объяснять ее надо, когда участники уже стоят (сидят) в кругу. При этом игроки должны хорошо слышать и видеть все, что говорит и показывает руководитель.

Рассказывать правила рекомендуется достаточно кратко. Длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии игры, или дети «перегоят» еще до ее начала. Исключение составляют игры с малышами, так как им необходимо значительно больше времени на освоение сюжета, задач и правил игр; кроме того, предъявление и разъяснение игры для них часто проходит в сказочной форме, что также требует времени.

Рассказ должен быть эмоциональным, логичным и последовательным, не рекомендуется прерывать его разными вопросами – это может сбить созданную атмосферу, если используется игровой прием введения в игру, или нарушить логику объяснения игры. Если вопросы появились, то ответы на них лучше отнести к концу рассказа.

Для лучшего усвоения игры рассказ рекомендуется сопровождать показом (если, конечно, это возможно и необходимо).

Объяснение правил игры можно строить по следующему плану: игровая задача; роли и расположение на площадке; ход игры; правила, ограничения, критерии определения победителя.

Если педагог чувствует затруднения в четком, ясном изложении игры, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге.

Абсолютно недопустимо знакомство детей с игрой по книге, тетради и т.п. (например, чтение ее хода и правил)!

Деление на команды, распределение ролей – трудный момент. Трудный потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес.

Надо следить за тем, чтобы в играх детям давались такие роли, в которых они чувствуют себя более уверенно (иначе могут быть отказы от игры), а также которые особенно подходят для их воспитания, способствуют развитию или закреплению необходимых качеств. Если кто-то не хочет играть в предлагаемую вами игру, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

Роль водящего в игре самая ответственная. Медлительный и нерасторопный водящий в подвижной игре не побуждает партнеров к активным действиям, водящий-фантазер принесет успех игре на сочинение или угадывание историй и т.д. При выборе водящего надо учитывать не только его игровые умения,

но и его авторитет, его положение в коллективе и приложить максимум усилий, чтобы в роли водящего мог побывать каждый ребенок в той или иной игре.

Выделять водящих можно разными способами:

- по желанию; недостаток: может быть слишком много желающих; желающий не подходит на роль, не справится с ней;
- по жребию, считалочке; этот способ не вызывает споров среди детей, но не всегда может быть удачен выбор;
- по очереди; недостатки те же, что указаны выше;
- по результатам предыдущих игр; в качестве поощрения водящим становится игрок, оказавшийся наиболее ловким, быстрым, догадливым и т.п.;
- по результатам конкурса «на замещение роли»: предлагается выполнить какое-то несложное задание нескольким желающим, лучший результат обеспечивает лучшую роль;
- по назначению руководителя; преимущество: быстро выбран наиболее подходящий водящий, но при этом подавляется инициатива играющих;
- избирают сами играющие: в этом случае рекомендуется попросить объяснить детей, какими качествами должен обладать водящий; этот способ позволяет выявить лидеров, коллективное желание детей.

Деление на команды можно осуществить следующим образом:

- по жеребьевке: например, капитаны двух команд загадывают паре игроков «солнце или луна», каждый игрок, сделав выбор, идет в ту команду, капитан которой выбрал то же самое (капитаны договариваются об этом заранее), для каждой пары игроков предлагается новый набор слов на выбор;
- по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью – во второй (не всегда удобно, так как получается неравное количество человек в командах);
- по разрезанным открыткам: игрокам выдаются открытки, разрезанные на равное количество частей, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки – играют в одной команде;
- игроки сами набирают команду (например, игра «Два корабля»: выбирают капитаны, капитаны по очереди сами выбирают себе кока, юнгу и т.д., затем даются задания каждой категории игроков);
- при помощи игр-разбивок (например, «Молекулы», «Двойники») и др.

Руководство процессом игры. Руководитель игры должен знать и учитывать свойство двуплановости игры при ее организации. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном (игровом). При нарушении одного из планов игра всегда расстраивается. Очевиден распад игры, когда кто-либо из участников не желает войти в игровую ситуацию, оставаясь в реальном плане. Нарушение условного плана делает игру бессмысленной, если

же личность полностью уходит в условный план, теряя реальный, то личность проявляет себя патологически [3; 10].

Приведем примеры из собственного опыта. При проведении ролевой игры по книге Дж. Р. Толкиена «Властелин колец» «темные силы», роль которых играли вожатые, настолько увлеклись своей ролью, вошли в азарт, что сломали двери, то есть возобладал условный план. Кроме того, нарушение реального плана игры может негативно сказаться на психике ребенка, это особенно проявляется при частом обращении к азартным, виртуальным играм, когда формируется игровая зависимость личности; а также в ролевых играх (движение толкинистов и т.п.).

Примером нарушения реального плана также могут служить игры, в которых происходит разыгрывание фантов. Так, исполнение задания может сопровождаться включением в игру людей, которые к ней не имеют отношения, – «разбуди соседей и узнай который час» и т.п.

Руководство процессом игры предполагает создание и поддержку игровой атмосферы, соответствующего настроения игры. Иногда взрослому стоит самому участвовать в игре, увлекая своим примером, поведением. Поддержать интерес к игре помогает изменение обстановки, эмоциональное насыщение действий, появление новых ролей, атрибутов.

Для поддержания интереса к игре иногда следует усложнить, упростить или заменить какое-нибудь правило. Для этого, а также для создания новых игр существует формула, предложенная английскими специалистами на семинаре по программе «Игра – дело серьезное»: $Y \pm 1$. В ней Y означает какую-нибудь исходную игру, добавляя или отнимая (\pm) одно условие (правило, ограничение), мы изменяем игру, а при нескольких таких действиях получаем новую.

Если выполнение задания игры для детей достаточно сложно, не нужно заставлять выполнять его насильно. Если дети заинтересовались, через некоторое время они сами попросят вернуться к этой игре (когда приобретут необходимый навык, расширят кругозор или просто отдохнут).

В игре необходимо следить за ее нравственной атмосферой: чтобы не проявлялись зазнайство, превышение власти детей, играющих командные роли и т.п. Следует стремиться к тому, чтобы дети играли дружно, помогали друг другу, проявляли навыки взаимовыручки, не ссорились, не смеялись над проигравшими.

Контроль за соблюдением правил также относится к задачам руководства процессом игры. Неподчинение правилам игры может ее разрушить. Надо приучать детей сознательно соблюдать правила игры, добиваться сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на игроков. Игра требует объективного, беспристрастного судейства. Нарушение,

невыполнение правил учитываются системой штрафных баллов, очков и т.п. Игроки должны до начала игры представлять, чем грозит им нарушение правил. Хорошо, если роль судьи будет выполнять ребенок, избранный из состава участников, при этом он, несомненно, должен обладать авторитетом среди детей.

При организации игровой программы необходимо чередовать игры интенсивные и малоподвижные, эмоциональные и спокойные. Если игры основаны на решении задач, преодолении трудностей, следует начинать с более простых, переходя к сложным.

Окончание игры, выход из игры. Очень важно закончить игру своевременно, как только появились первые признаки утомления, по принципу: получили удовольствие, но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным («Играем последний раз» и т.п.). Продолжительность игры зависит от ее характера, содержания, возраста и состава участников.

Конец игры должен быть ярким, эмоциональным и результативным – победа, поражение и т. п., содержать подведение итогов. При подведении итогов игры надо учитывать не только быстроту, но и качество выполнения игровых действий. Надо отметить тех, кто лучше остальных действовал, поощрить игроков. К формам поощрения можно отнести:

- предоставление права быть водящим, ведущим другой игры;
- присвоение званий (капитан первого ранга);
- объявление благодарности (за наибольший вклад в победу и т.п.);
- выставление оценок, подсчет очков, определение мест;
- вручение знаков отличий и т.д.

Там, где имеется сюжет, рекомендуется конец, соответствующий сюжету игры: начальник заставы «демобилизует» своих пограничников и отпускает их по домам.

Обсуждение, анализ игры

Обсуждение, анализ игры с участниками. Последующий разбор игры с участниками имеет большое воспитательное значение.

При первичном проведении подвижных игр или при организации игр на взаимодействие можно указать на ошибки в технических приемах и в тактике. К разбору надо привлекать организаторов, помощников и самих игроков. Например, попросить ответить на вопросы: что помогало, мешало достижению результата; как можно было действовать, чтобы получить лучший результат; чему научились в игре; как изменились отношения участников, что послужило этому причиной и т.п. Это приучает ребят критически мыслить, повышает их сознательность, дисциплину, позволяет формировать правильную самооценку.

Анализ игры организаторами, самоанализ проведенной игры направлены на то, чтобы дать объективную и взвешенную оценку достигнутого психолого-педагогического влияния и установить степень соответствия достигнутых результатов поставленным задачам. Для этого можно привлечь независимых экспертов (коллег, родителей) и непосредственных участников игры – детей.

Анализ и самоанализ процесса организации игры позволяют развивать игротехнические умения ее организатора, руководителя, способствуют совершенствованию умений оценивать педагогический потенциал игр.

И, наконец, заметим, что каждому педагогу важно иметь банк игр. Для удобства использования игры рекомендуется описывать ее по следующему плану: название, адресат (для кого игра), педагогическое предназначение, игровые аксессуары (реквизит), роли, игровая задача, правила, ход игры, варианты игры.

Литература

1. Абраменкова, В. В. Во что играют наши дети? Игрушка и АнтиИгрушка / В. В. Абраменкова. – М.: Язуз, Эксмо, Лепта Книга, 2006. – 640 с.
2. Актуальные проблемы игровой культуры современного детства: сб. науч. ст. / под общ. ред. Е. А. Репринцевой. – Курск: Курск. гос. ун-т, 2008. – 303 с.
3. Ананьев, Б. Г. Избранные психологические труды: в 2 т.: Т. 2 / Б. Г. Ананьев; под ред. А. А. Бодалева и др. – М.: Педагогика, 1980. – 288 с.
4. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н. П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
5. Асташина, Е. Е. Игровые технологии как средство адаптации старшеклассников к социальной среде: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Е. Е. Асташина. – Самара, 2002. – 186 с.
6. Березовская, Т. В. Игра как средство самопознания старших школьников: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Т. В. Березовская. – Якутск, 1999. – 158 с.
7. Берн, Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы: пер. с англ. / Э. Берн; общ. ред. М. С. Мацковского. – СПб.: Университетская книга, 1996. – 398 с.
8. Бибарцева, Т. С. Методика стимулирования творческих способностей игровыми средствами: учеб. пособие / Т. С. Бибарцева. – СПб.: Академия культуры, 1995. – 48 с.
9. Бибарцева, Т. С. Формирование игровой культуры социального педагога: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.05. / Т. С. Бибарцева. – СПб., 1996. – 18 с.
10. Букатов, В. М. Педагогические тайнства дидактических игр: учеб. пособие / В. М. Букатов. – М.: Моск. психол.-социал. ин-т: Флинта, 1997. – 94 с.
11. Вайнер, М. Э. Игровые технологии коррекции поведения дошкольников: учеб. пособие / М. Э. Вайнер. – М.: Пед. о-во России, 2004. – 96 с.
12. Воловик, А. Ф. Педагогика досуга: учеб. / А. Ф. Воловик, В. А. Воловик; акад. пед. и соц. наук, моск. психол.-соц. ин-т. – М.: Моск. психол.-соц. ин-т: Флинта, 1998. – 232 с.
13. Воробьева, О. А. Социальная адаптация младших школьников с отклонениями в поведении средствами игровой деятельности: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. / О. А. Воробьева. – Курск, 2005. – 26 с.
14. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С 62–76.
15. Выготский, Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский; под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с.
16. Гороховская, И. В. Игра: Воспитательный потенциал, педагогическое руководство и организация: учеб.-метод. пособие / И. В. Гороховская; науч-

- ный ред. М. А. Углицкая. – 3-е изд., испр. и доп. – Вологда: Изд-во «Легия», 2007. – 100 с.
17. Григорьев, С. В. Игра и праздник: тезаурус по празднично-игровой культуре / С. В. Григорьев, А. С. Фролов. – М.: Московия, 2006. – 204 с.
 18. Гурьянова, О. Н. Использование ролевых игровых ситуаций при формировании коммуникативных умений: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. / О. Н. Гурьянова. – М., 1999. – 16 с.
 19. Добринская, Е. И. Свободное время и развитие личности / Е. И. Добринская, Э. В. Соколов. – Л., 1983.
 20. Еговцева, Н. Н. Народная игра как средство формирования культуры общения у младших подростков: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. / Н. Н. Еговцева. – Курган, 2000. – 22 с.
 21. Игра и детское движение: И. Н. Жуков – в помощь организаторам детского движения и педагогам / сост. И. В. Руденко; под ред. А. В. Волохова. – М.: НПЦ ЦС СПО (ФДО), 1992. – 70 с.
 22. Игровые технологии как условие формирования личности ребенка: метод. пособие / сост. Л. Ф. Блинова. – Казань: Новое знание, 2002. – 80 с.
 23. Игры – обучение, тренинг, досуг: в 7 кн. / под ред. В. В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 1994–1995.
 24. Казанский, О. А. Игры в самих себя / О. А. Казанский. – М.: Роспедагогство, 1995. – 128 с.
 25. Каникулы: игра, воспитание: о педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников: кн. для учителя / О. С. Газман, З. В. Баянкина, В. М. Григорьев и др.; под ред. О. С. Газмана. – М.: Просвещение, 1988. – 160 с.
 26. Каптерев, П. Ф. Избранные педагогические сочинения / П. Ф. Каптерев. – М., 1982.
 27. Каптерев, П. Ф. О детских играх и развлечениях / П. Ф. Каптерев // Народное образование. – 1999. – № 8. – С. 228–240.
 28. Коменский, Я. А. Избранные педагогические сочинения: в 2 т. / Я. А. Коменский. – М.: Педагогика, 1982.
 29. Коротков, И. М. Подвижные игры в школе: в помощь учителю физкультуры / И. М. Коротков. – М.: Просвещение, 1979.
 30. Куликова, Л. В. Коллективная игра в воспитательной системе школы: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. / Л. В. Куликова. – Владимир, 1999. – 182 с.
 31. Куприянов, Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъективности во взаимодействии: моногр. / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская; костром. гос. ун-т им. Н. А. Некрасова. – Кострома: КГУ, 2003. – 150 с.
 32. Куприянов, Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей: учеб.-метод. пособие / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 216 с.
 33. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность / А. Н. Леонтьев. – М.: Политиздат, 1997. – 304 с.

34. Леонтьев А. Н. Избранные психологические произведения: в 2 т. / А. Н. Леонтьев. – М., 1983.
35. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса: учеб. пособие. – Новосибирск: НПГУ, 1995. – 152 с.
36. Макаренко, А. С. Книга для родителей: к 100-летию со дня рождения А. С. Макаренко / А. С. Макаренко. – М.: Педагогика, 1988. – 304 с.
37. Макаренко, А. С. Некоторые выводы из педагогического опыта: собр. соч.: в 7 т. Т. 5 / А. С. Макаренко. – М.: Академия пед. наук, 1958. – 576 с.
38. Мамигонов, В. Г. Педагогические игры: содержание и возможности / В. Г. Мамигонов, Т. А. Мамигонова // Советская педагогика. – 1981. – № 2. – С. 96–104.
39. Марц, В. Г. Беседы по методике и теории игры: учеб. пособие / В. Г. Марц. – М.: СпортАкадемияПресс, 2001. – 204 с.
40. Миллер, С. Психология игры: пер. с англ. / С. Миллер. – СПб.: Университетская книга, 1999. – 320 с.
41. Миновская, О. В. Ситуационно-ролевая игра как средство педагогического регулирования социальных ожиданий подростков: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. / О. В. Миновская. – Кострома, 2002. – 212 с.
42. Нужнова, Н. М. Комплексная игра как средство социализации детей младшего школьного возраста: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. / Н. М. Нужнова. – Улан-Удэ, 2000. – 150 с.
43. Овчарова, Р. В. Справочная книга социального педагога / Р. В. Овчарова. – М.: Сфера, 2001. – 480 с.
44. Организация и руководство игровой деятельностью младших школьников в учебной и внеклассной работе: метод. указания. – Гомель, 1984.
45. Пак, Л. Г. Социализация младших школьников в игровой деятельности: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. / Л. Г. Пак. – Оренбург, 2004. – 180 с.
46. Паничева, Э. В. Влияние коллективной игры на развитие активности подростков (на материале пионерских игр): дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Э. В. Паничева. – Л., 1982.
47. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров; моск. пед. ун-т. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 268 с.
48. Покровский, Е. А. Детские игры: Преимущественно русские / Е. А. Покровский. – М.: ТЕРРА; «Книжная лавка – РТР», 1997. – 416 с.
49. Празднично-игровая культура семьи и детства / Б. З. Вульф, В. М. Григорьев, С. В. Григорьев и др.; под общ. ред. Д. Л. Монахова, С. В. Григорьева, А. С. Фролова. – М.: ОДИ-International, МГДД(Ю)Т, 2008. – 232 с.
50. Программа «Игра – дело серьезное». – М.: НПЦ ЦС СПО (ФДО), 1991. – 18 с.
51. Профилактическая и реабилитационная работа специализированных учреждений для несовершеннолетних: науч.-метод. пособие / под ред. Г. М. Иващенко. – М.: Государственный НИИ семьи и воспитания, 2001. – 208 с.

52. Прутченков, А. С. Теория и практика игровой технологии экономического воспитания школьников: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.06 / А. С. Прутченков. – М., 1997. – 350 с.
53. Репринцева, Е. А. Игра в образовании ребенка: От прошлого к настоящему: учеб. пособие / Е. А. Репринцева. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2004. – 264 с.
54. Репринцева, Е. А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01. / Е. А. Репринцева. – Курск, 2005. – 46 с.
55. Репринцева, Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика / Е. А. Репринцева. – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005. – 422 с.
56. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер Ком, 2003. – 720 с.
57. Салина, Е. А. Игра как метод экологического воспитания подростков в многопрофильном учреждении дополнительного образования: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Е. А. Салина. – Кострома, 2002. – 188 с.
58. Сальникова, Л. Детские игры эпохи перестройки / Л. Сальникова. – М.: Знание, 1993. – 62 с.
59. Степанова, О. А. Коррекционно-развивающие ресурсы игры в работе с младшими школьниками / О. А. Степанова // Нач. шк.: Плюс-минус. – 2001. – № 4. – С. 3–7.
60. Степанова О. А. Методика игры с коррекционно-развивающими технологиями: учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко; под. ред. Г. Ф. Кумариной. – М.: Академия, 2003. – 272 с.
61. Сухомлинский, В. А. Сердце отдаю детям / В. А. Сухомлинский. – М.: Прогресс, 1980. – 532 с.
62. Технология игровой деятельности: учеб. пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; науч. ред. В. А. Фадеев; сост. прил.: Е. М. Аджиева и др. – Рязань: Изд-во РГПУ, 1994. – 118 с.
63. Технология игры в XXI веке: игровые формы и методы в работе детских общественных объединений для установления равных возможностей детей и изучения их прав / авт.-сост. М. Р. Мирошкина, И. И. Фришман. – М., 1999. – 120 с.
64. Тимонин, А. И. Формирование готовности будущего учителя к использованию игры как педагогического средства: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / А. И. Тимонин. – Ярославль, 1995. – 224 с.
65. Узнадзе, Д. Н. Психологические исследования / Д. Н. Узнадзе. – М.: Наука, 1966. – 452 с.
66. Ушинский, К. Д. Избр. тр.: в 4 кн. / К. Д. Ушинский. – М.: Дрофа, 2005.
67. Фабрикантова, Е. В. Сюжетно-ролевая игра как средство воспитания гражданственности старшеклассников: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Е. В. Фабрикантова. – Оренбург, 2002. – 228 с.
68. Феномен игры в культуре и образовании: Материалы Четвертой региональной зимней культурно-антропологической школы молодых ученых

- «Культура – образование – Человек» / под ред. Е. А. Репринцевой. – Курск: Изд-во Курск. гос. пед. ун-та, 2003. – 472 с.
69. Финогенов, А. В. Игровые технологии в школе: учеб.-метод. пособие / А. В. Финогенов, В. Э. Филиппов. – Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001. – 90 с.
70. Фришман, И. И. Игра как средство гуманизации социальных отношений в детских и подростковых организациях: автореф. дис. ...канд. пед. наук: 13.00.01 / И. И. Фришман. – Казань, 1992. – 20 с.
71. Фришман, И. И. Игровое взаимодействие в детских объединениях: Монография / И. И. Фришман. – Ярославль: Издат. дом «Медиум-пресс», 2000. – 302 с.
72. Фришман, И. И. Игры без проигравших (результаты исследований особенностей игрового взаимодействия в детских объединениях): учеб. пособие / И. И. Фришман. – Н. Новгород: Педагогические технологии, 2003. – 90 с.
73. Хейзинга, Й. Человек играющий. В тени завтрашнего дня: пер. с нидерл. / Й. Хейзинга; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.
74. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
75. Шмаков, С. А. Уроки детского досуга: в помощь педагогу-экспериментатору, классному руководителю / С. А. Шмаков. – М., 1992. – 56 с.
76. Шмаков, С. А. От игры к самовоспитанию: сб. игр коррекций / С. А. Шмаков, Н. Я. Безбородова. – М.: Новая школа, 1993. – 76 с.
77. Щедровицкий, Г. П. Психология и педагогика игры дошкольника / Г. П. Щедровицкий. – М., 1966.
78. Щуркова, Н. Е. Классное руководство: игровые методики / Н. Е. Щуркова. – М.: Педагогическое общество России, 2001. – 224 с.
79. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов, В. П. Зинченко; АПН СССР. – М.: Педагогика, 1989. – 554 с.
80. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

Воспитательный потенциал игры (по Курриянову Б.В., 2000)

Воспитательные номиналы игры – результаты педагогической деятельности, которые могут быть достигнуты при использовании игры в качестве педагогического средства.		
<p>Дополнительные воспитательные номиналы игры – обеспечение мотивации участия ребенка в совместной деятельности.</p> <p>Внутренние побудители активности: - переживание азарта, приключений, эмоциональной напряженности, соперничества, таинственности, романтичности, успеха или поражения, собственной востребованности, престижности игрового статуса; - самореализация в процессе взаимодействия; - занимательность мысленного и практического решения игровых задач; - снижение тревожности и опасений за возможный неуспех в деятельности; - возможность построения положительного образа себя в собственном воображении.</p>	<p>Основные потенциалы игры, проявляющиеся в развитии качеств и сфер личности играющего.</p> <p>Основные номиналы игры первого уровня – достижение устойчивого личностного состояния – включенности в игровую деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определение субъектом цели участия в игре; - интериоризация этой цели; - овладение необходимыми знаниями, навыками и умениями для успешного овладения этим видом деятельности; - субъективная значимость игры для личности: процесса, результата, межличностных отношений; - непосредственное участие в игре, выполнение конкретных действий и операций, составляющих игровую деятельность; - интенсивность участия в игре. 	<p>Основные номиналы игры второго уровня – развитие субъектом следующих групп собственных способностей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - коммуникативные; - аналитические; - рефлексивные; - способности к организации собственной деятельности; - способности к организации деятельности группы.

Анкета для школьников

Дорогой друг!

Известно, что дети любят играть и делают это увлеченно, с удовольствием. Твои ответы на вопросы анкеты помогут более интересно и с пользой организовать игры в вашем отряде, а в дальнейшем и в школе.

Тебе предстоит обвести кружком тот вариант ответа, который наиболее точно отражает твое мнение или написать свой. Возможно несколько вариантов ответа.

Заранее благодарим за участие в работе!

1. **Вспомни прошедшие 2–3 недели и напиши те игры (не более 5), в которые ты играл(-а)?**
2. **Как часто ты играешь?**
 - а) ежедневно
 - б) 2–3 раза в неделю
 - в) 2–3 раза в месяц
 - г) другое _____
3. **Какие игры тебе нравятся больше всего?**
 - а) подвижные
 - б) настольные
 - в) интеллектуальные
 - г) игры-путешествия
 - д) игры-забавы (развлекательные)
 - е) игры-конкурсы
 - ж) компьютерные
 - з) игры-театрализации
 - и) народные
 - к) другое _____
4. **Какие игры тебе не нравятся? Почему?**
 - а) подвижные
 - б) настольные
 - в) интеллектуальные
 - г) игры-путешествия
 - д) игры-забавы (развлекательные)
 - е) игры-конкурсы
 - ж) компьютерные
 - з) игры-театрализации
 - и) народные
 - к) другое _____
5. **Ты чаще предпочитаешь играть:**
 - а) один
 - б) с другом (подругой)
 - в) в небольшой компании (до 10 человек)
 - г) в большой компании (более 10 человек)

6. Какое участие чаще всего в игре принимаешь ты?

- а) сам(-а) организую игру
- б) наблюдаю за ходом игры со стороны
- в) участвую, когда организуют другие
- г) стараюсь избегать участия в играх
- д) другое _____

7. С кем ты больше любишь играть, с мальчиками или девочками?

8. Придумываешь ли ты игры сам? Если да, то, какие?

9. Если бы тебе предложили поиграть с другими ребятами, назови 3–5 игр, которые ты бы провел:

- а) подвижные
- б) настольные
- в) интеллектуальные
- г) игры-путешествия
- д) игры-забавы (развлекательные)
- е) игры-конкурсы
- ж) компьютерные
- з) игры-театрализации
- и) народные
- к) другое _____

10. Удастся ли твоим родителям играть с тобой?

- а) увы, у них на это не хватает времени
- б) удастся, но крайне редко
- в) играют часто, практически ежедневно
- г) другое _____

11. Укажи свой возраст

- а) 6–7 лет
- б) 8–10 лет
- в) 10–11 лет
- г) 11–13 лет
- д) 13–15
- е) другое _____

12. Укажи свой пол

- а) мужской
- б) женский

Благодарим за участие!

БАНК ИГР

ИГРОВАЯ ДИАГНОСТИКА

Пальчики

Участники сидят в кругу. Задача игроков: встать со стула (выйти вперед) такому количеству человек, сколько пальцев показывает ведущий. Задание считается законченным тогда, когда встанет нужное количество человек и ведущий скажет: «Спасибо». После этого называется другое число и т.д.

Наблюдатель фиксирует, какова атмосфера игры; кто чаще всего брал на себя инициативу; как решался вопрос, если стоящих не хватало или было больше определенного ведущим количества и т.д.

Построения

Игрокам предлагается построиться по размеру обуви; по высоте обуви; по алфавиту первой буквы имени; по числу и месяцу рождения; по порядку номеров квартир (домов), в которых живут, и т.д.

Азбука

Участникам предлагается построить (изобразить) при помощи своих тел буквы, слова. В выполнении задания должны участвовать все игроки.

Фигуры

Игроки встают в круг, берутся за руки и закрывают глаза. Им дается задание построить квадрат, равносторонний треугольник, ромб, окружность, шестиугольник, звезду. При выполнении игрового задания нельзя расцеплять руки и открывать глаза.

В играх «Построения», «Азбука», «Фигуры» участникам необходимо инициировать выполнение задания, предлагать способы его выполнения, управлять игроками в ходе совместной деятельности. Как правило, эти функции берут на себя лидеры, ребята с организаторскими способностями.

Созвездие

Каждый игрок – это звезда. А все вместе – это созвездие.

Один из участников должен расставить всех остальных на определенном расстоянии вокруг себя с учетом того, что каждая звезда обладает своими особенными характеристиками: цветом, массой, удаленностью от других и т.п. Затем участники кратко высказываются, согласны ли они со своим местом.

Хорошо, если каждый участник (конечно же, по очереди) создаст свое созвездие, центром которого будет он сам.

Эта игра – своеобразная социометрия. Она иллюстрирует систему симпатий-антипатий и взаимоотношений в группе детей.

Большая семейная фотография

Участникам предлагается представить, что они все – большая семья, которая пришла сфотографироваться для семейного альбома.

Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка». Он тоже может участвовать в расстановке членов семьи. Больше никаких установок для игроков не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять.

После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трех. На счет «три!» все дружно и громко кричат: «Сыр!» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Игра поможет раскрыть систему симпатий-антипатий. Практика показывает, что роли «фотографа» и «дедушки» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята, хотя не исключено стремление к руководству и других «членов семьи». Информативны и способы распределения ролей (предложение, уговоры, захват и т. п.), и активность-пассивность в выборе месторасположения.

Напомним, что большими диагностическими возможностями также обладают игры на взаимодействие, которые будут представлены ниже.

РАЗВИТИЕ ГРУППЫ, КОЛЛЕКТИВА

Игры на знакомство

Давайте познакомимся! (игра-шутка)

– Пожалуйста, все громко на счет «три» назовите свое имя. Раз, два, три!

Дальше с юмором прокомментируйте результаты выкрикивания. Например: «Как я понял, у нас четыре Насти, шесть Артемов и еще по одному Саше, Саньке и Шурочке... А теперь разберемся, кто есть кто, персонально. Помоему, эта девочка кричала, что ее зовут Боря. Ах, ты не Боря! А кто же ты? Машенька! То-то я смотрю, такая симпатичная девочка и ничуть на Борю не похожа. Запомните, ребята: это совсем не Боря, а Маша» и т.п.

Имя в кругу

Участники стоят в кругу. Один из игроков делает шаг в центр круга, называет свое имя, показывает какое-то движение или жест, свойственный ему (или придуманный), затем возвращается в круг. Все игроки дружно и одновременно делают шаг в круг, повторяют имя, движение и пытаются при этом воспроизвести эмоции, настроение этого участника.

Снежный ком

Участники сидят в кругу. Первый человек называет свое имя; второй повторяет имя первого и называет свое; третий повторяет имя первого, второго и говорит свое и т.д. Задача игрока: перечислить по порядку имена всех участников, названных до него, а затем назвать свое имя.

Вариант игры: называть имя и определение (качество), начинающееся на первую букву имени (Игорь – интеллектуальный, Катя – креативная и т.п.).

Мяч знакомств

Участники стоят в кругу. Задача игрока, держащего мяч, – назвать свое полное имя, а затем сказать, какая форма имени ему не нравится, а какая – нравится (Ирина, Ирка, Иринка). Затем перебросить мяч другому игроку.

Когда мяч по одному разу побывал у всех игроков, они, кидая его, называют уже не свое имя, а имя того, кому бросают мяч. Причем называют именно ту форму имени, которая нравится человеку.

Шла коза по лесу...

Все играющие стоят в кругу и держатся за руки, водящий находится в центре. Игроки ходят по кругу и говорят слова: «Шла коза по лесу (3 раза), нашла себе принцессу (3 раза)». Водящий выбирает себе любого человека, и они называют друг другу свои имена, затем берутся за руки, делают движения и поют вместе со всеми дальше:

- Давай, коза, попрыгаем (3 раза)
(прыгают).
- И ножками подпрыгаем (3 раза)
(выбрасывают поочередно ноги вперед).
- Давай с тобой потопаем (3 раза)
(топают).
- И ручками похлопаем (3 раза)
(хлопают по ладоням друг друга).
- Давай с тобой покружимся (3 раза)
(кружатся по парам).
- И навсегда подружимся (3 раза)
(пожимают друг другу руки, называют свои имена).

Игра начинается с начала, только водящих уже двое. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки из круга не будут выбраны.

Варианты игры:

- а) в кругу остается один водящий – тот, кого выбрали;
- б) водящий выбирает себе пару с закрытыми глазами.

Алфавит

Ведущий называет одну букву алфавита. Те, чьи имя или фамилия начинаются на эту букву, встают, представляются и называют свое положительное качество на эту букву.

Покрывало

Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянута покрывало, которое держат два человека.

По одному человеку из каждой команды подсаживаются поближе к покрывалу. Покрывало неожиданно опускают, и игрокам (сидящим у покрывала) необходимо успеть первым произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал – «забирает» к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков.

Я – кораблик

Всем выдаются кораблики (или участники сами рисуют, изготавливают их из бумаги), и каждый по очереди рассказывает о себе как о кораблике. Например, мой кораблик зовут «Наташа», он любит веселиться, поэтому у него много друзей.

Угадай, кто

Участники игры пишут на листочках три свои качества (определения) и передают ведущему, который затем их зачитывает. Задача игроков: угадать, о ком идет речь.

Вариант игры: написать *брачное объявление*, делая акцент на описании себя, а не потенциального партнера. При этом важно выделить свои достоинства, которые могут заинтересовать другого человека, а не увлекаться описанием внешнего вида, тем более наличием или отсутствием материальных благ (квартиры, машины и т.п.).

Двойники

Участники расположены на площадке в хаотичном порядке.

По команде ведущего необходимо найти и собрать всех двойников, то есть людей, которые обладают теми же качествами, привычками, пристрастиями.

Параметры для сравнения и поиска задаются ведущим: любимое варенье, знак Зодиака, любимый цветок, любимое время года, хобби, любимый вид спорта, любимый школьный урок и т.п.

Общее и особенное

Участники организуют два круга – внутренний и внешний – и стоят в парах лицом друг к другу. Количество игроков, стоящих в обоих кругах, должно быть одинаковым.

Игроки, стоящие во внешнем кругу, говорят своим партнерам фразу, начинающуюся со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...» (например, мы с тобой похожи тем, что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д.). Участники, стоящие во внутреннем круге, отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» (например, мы с тобой отличаемся цветом глаз, длиной волос и т.д.).

Затем по команде ведущего (хлопок, звуковой сигнал и т.п.) игроки, стоящие во внутреннем круге, передвигаются на шаг вправо, меняя партнера. Игра повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Игры на снятие тактильного барьера

Коленочки

Участники сидят в кругу, положив свои ладони на колени соседей: правая рука лежит на левом колене правого соседа, левая рука – на правом колене левого соседа, при этом руки соседних игроков оказываются перекрещены.

Ведущий первым передает хлопок по левому колену второго игрока (правый сосед), следующим хлопает тот игрок, чья рука лежит на правом колене второго игрока, затем хлопает второй игрок по левому колену третьего игрока и т.д. Таким образом, хлопок передается поочередно в том порядке, как лежат руки на коленях. Кто ошибается (хлопнул раньше очереди или не хлопнул в свою очередь) – убирает руку. Если кто-то хлопнул по одному колену дважды – игра меняет направление, то есть хлопок передается в другую сторону. Побеждает тот, у кого по окончании игры останутся обе руки на коленях соседей.

Здравствуйте!

Каждому участнику предлагается поздороваться со всеми игроками, различными способами (так как принято в разных странах).

В России принято при приветствии пожимать друг другу руки;

в Македонии здороваются локтями;

в Бразилии хлопают друг друга по плечу;

в Никарагуа приветствуют друг друга, касаясь плечами;

в Зимбабве при приветствии трутся спинами;

в Италии принято горячо обниматься;

у австралийских аборигенов принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.

Ведущий объявляет способы приветствия в динамичном темпе, при этом должно быть достаточно времени для того, чтобы участники успели поздороваться с большинством игроков.

Я – дрозд

Участники организуют два круга – внутренний и внешний – и стоят в парах лицом друг к другу. Количество игроков, стоящих в обоих кругах, должно быть одинаковым.

Игроки хором повторяют следующие слова, сопровождая их движениями:

– Я дрозд.

(Показывают на себя, касаясь рукой грудной клетки.)

– Ты дрозд.

(Касаются рукой плеча партнера.)

– У меня нос.

(Касаются кончиками пальцев своего носа.)

– У тебя нос.

(Касаются кончиками пальцев носа партнера.)

– У меня щечки аленькие.

(Касаются своих щек двумя руками.)

– У тебя щечки аленькие

(Касаются щек партнера двумя руками.)

– У меня губки бантиком.

(Показывают на свои губы.)

– У тебя губки бантиком.

(Показывают на губы партнера.)

– Мы с тобой два друга.

(Пожимают руки и называют имена.)

– Любим мы друг друга.

(Обнимают друг друга.)

Затем игроки, стоящие во внутреннем круге, передвигаются на шаг вправо, меняя партнера. Игра повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Человек-человеку

Участники образуют пары, которые расположены произвольно на площадке. Игроки в парах стоят лицом друг к другу.

Водящий-ведущий называет последовательно части тела, которыми игроки в парах должны коснуться друг друга (например: руки, колени, плечи, носы). Каждый раз, соприкасаясь названными частями тела, участники не разнимают названных ранее.

По команде «человек – человеку» игроки меняют партнеров, водящий тоже «занимает» какого-то игрока. Кто остался без пары, становится водящим, и игра продолжается.

Снятию тактильного барьера способствуют также игры «Плот», «Обрыв», «Ха-ха», «Крокодил» и др., описанные ниже.

Игры на взаимодействие

Прежде чем представить описание игр на взаимодействие, дадим рекомендации по их проведению.

Оптимальное число участников – 10–15 чел. Желательно, чтобы игроки были одеты в спортивную форму.

Важно, чтобы в выполнении игровых заданий участвовали все члены группы (коллектива).

Некоторые игровые задания связаны с риском получения ссадин и более серьезных травм, поэтому ведущему необходимо постоянно помнить о технике безопасности при организации таких игр, как «Плот», «Крокодил», «Обрыв», необходимо привлечь помощников для организации страховки. Рекомендуется, чтобы организаторами и ведущими игр на взаимодействие были взрослые или старшеклассники, которые побывали их участниками.

В начале каждой игры ведущий предъявляет участникам ее задачу, правила и ограничения. При возникновении вопросов у игроков, правила повторно проговариваются без дополнительных объяснений. При выполнении задания действует принцип: «Разрешено все, что не запрещено», но участники должны догадаться об этом сами.

В играх, где группе необходимо выполнять задание молча, участник, у которого возник вопрос по заданию или правилам, сигнализирует об этом ведущему поднятием руки. Свой вопрос он может задать только с разрешения ведущего. В противном случае это расценивается как нарушение запрета говорить вслух.

Во время выполнения игровой задачи ведущий остается нейтральным, не помогает и не мешает игрокам (они должны всего добиться сами, на собственном опыте), при этом он поддерживает хорошее настроение, осуществляет страховку и организует ее силами самих участников. Ведущий вмешивается в работу группы при нарушении правил и условий игры, а также если в группе имеют место такие проявления асоциального поведения, как оскорбления, ненормативная лексика, агрессия и т.п. Кроме того, психологический настрой и ведущего, и участников должен быть таким, чтобы успех мотивировал игроков, а неудача была бы только учебным опытом, полезным для личного развития.

Для осознания членами группы процесса ее развития следует организовать самоанализ действий группы. Обсуждение можно строить по этапам решения игровой задачи: принятие решения и выполнение задания.

Ведущий предлагает участникам поделиться впечатлениями и ответить на следующие вопросы: как шло обсуждение; какие способы использовали игроки для «протаскивания» своей идеи; как пришли к общему решению; кто брал на себя инициативу; что помогало (мешало) при выполнении задания; что бы сделали по-другому, если бы выполняли это задание во второй раз и т.п.

Стульчики

Игрокам всем вместе необходимо встать со стульев, каждому зайти за свой стул (при этом все должны идти в одну сторону – либо влево, либо вправо), взять его в руки, поставить на место, обойти вокруг (завершить круг, то

есть продолжить движение в первоначальном направлении) и сесть. Выполнять задание необходимо синхронно. Во время выполнения задания запрещается разговаривать. Предварительно дается время (1 мин.), для того чтобы игроки договорились о тактике игры. Если нарушается синхронность или запрет на разговоры, ведущий дает сигнал вернуться на исходные позиции.

Ведущему рекомендуется показать игрокам серию действий, необходимых для выполнения задания.

Электроцепь

Участники садятся в круг на землю (пол), касаясь сидящих рядом ступнями и держась за руки. Необходимо всем участникам одновременно (синхронно) встать, не расцепляя рук и не меняя положения ступней. При нарушении правил (расцепление рук, отрыв ступни от ступни соседей, несинхронный подъем) игровое задание выполняется с начала.

Обрыв

Все игроки встают в шеренгу на бревно, скамейку или поребрик (шириной 20 см и длиной 7–8 м).

Участникам необходимо поменяться местами так, чтобы первый с одного конца шеренги стал первым с начала другого, второй с конца стал вторым с начала и т.д. При касании земли любым участником игровое задание выполняется всей группой с начала.

Шаги

Участники стоят в шеренге, взявшись за руки. Необходимо синхронно пройти расстояние в 30–35 м, используя следующий алгоритм: «Три шага налево, три шага направо, шаг вперед, два назад и четыре прямо».

При выполнении задания игрокам нельзя разговаривать, расцеплять руки. При нарушении ограничений, при ошибке в алгоритме или при нарушении синхронности в шагах, задание выполняется сначала.

Ха-ха

Участники ложатся, кладя голову на живот другому участнику, образуя таким образом длинную цепь (или замыкая круг). Первый играющий говорит: «Ха», второй: «Ха-ха» и т.д. Таким образом, участник должен столько раз сказать «ха», какой порядковый номер он имеет. Игровое задание считается выполненным, когда все участники произнесут необходимое число раз «ха», и при этом никто не засмеется. Если кто-нибудь смеется, игра начинается заново, с первого игрока.

Расположение игроков может быть и иным: участники сидят в кругу, правая рука каждого лежит на животе правого соседа.

Плот

На земле (полу) начерчен квадрат со стороной 1 м – это плот, а кругом – вода. Необходимо всем игрокам уместиться на плоту и продержаться в таком положении не менее 10 сек. При этом нельзя заступать за его границы.

Крокодил

Участники садятся на землю (пол) вплотную друг за другом, вытянув в стороны ноги. Руки игроков подняты над головой и согнуты в локтях.

Первый участник встает и ложится спиной на руки сидящих за ним, скрепив свои руки на груди. Игроки передают его на руках в «хвост» группы. При этом переправляющим участникам нельзя вставать, а переправляемый не должен касаться земли (пола). Таким образом необходимо переправить всех игроков. При нарушении правил игровое задание выполняется с начала.

Гусеница

Игроки встают в колонну друг за другом. Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ними игроку, стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку игрока, стоящего впереди.

Всей группе необходимо сесть на пол, а затем подняться, не расцепляя при этом рук. При нарушении правил игровое задание выполняется с начала.

Лабиринт

На земле (полу) начерчен квадрат (3 м × 3 м), разделенный на 100 квадратов, со стороной 30 см каждый. Данное поле-сетка представляет собой лабиринт.

У ведущего имеется уменьшенное изображение лабиринта, на котором отмечен путь через него (заштрихованы соответствующие квадраты).

В начале игры все участники находятся с одной стороны лабиринта. Всей группе необходимо оказаться на противоположной стороне лабиринта, выполняя следующие правила. В каждый момент времени в лабиринте может находиться только один игрок. Если участник ступил на «правильный» квадрат (заштрихованный у ведущего), то ведущий при этом молчит, и участник получает право выбрать еще один квадрат и ступить на него. В случае неверно выбранного квадрата ведущий произносит «ку-ку», после чего игрок должен вернуться назад по пройденным им квадратам (найденному пути). Нельзя использовать вспомогательные материалы для пометки ходов.

Игровое задание выполняется молча. У игроков есть две минуты на обсуждение тактики выполнения задания. По истечении времени обсуждения участники становятся в шеренгу и начинают по очереди пробовать искать путь через лабиринт.

В случае, когда часть группы уже перешла на другую сторону лабиринта, а кто-то из оставшихся участников ступил на неверный квадрат, все возвращаются на исходную сторону. Это правило работает и при нарушении запрета на разговоры.

Кочки

На полу зигзагом разложены «кочки» – листы бумаги или фанерки (20 см × 15 см), расстояние между которыми – 80 см. Количество «кочек» соответствует числу участников игры.

Игроки встают на «кочки». Ведущий сообщает каждому слово из известного стихотворения так, чтобы другие этого не слышали. Слова раздаются в произвольном порядке.

Участникам необходимо встать на «кочки» таким образом, чтобы из общенных слов сложилось стихотворение. При этом можно перемещаться только по «кочкам»; в каждый момент времени перемещаться может только один участник. Игрок, стоящий на двух «кочках», признается перемещающимся. При нарушении правил упражнение выполняется сначала – участники встают в исходном порядке на «кочки».

Паровозик

Участники встают в затылок друг другу и кладут руки на плечи впереди стоящего (свободные руки только у первого игрока).

Первому участнику необходимо взять в руки определенный предмет на игровой площадке. При этом у всех закрыты глаза и только у последнего игрока они открыты. Во время выполнения задания запрещается разговаривать. У игроков есть две минуты на обсуждение тактики игры.

Игры на доверие

Ведомые и ведущие

Участники разбиваются на пары и определяют, кто будет ведомым, а кто – ведущим. Ведущие кладут левую руку на правое плечо ведомых.

Ведомые закрывают глаза и выполняют словесные команды ведущих. Ведущие должны провести ведомых игроков через препятствия, которые находятся в игровом пространстве (препятствия может называть или создавать организатор игры).

Вариант игры: ведущий подает команды ведомому игроку без слов, только касаниями руки.

Колокол

Играют 10–15 чел. Участники образуют плотный круг (плечи стоящих рядом игроков должны соприкасаться) и выставляют вперед согнутые в локтевом суставе руки, ладони расположены на уровне груди и открыты в центр круга – «колокол».

В центре круга находится один игрок (водящий) – «язычок колокола». У него руки скрещены на груди и закрыты глаза. «Язычок колокола», не сгибая ног, отклоняется назад на руки одного из игроков. Игрок, касаясь спины водя-

щего, начинает аккуратно и осторожно передавать его на руки игроку стоящему рядом и так далее по кругу.

Во время игры недопустимы разговоры, любые речевые сигналы, смешки со стороны участников.

Внимание! Не рекомендуется использовать игры на взаимодействие и на доверие в развлекательных целях, так как они часто сопряжены с риском получения травм и требуют серьезного психологического настроя.

ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТУРООБРАЗУЮЩЕГО ДОСУГА

Подвижные игры

Анюта-Васюта

Все участники стоят в кругу, держась за руки. Выбирают двух водящих – Анюту и Васюту, им завязывают глаза. Васюта должен поймать Анюту, при этом он кричит: «Анюта», а Анюта отзывается: «Я тута». Анюта и Васюта не выходят за пределы круга.

Вариант: выбирают две пары водящих: Анюта-Васюта, Коля-Оля.

ПараЛов

Участники разбегаются по игровой площадке. Двое водящих берутся за руки и, бегая, стараются поймать кого-нибудь из игроков, затянув его в свой кружок. Пойманному запрещается вырваться силой, он отходит в сторону и ждет, пока водящие не поймают еще одного игрока. Тогда оба пойманных берутся за руки и ловят участников игры так же, как первая пара. Так, каждые двое пойманных составляют еще одну пару водящих. Игра продолжается до тех пор, пока на площадке не останется ни одного непоиманного игрока.

Воробьи и кот

На игровой площадке чертится круг (радиусом 1,5–3 м – в зависимости от количества игроков), за которым располагаются все участники, – это «воробьи».

Водящий – «кот» – становится внутри круга. «Воробьи» непрерывно то вбегают внутрь круга, то выбегают из него. «Кот» в это время старается поймать того, кто находится в кругу. Пойманный становится «котом», а «кот» – «воробьем», игра продолжается.

Поищи-ка

Для каждого игрока загадывается какое-нибудь животное, все закрывают глаза и, подражая звукам своего животного, должны собраться в группы (кошки с кошками, лягушки с лягушками и т.п.).

Хвост дракона

Все участники встают в цепочку и кладут руки на талию впереди стоящего. Первый игрок – «голова дракона», последний – «хвост». Голова должна поймать хвост, при этом не расцепиться.

Вариант игры: участники делятся на две команды (два дракона); голова каждого дракона ловит хвост другого. Выигрывает команда, которая первой поймает хвост противника; команда, игроки которой расцепились признается проигравшей.

«Тише едешь – дальше будешь. Стоп!»

Водящий становится спиной к участникам, игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30–40 шагов от него.

Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь», игроки в это время приближаются к нему. После команды водящего «Стоп!», он резко поворачивается к участникам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться водящего.

Менялочки

Игроки садятся в круг так, чтобы одного стула не хватало.

Водящий находится в центре, он предлагает поменяться местами тем, кто соответствует названному им признаку («Все Маши меняются местами», «Все, кто родился летом...» и т.п.). Когда игроки меняются местами, водящий занимает один из освободившихся стульев. Водящим становится тот, кому не хватило стула.

Молекулы (игра-разбивка)

Все игроки хаотично движутся, ведущий говорит: «Молекулы-молекулы – три атома», все должны встать по трое и т.д. В конце игры ведущий называет такое количество атомов, сколько должно быть человек в составе команд для другой игры.

Вариант: кто не успел объединиться – выходит из игры.

Игры в ненастную погоду

Цепочка противоречий (Оптимист-пессимист)

Участники сидят в кругу. Первый игрок описывает ситуацию и дает ей оценку с обоснованием. Например, на улице идет дождь – это хорошо, потому что не будет пыли. Второй участник повторяет обоснование (вторую часть высказывания) и дает ему противоположную оценку и свое обоснование. Например, не будет пыли – это плохо, так как у дворников не будет работы. Далее игра продолжается по алгоритму: дается и обосновывается поочередно то положительная, то отрицательная оценка ситуациям.

Что в природе бывает...

Участники сидят в кругу. В центре – ведущий, который задает тему. Например, что в природе бывает желтое (колючее, холодное и т.п.). Ведущий задает вопрос, который остается одним и тем же на всю игру, и бросает мяч одному из игроков (в произвольном порядке). Участник, которому брошен мяч, должен ответить и вернуть его обратно. Если игрок повторяет сказанное до него, отвечает не сразу, то он выходит из игры. Когда определился победитель, тема меняется и игра начинается заново.

Вариант игры без мяча: участники могут сидеть в произвольном порядке (в автобусе и т.п.). Организуется словесный аукцион – кто называет последнее слово по теме, тот и выиграл.

Цепочка зверей и птиц

Первый игрок называет зверя или птицу, второй называет зверя или птицу на ту букву, на которую оканчивается предыдущее слово и т.д. Например, слон – носорог – грач – черепаха – ... Кто не может назвать слово на определенную букву, выходит из игры.

Вариант игры: если игрок не может назвать зверя или птицу на последнюю букву, называет на предпоследнюю и т.д.

Наборщик

Участникам необходимо составить слова из букв русского алфавита. При этом каждая буква в слове и в наборе слов может использоваться только один раз. (Можно предложить участникам записать алфавит на бумаге и вычеркивать использованные буквы.) Кто составит больше слов – тот и победитель.

Маска

Участники сидят в кругу. Первый игрок «надевает» определенную маску – выражение лица, затем «снимает» ее и «передает» следующему участнику. При этом лицо игрока, надевающего и снимающего маску, должно соответствующим образом преображаться.

Можно «передавать» и «примерять» одинаковое настроение, эмоцию или каждый игрок «надевает» разные маски.

Запрещенная буква

Участники сидят в кругу, ведущий – в центре. Объявляется запрещенная буква. Ведущий бросает игрокам мяч в произвольном порядке и задает различные вопросы. Например, какая сегодня погода, что ты любишь есть и т.п. Игрок, которому брошен мяч, отвечая на вопрос, не должен использовать слова, в которых используется запрещенная буква. Кто нарушит это правило – выходит из игры.

Подарок

Играют в кругу. Каждый игрок своему правому соседу называет «на ушко» слово, обозначающее подарок. После того как все подарки «подарены», каждый участник говорит левому соседу опять «на ушко» – что делать с тем, что ему подарили. Затем по очереди каждый называет вслух, что ему «подарили» и что с этим надо сделать. Например: «Мне подарили яблоко и попросили его разбить».

Найди слово

Участники сидят в кругу, ведущий в центре. Объявляется сфера поиска. Например: небо (кастрюля, портфель и др.).

Ведущий бросает мяч одному из игроков и спрашивает: «Что на небе бывает?» Игрок, которому брошен мяч, отвечает на вопрос и возвращает мяч ведущему. Если игрок повторяет сказанное ранее, отвечает не сразу – он выходит из игры. Игра продолжается, пока не останется один участник (или три, в зависимости от первоначального количества игроков, атмосферы игры и др.). Затем сфера поиска меняется, и игра начинается заново.

Начать эту игру можно следующими словами:

Я найду слова везде –
И на небе, и в воде,
На полу, на потолке,
На стене и на окне.
Вы не слышали такого?
Не беда, играем в «Слово»!

Бросаемся слогами

Играют в кругу, в середине его – ведущий. Он бросает мяч одному из игроков, называя какой-нибудь слог.

Участник игры, который поймал мяч, должен назвать другой слог так, чтобы получилось слово (например, са- -рай, ме- -шок и т.п.). Затем мяч возвращается ведущему. Если игрок отвечает не сразу – он выходит из игры. Игра продолжается, пока не останется один участник (или три, в зависимости от первоначального количества игроков, атмосферы игры и др.).

Четыре стихии

Играют в кругу, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь».

Если сказано слово «земля» тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какого-нибудь зверя; «вода» – играющий называет какую-либо рыбу; «воздух» – игрок должен назвать птицу. При слове «огонь» – игрок, поймавший мяч, подкидывает его вверх, хлопает в ладоши и снова ловит. Затем мяч возвращается ведущему.

Если игрок повторяет сказанное ранее, отвечает не сразу – он выходит из игры. Игра продолжается, пока не останется один участник (или три, в зависимости от первоначального количества игроков, атмосферы игры и др.).

Ассоциация – слово

Играют в кругу. Передают первому игроку «на ушко» какое-нибудь существительное, он передает следующему свою ассоциацию на это слово и т. д. Когда все участники сыграли – ассоциация вернулась к тому, кто начинал игру, озвучивается первое слово и последняя ассоциация. Затем все игроки называют по очереди свои ассоциации вслух.

Варианты игры: первый игрок показывает мимикой и жестами слово, второй передает то, что понял, третий показывает свою ассоциацию и т.д.

Ассоциация – человек

Загадывается игрок, водящий задает вопросы типа: с каким музыкальным инструментом ассоциируется этот человек; если бы этот человек был книгой, то какой, и т.п. Участники называют свои ассоциации и водящий за три попытки должен угадать, кто загадан.

Сказка

Игроки, сидя в кругу, сочиняют сказку, добавляя каждый (по очереди) два слова (считая союзы и предлоги). Например, жили-были – старик и – щенок, который – очень любил – гулять по – ...

Игры для снятия напряжения, поднятия настроения

Услышь-ка!

Выбирается водящий и уходит из комнаты (зала). С остальными игроками выбирается строчка из известной песни, например, «В лесу родилась елочка». Участники делятся на три группы (по количеству слов в строке). По сигналу ведущего все одновременно кричат свое слово (часть строчки). Задача водящего: *определить, какую песню игроки «поют».*

Будьте здоровы!

Зал делится на четыре команды. Каждой из них сообщается одно из слов: ямщик, бричка, хрящик, спичка. По сигналу ведущего команды по очереди произносят свои слова. Звучит: «апчхи!», «чхи!» и т.п., на что ведущий говорит: «Будьте здоровы!»

Гол – мимо

Ведущий делит игроков на две команды – «болельщиков». Задача игроков: когда ведущий показывает свою правую руку, команда, игроки которой сидят (стоят) справа от него, кричит: «Гол!»; когда ведущий показывает свою левую руку, команда, игроки которой сидят (стоят) слева от него, кричит: «Мимо!» Таким образом, за каждой командой закрепляется правая или левая рука, а не направление, на которое она указывает. Если ведущий показывает обе руки – все вместе кричат: «Штанга!»

Ведущий старается запутать игроков (например, поворачивается спиной к игрокам, показывает правую руку, но в сторону команды, сидящей слева, и т.п.) и ведет счет.

Алабу-чико-бу (игра-кричалка)

Задача игроков: повторять за ведущим каждую строчку.

– Алабу-чико-бу.

– Алабу-чико-вако-чико-вако-чико-бу.

– О-о.

– О-е.

– Мазмовэш.

Варианты: сказать высокими голосами; басом; «как рыбки» (только губами, без звука); скороговоркой.

Меня укусил гиппопотам

Играющие встают в круг, берутся за руки и повторяют слова и движения:

– Меня укусил гиппопотам – ам!

(идут вправо, на «ам» разворачиваются в прыжке)

– От страха я на дерево залез – эх!

(идут влево, на «эх» в прыжке поворачиваются лицом в круг)

– Вот я здесь

(показывают на себя).

– А нога моя там

(нога назад, показывают назад).

– Меня укусил гиппопотам

(поворачиваются вокруг своей оси).

Игра повторяется с убыстрением темпа.

Бах-бах – пулемет

Задача игроков: повторять за ведущим слова и сопровождающие их действия (хлопки в ладоши, топот ног и т.п.).

– Бах, бах – пулемет

(хлопают в ладоши).

– Выше, выше, самолет

(поднимают руки).

- Бум – артиллерия
(хлопают кулаком о ладонь).
- Несется кавалерия
(топают ногами, изображая кавалерию).
- Ура!

Далее можно сказать: «Мы – партизаны и все будем говорить и делать тихо, шепотом, будем копить силы на трехкратное ура». Игра повторяется.

Ежики

Ведущий: «Давайте узнаем, кого здесь больше: мальчиков или девочек» и предлагает повторить за ним слова и движения:

- Два притопа
(топают).
- Два прихлопа
(хлопают).
- Ежики, ежики!
(Изображают колючки.)
- Наковали, наковали!
(Изображают ковку.)
- Ножницы, ножницы!
(Изображают ножницы.)
- Бег на месте, бег на месте!
(Изображают бег.)
- Зайчики, зайчики!
(Изображают зайчиков.)
- Ну-ка дружно, ну-ка вместе!
- Девочки!
(Это слово кричат девочки.)
- Мальчики!
(Это слово кричат мальчики.)

Выигрывают те, кто громче кричит. Затем предлагается повторить все с начала, но кричать «девочки-мальчики» одновременно.

Обсерватория

Задача игроков: повторять за ведущим слова (только подчеркнутые!) с заданной интонацией и сопровождающие их действия. Каждый раз ведущий добавляет по одной строчке, начиная рассказ с начала.

- Мы заходим в обсерваторию: раз, два!
(Передвигаем ногами.)
- Открываем дверцы: вжик, вжик!
(Руками изображаем раскрывающиеся дверцы.)
- Достаем телескоп: у-у-у-у!
(Выдвигаем тубус телескопа.)

- Протираем его тряпочкой: шик, шик, шик
(Изображаем протирание окуляра.)
- Наводим его на небо: о / или о-о, или ого!
(Смотрим в глазок.)
- И видим, как на небе загораются звездочки: чпок, чпок, чпок!
(Резко выбрасываем пальцы из кулака.)
- Летают кометы: вжих, вжих!
(Изображаем руками быстрый лет комет.)
- Взрываются метеориты: бах, бах!
(Ударяем кулаком по ладони.)
- Вдруг на небе появляется НЛО: у-лю-лю-лю-лю!
(Крутим указательными пальцами.)
- Из НЛО выходит прекрасный юноша /девушка.
(Из зала /круга/ выходит юноша /девушка.)
- и говорит: «Кто это меня здесь встречает?»
(Произносит юноша /девушка.)
- Это мы тебя здесь встречаем!
(Произносим все хором.)

Игра заканчивается выполнением участниками того задания, которое придумает «вышедший из НЛО». Например, изобразить картину «Три богатыря», рассказать стихотворение и др.

Вариант окончания игры: исполнить песню «Жили у бабуси два веселых гуся», заменяя все гласные на звук «ю». Например, жюлю ю бюбюсю двю вюсюлюх гюсю...

Что нравится (игра-розыгрыш)

Игрокам предлагается записать три предмета (одушевленных и неодушевленных), которые им понравились в данном помещении. Затем им необходимо поцеловать то, что они написали.

Вариант игры: поприветствовать; познакомиться.

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Содержание

Введение	3
Часть 1. Воспитательные возможности игры в современной педагогической практике	5
1.1. Воспитательный потенциал и функции игры как педагогического средства	5
1.2. Специфика игр детей школьного возраста	14
1.3. Классификация игр	19
Часть 2. Педагогическое руководство и организация игры ...	26
2.1. Организация и руководство процессом игры. Игровая позиция педагога	26
2.2. Этапы организации игры	30
Литература	39
Приложения	44

Гороховская Ирина Владимировна

Педагогическая игротека

**Методические рекомендации
по использованию игр
во внеурочной деятельности школьников**

Редактор:

Головина Ирина Альбертовна

Ответственный за выпуск:

Белокурова Наталья Владимировна

Подписано в печать 09.02.2012. Формат 60x90^{1/16}

Усл. печ. л. 4,25. Тираж 215 экз. Заказ 12.

**БОУ СПО ВО «Вологодский педагогический колледж»
160001, г. Вологда, Батюшкова, 2**

