



**Игра – дело  
серьезное....**

# Игра....

- **Клаус Фопель**: "Предлагая вашим детям интерактивные игры, Вы тем самым дарите им совершенно особое время. В ходе игр дети имеют возможность получить новые впечатления, приобретают социальный опыт и общаются друг с другом совершенно не так, как в обычной жизни. Обогадите ваше общение душевной теплотой, чуткостью и уважением. После проведения игры предложите детям проанализировать и обсудить полученный ими опыт. Всякий раз подчеркивайте ценность выводов, сделанных самими детьми."





***Даже жизни на краю  
даже несколько за краем  
мы играем роль свою  
даже тем, что не играем***

И. Губерман

# Копилка игр

## Игры на знакомство:

Энерджайзеры (подвижные игры);

Айсбрейкеры (игры «на разогрев»);

## Ролевые игры

## Деловые игры

## Познавательные игры

## Интеллектуальные игры

## Игры на командообразование

## Игры на самопрезентацию....



# ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО



## "Снежный ком"

Группа встает в круг, и первый человек, стоящий в кругу, называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя и т.д. С именем можно произносить свой любимый цвет, песню, животное, фрукт, ассоциацию и т. д. (вариант: критерии начинаются на первую букву имени).

## "Газетка"

Группа стоит в кругу, ведущий в центре (у него в руках свернутая "газетка"). Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть, быстро, назвать кого-то ещё, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали, поднимал руку, так как ведущий может не сориентироваться в именах.

## "Мяч по кругу"

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

# ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

## «Это я!»

Все садятся в круг, водящий задает вопросы, а тот, кто хочет, громко отвечает «Это я!», затем по очереди называют свои имена.

Примерные вопросы:

- Кто сегодня проснулся первым?
- Кто любит мороженое?
- Кто любит играть в компьютерные игры?
- Кто родился в январе?

## «Угадай мое имя»

Вместо представления игрок дает подсказки:

- Мое имя начинается на букву «О»;
- Мое имя заканчивается на букву «А»;
- Оно состоит из 6 букв (Оксана).
- Тот, кто правильно угадал имя, получает жетон.



# ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

## «Догадайся сам»

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков, и они не могут прямо представиться и познакомиться с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть 2 слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать ваше имя.

Например:

- Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение;
- Я - сестра Ольги Лариной (Таня);
- Я - тезка Маяковского (Владимир);
- Мое имя означает большое чувство (Любовь) и т.д.

## «Привет, меня зовут... »

Группа стоит в кругу. Один из игроков обходит круг с внешней стороны и хлопает кого-нибудь по плечу. Он говорит: «Привет, меня зовут...» Осаленный отвечает так же, называя свое имя. Они повторяют приветствия два или три раза. Потом бегут в противоположные стороны вокруг кольца, встречаются на полпути, трижды обмениваются тем же приветствием и продолжают бежать в тех же направлениях, пытаясь занять свободное место. Тот, кому не хватило места, становится водящим.





# ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ



## «Слушай музыку»

Играющие садятся на стулья. Ведущий: «Внимание, даю задание!». При этом ведущий раздает газеты каждому участнику игры. В этот момент включается несколько хороших знакомых мелодий. Играющие, ничего не подозревая, разворачивают газеты, просматривают их. Ведущий: «Пока вы рассматривали газеты, звучала музыка. Скажите, пожалуйста, какие мелодии вы слышали?»





# ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ



## «Суша – вода»

Игроки выстраиваются в одну линию, ведущий занимает положение перед игроками. При слове «суша» игрокам необходимо сделать шаг вперед, при слове «вода» - шаг назад. Ведущий начинает быстро называть слова «Суша, вода, вода, вода, суша, суша и т.д.», а затем неожиданно произносит «Берег (море, озеро и т.п.)». Игроки, сделавшие шаг, выбывают из игры.



# ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

## «Маленький фокус»

Ведущий предлагает играющим небольшую задачу: «Немой человек зашел в магазин и захотел купить молоток. Как он может объяснить продавцу, что ему нужно?».

Играющие делают руками движения, напоминающие удары молотка.

Ведущий: «Хорошо, понятно. А слепой человек захотел купить ножницы. Как он это объяснит?»

Играющие показывают пальцами движения, имитирующие резание.

Ведущий: «Не понимаю, зачем ему это нужно. Ведь он просто мог сказать: «Продайте мне ножницы!»





## «Верблюд»

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр, и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Ведущий подходит к каждому и говорит: «Верблюд». Говорить так, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем ведущий встает в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд».

# ИГРЫ-ШУТКИ

## «Идти по часам»

У группы собираются часы и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу. Человека выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить расположение предметов и завязывают глаза. Его задача - пройти до другого конца комнаты. Тем временем часы незаметно убирают (а на их место можно положить что-то типа орехов), подсказывают человеку «как аккуратно идти» и громко «переживают» от «раздавленных» часов. Пока он снимает повязку, часы укладываются на место.



# ИГРЫ-МИНУТКИ

## «Сердце красавицы»

Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни:

Сердце красавицы склонно к измене

И к перемене, как ветер мая.

И предлагает спеть песню без слов всем залом. Слова заменяются по очереди. Слово «сердце» заменяем прикосновением рук к левой стороне груди. Исполняем песню, заменив первое слово на жест. После введения каждого жеста поем всю песню, пока не заменим все слова жестами. Вот что получится:

Прикосновение рук к левой стороне груди - «сердце».

Обводим руками контур своего лица - «красавицы».

Делаем наклон корпусом - «склонно».

Изображаем над головой рожки - «к измене».

Все сидят нога на ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую, - «и к перемене».

Дуют - «как ветер».

Вытягивают ладонь с пятью пальцами - «мая».



# ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК



## «Любовный рассказ»

Двух желающих - парня и девушку - уводят за пределы слышимости. Педагог говорит, что они сейчас придумают их историю любви. По возвращении участников они будут задавать вопросы, если в последнем слове их вопроса последняя буква - гласная, то круг отвечает: «да!», а если согласная, то – «нет!» В случае, если слово оканчивается мягкими знаками, то круг говорит «не знаем» и «неважно», по выбору. Водящим дается инструкция: «Мы, пока вас не было, придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы «да», «нет», «не знаем». Ваша задача – разгадать вашу историю».





# ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК



## «Сваха»

Играющие и «сваха» сидят в круге. Около свахи два свободных стула, в руке у нее полотенце. Сваха предлагает занять стул двум юношам. Юноши думают (не совещаются), и шепотом каждый называет имя девушки, сидящей в круге, свахе на ухо. Если они оба назовут имя одной девушки, то сваха ударяет полотенцем им по коленкам и предлагает перегадать, если названы имена разных девушек, то сваха называет имена девушек и приглашает их подойти к юношам. Если девушки угадали (подошли к тому, кто их загадал), то сваха разрешает поцеловать избранниц. После чего юноши покидают свои места, а девушки занимают их места. Если не угадали, сваха бьет девушек по коленкам, а юноши загадывают снова.





# ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК



## «Статуя любви»

Одинаковое количество девушек и юношей удаляются из игровой комнаты. Ведущий просит двух зрителей (девушку и юношу) побыть глиной. Приглашается юноша, ему дается задание слепить из глины (юноши и девушки) статую любви. После того как скульптор закончил свое произведение, его просят заменить юношу в данной композиции. Следующей приглашается девушка, она выполняет аналогичное задание и заменяет в статуе девушку и т.д.



# Игры на выявление лидеров



## «Верёвочка»

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо (длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят).

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник».

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

# Типология игр по характеру человеческой деятельности



## 1. Физические и психологические игры:

- двигательные(спортивные, подвижные);
- экспромтные игры и развлечения;
- забавы;
- лечебные игры (игротерапия).


## 2. Интеллектуально-творческие игры:

- сюжетно-интеллектуальные игры;
- конструкторские, компьютерные, игры-автоматы.

## 3. Социальные игры:

- творческие сюжетно-ролевые игры: подражательные, режиссерские, игры-драматизации;
- деловые игры (ролевые, имитационные);
- коллективные игры (коллективно-творческая, досуговая деятельность).

# Классификация игр

- 
- По времени проведения: сезонные (летние, зимние...);
  - По объему времени (длительные, кратковременные, игры-минутки);
  - По месту проведения: настольные, дворовые, игры на местности, на эстраде, на воздухе;
  - По составу участников: игры по возрасту (для детей младшего школьного возраста);
  - По количеству участников: одиночные, парные, групповые, командные, массовые;
  - По степени регулирования, управления: предложенные, экспромтные;
  - По наличию или отсутствию необходимых аксессуаров: предметные игры, компьютерные игры, игры-аттракционы.

# Виды игр - упражнений

- упражнения-разминки;
- упражнения на работу с именем;
- упражнения на пространственное взаимодействие;
- упражнения на новый сенсорный опыт;
- упражнения на речевые действия;
- упражнения-испытания;
- упражнения на обратную связь;
- упражнения на сбор ожиданий;









