

Классификация игр

√ **Художественные игры**, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:

- а) музыкальные: “Песенный футбол”, “Песенный аукцион”, программа “Угадай мелодию”;
- б) актерские: “Американский студент”, “Спонтанный театр”;
- в) изобразительные: “Дополни рисунок”, “Рисунок с закрытыми глазами”;
- г) литературные (лингвистические): “Буриме”, “Рассказ на одну букву”.

√ **Спортивные игры**, направленные на физическое развитие:

- а) игры на местности (в т.ч. “лесные” игры): “Светофор”, “Бой за знамя”;
- б) эстафеты: “Бег в мешках”, “Бег на трех ногах”;
- в) игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию: “День-ночь”, “Кольцеброс”.

√ **Познавательные игры**, активизирующие познавательную деятельность детей и включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:

- а) викторины, конкурсы: “Брейн-ринг”, программа “Счастливый случай”, игры “Контакт”, “Города” и т.п.;
- б) загадки и головоломки;
- в) ребусы, шарады и т.п.

√ **Интеллектуальные (развивающие) игры**, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:

- а) памяти: “Запомни символы”, программа “Меморина”;
- б) внимания: “Коленочки”, “Муха”;
- в) наблюдательности: “Опиши предмет”, “Три перемены в одежде”;
- г) логического мышления: “Мой Правый Сосед”, “Ренцю”;

д) воображения: “Групповой рассказ”, “Верю - не верю”.

√ **Психологические** игры, дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные на:

а) осознание себя, самопознание: “10 предметов, что меня характеризуют”, “Я - ассоциация”, “Красный стул”;

б) доверие, взаимопонимание: “Зеркало”, “Поводырь”;

в) умение слушать: “Рассказчик”, “Салонный разговор”;

г) достижение согласия и разрешение конфликтов: “Необитаемый остров”, “Покупка”.

√ **Организаторские** игры, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:

а) знакомство с людьми и с местностью: “Снежный ком”, “Клубочек”, “Разведай. Выполни. Сообщи.”, “Найти человека”;

б) разбивка на группы: “Молекула”, “Выбери пару”;

в) выявление лидера: “Построения”, “Фотография”;

г) раскрепощение, сплочение группы: “Путаница”, “Американская змея”, “Скульптор”;

д) эротические игры: «Статуя любви», «Да-Нет-Да»;

е) игры с залом: “Гол-мимо”, “Мы охотимся на льва”, “Барыня”.

ж) игры-шутки

√ **Трудовые** игры, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:

а) экономические: “Арбат”, “Менеджер”;

б) профессионально-имитационные: “Почта”, “Кукольный театр”.

Попробуйте распределить известные вам игры по статьям нашей классификации. Вы убедитесь, что пользоваться ею очень удобно, т.к. она

охватывает все разнообразие игр, необходимых в работе вожака, воспитателя, руководителя клуба.

Советы организаторам игр

- Несколько советов для проведения игр:

❖	❖	❖
Чтобы руководить, надо планировать и не забывать про резерв	Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы	Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой
❖	❖	❖
Лучше, если руководитель играет наравне с другими. Это быстрее позволит раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными. Иногда нельзя играть, чтобы быть судьей, а иногда - чтобы не занимать места играющего	Одно из правил - надо избегать пауз. Одна игра должна сменяться другой. Ребят нельзя заставить играть в игру, которая им не нравится, но нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.	Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руководителя ответственности, он должен все видеть и все знать.
❖	❖	❖
При разделении на команды надо равномерно распределять	Чтобы руководить большой игрой в лесу, надо хорошо знать	В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра

силы команд, создавая равноценные группы	местность и хорошо договориться о конце игры. Надо заранее условиться, что делать, если кто-то не услышит финальный сигнал. У каждой группы должен быть ответственный за то, чтобы никто не потерялся и не был забыт в лесу	должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных - тем веселее игра
---	--	--

- **Как объяснить и провести новую игру**

Предлагая ребятам новую игру, надо ее объяснить. Лучше это сделать в кругу, причем объясняющему стоять лучше на линии круга, а не в центре, чтобы половина слушающих не оказалась за спиной говорящего.

Порядок объяснения игры рекомендуется следующий:

1. Название игры и краткая характеристика (например: в этой игре важна не только скорость бега, но еще больше наблюдательность, как у настоящего участника).
2. Каковы роли играющих, их исходное положение.
3. Ход игры и цели, к которым стремятся играющие.
4. Чем заканчивается игра.
5. Правила, которые в конце объяснения игры надо четко сформулировать, чтобы все их твердо запомнили.

Спросите, все ли понятно в игре ее будущим участникам, покажите при необходимости отдельные моменты и приемы игры, договоритесь о сигналах начала и остановки игры (свисток, словесная команда, взмах флажком или рукой, начало или прекращение музыкального сопровождения и др.).

Водящего, который нужен во многих играх, можно выбрать несколькими способами: по собственному желанию одного из играющих; по выбору большинства; по назначению руководителя; по жребию или считалке; по результатам предыдущей игры (если заранее договорились, что выигравший или, наоборот, проигравший в предыдущей игре станет водящим в следующей игре). Иногда водящими бывают все по очереди. В некоторых играх проводится предварительное состязание в каком-либо умении (метать палку на дальность, камень - в цель, ответить на вопрос и др.), и отличившийся в этом состязании становится водящим.

Для командных игр требуется распределить участников по командам (если нет постоянного состава команд, как в спортивных играх). Часто ребята сами делятся на команды, но иногда дают право выбирать игроков капитанам команд (первый выбирает второго, второй – третьего и т. д., причем очередь переходит от одной команды к другой). Есть другие способы разбивки на команды: складывание разрезанных открыток, объединение играющих по знакам зодиака, по цветам розданных карточек и т.д.

Если игроки мало знают друг друга, то распределение проводит руководитель по своему усмотрению или путем расчета игроков на “первый-второй-третий...”. Последний способ наиболее быстрый, но может привести к тому, что команды окажутся неравные.

Капитанов команд, судей и помощников выбирают сами ребята или назначает по своему усмотрению руководитель.

Организатором игры может выступать педагог-руководитель или кто-то из ребят, подготовленный к проведению игры; можно также привлечь к организации игр других помощников. В этих случаях руководитель сам может быть участником или только наблюдать за ходом игры и вмешиваться только в крайних случаях. Нередко руководитель берет на себя роль судьи в играх соревновательного характера, особенно если судейство требует квалификации, какой нет у остальных присутствующих.

Судье же или самому руководителю необходимо следить за длительностью игры и предупредить играющих, когда пройдет первая половина игры и когда до истечения всей игры останется 1-2 минуты. Но во многих подвижных играх продолжительность игры неопределенна, так как роли водящих переходят от одних игроков к другим непрерывно (салки, жмурки, лапта, прятки и т.п.). Здесь уже самому организатору надо решать, в какой момент прервать игру, а для этого внимательно следить за состоянием играющих. Лучше прервать игру, когда играющие еще не пресытились игрой, но уже стали заметно уставать. При этом надо дождаться момента, достаточно естественного для остановки игры, например, когда сменяются водящие.

Несколько минут нужно предусмотреть на организованное **завершение игры**: подведение итогов, необходимые в педагогическом отношении замечания и разъяснения, приведение в порядок площадки, инвентаря, внешнего вида участников игры, спад игрового возбуждения, без чего трудным будет переход к другим занятиям. Желательным является разбор (анализ) игры, при котором коллективно обсуждаются достижения и недостатки отдельных участников и всего игрового коллектива. В первую очередь надо отметить все положительное, на что можно опереться в будущих играх. Общий тон обсуждения должен быть спокойным, ободряющим, вселяющим веру в новые достижения.

Задачи руководителя не ограничиваются правильным проведением той или иной игры, но включают в себя и подготовку воспитанников к правильному проведению игр при самостоятельной их организации.

Ребятам, самостоятельно проводящим игры:

* Организуя игры, начинай с тех, в которых ты сам можешь быть примером и авторитетом, которые освоил до тонкостей. Это даст тебе право быть организатором, но потом свое право надо подкрепить знанием новых увлекательных и полезных игр.

* Не торопись с оценкой. Увлекает только хорошо освоенная игра, а сложную можно освоить лишь за несколько раз. Не спеши вводить все новые и

новые игры: достаточно 2-3 новых игр в неделю. Начинай с простых, но интересных.

* Продумав заранее ход игры, определи место, время, необходимый инвентарь, возможных участников и помощников. Учитывай возраст и пол, количество участников.

* Следи за длительностью игры, чтобы ребята не переутомлялись, не занимали игрой времени, необходимого для других занятий.

* Тон твоего обращения к игрокам должен быть твердым, уверенным, и в то же время не начальствующим, а приветливым, дружелюбным: ведь нельзя заставить играть насильно, но можно увлечь, заинтересовать.

* Твое место в игре может быть различным: судья, посредник, организатор болельщиков, капитан одной из команд, водящий или рядовой игрок, зажигающий других своим увлечением.

* Помни, что главный смысл игры не в победе любой ценой над “противником”, а в удовольствии от общения друг с другом, физическом и духовном росте участников игры.

□ Организаторам-взрослым

✓ Перед началом проведения игр организатор должен составить план, во что он будет играть и иметь с собой необходимый инвентарь.

✓ Организатор должен всегда иметь при себе “шпаргалку” с играми, чтобы в нужный момент (в случае перемены плана, появлении свободного времени и т.п.) предложить ребятам новую игру.

✓ Дома организатор должен иметь сборники игр. Их можно купить или составить самому. Некоторые игры, если в них долго не играть, забываются.

✓ Удобно составить для себя игротеку с играми, записанными на карточки. (Такую игротеку можно брать с собой для работы). Организатору удобнее будет работать, если он не только будет пополнять игротеку, но и комментировать записанные уже игры, по возможности, внести какие-либо изменения или создать новые игры на основе старых.