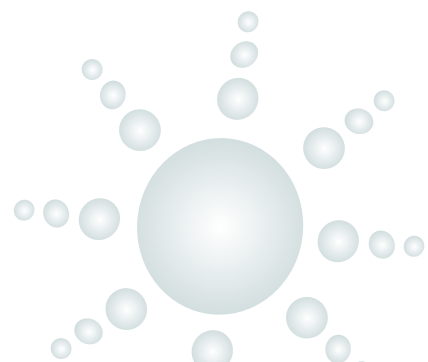




«Игра – дело серьезное»



*Составитель:
Ольга Николаевна Варенцова
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории
МБОУ ДОД ДДТ им.В.П. Чкалова*

*Нижний Новгород
2012 год*



Игра – это путь к познанию ребенком самого себя. И это понятие многогранно. Существуют разные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие – ловкость, терпение и т.д.

Игра – отличное дополнение к учебному процессу, в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретение высоких моральных качеств, формирование гражданского сознания.

Игра – важное средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное. Это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей, отдаться мечте и радостям физического или интеллектуального напряжения.



Игра – дело серьезное, как парадоксально это не звучит. Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям.

Игра может стать самым эффективным инструментом обновления содержания деятельности детских организаций. Возможность объединения ребят и взрослых в единый союз, его привлекательность при выборе разнообразной деятельности, учет интересов каждого.

Детская игра - сфера активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей неограниченные возможности детей, их таланты в наиболее целесообразном применении.

Игра - важнейший вид самостоятельной деятельности детей, способствующий их физическому, психологическому, нравственному развитию.

Классификация игр по виду деятельности участников в игре



Художественные игры,

требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:

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



Классификация игр по виду деятельности участников в игре



Спортивные игры,

направленные на физическое развитие:

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



Классификация игр по виду деятельности участников в игре



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

- Викторины, конкурсы: "Брей-ринг", программа "Счастливый случай", игры "Контакт", "Города»
- Загадки и головоломки;
- Ребусы, шарады и т.п.



Классификация игр по виду деятельности участников в игре



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

- памяти: "Запомни символы", программа "Меморина";
 - внимания: "Коленочки", "Муха";
- наблюдательности: "Опиши предмет", "Три перемены в одежде";
- логического мышления: "Мой правый Сосед", "Ренцзю";
- воображения: "Групповой рассказ", "Верю – не верю".



Классификация игр по виду деятельности участников в игре



Психологические игры,

дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные на:

- осознание себя, самопознание: "10 предметов, что меня характеризуют", "Я – ассоциация", "Красный стул";
- доверие, взаимопонимание: "Зеркало", "Поводырь";
- умение слушать: "Рассказчик", "Салонный разговор";
- достижение согласия и разрешение конфликтов: "Необитаемый остров", "Покупка".



Классификация игр по виду деятельности участников в игре



Организаторские игры,

связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:

- знакомство с людьми и с местностью:

- "Снежный ком", "Клубочек", "Разведай. Выполни. Сообщи", "Найти человека";
 - разбивка на группы: "Молекула", "выбери пару";
 - выявление лидера: "Построения", "Фотография";
 - раскрепощение, сплочение группы: "Путаница", "Американская змея", "Скульптор";
- планирование: "Мозговой штурм", "Три интересных встречи";
- игры с залом: "Гол-мимо", "Мы охотимся на льва", "Барыня".

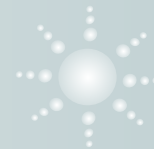


Трудовые игры,
позволяющие участникам реализовать себя в
реальной или смоделированной
трудовой деятельности:

- Экономические: "Арбат", "Менеджер";
- Профессионально-имитационные: "Почта",
"Кукольный театр".



Игровая деятельность



- 😊 Игра соединяет в себе элементы многих, самых разнообразных видов деятельности, воспитательное воздействие ее многосторонне. Ребята участвуют в играх чаще всего на добровольных началах, без принуждения. Во время игры дети укрепляют свое здоровье, развиваются физически, у них улучшается координация движений, снимается усталость.
- 😊 Игра способствует росту организаторских способностей, приобретению навыков жизни в коллективе, содействует психическому развитию. Взаимовыручку и взаимопомощь, порядочность и честность воспитывает умело организованная игра.
- 😊 Одни игры помогают развивать память, внимание, наблюдательность, умение логически мыслить. Другие - технические игры - учат обращаться с различными инструментами, овладевать трудовыми навыками. Чувство юмора, общительность воспитывают игры-шутки, игры-забавы. Увлекательные игры чаще оказываются более действенными в воспитании детей, чем слово.
- 😊 В зависимости от возраста игровая деятельность имеет свои специфические особенности, отличия по содержанию, форме, по методам организации и проведению игр

Советы организатору игры



- Игра должна приносить радость ребенку. Умейте радоваться успехам детей в игре.
- Заинтересовывайте ребенка игрой, но не заставляйте его играть. Удерживайтесь от обидных замечаний.
- Обязательно начинайте играть с более простых игр. Успех в самом начале игры — обязательное условие.
- Если ребенок не справляется с условиями игры, значит, вы переоценили его уровень развития. Тактично поменяйте условия игры.

Советы организатору игры



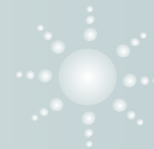
- Увлечение игрой у детей проходит "волнами", поэтому, когда у ребенка остывает интерес к игре, умейте предложить другой вид деятельности.
- Больше хвалите детей за успехи и в случае неудачи подбодрите их.
- Создавайте в игре непредвиденную обстановку. Не сдерживайте двигательной активности ребенка.
- К проведению игры готовьтесь очень серьезно. Подумайте, как вы объясните детям правила игры, как вы предложите игру.
- Заранее готовьте к игре игровой инвентарь, призы.
- Не забудьте подвести итоги игровой деятельности.

Как разделить на команды:



- ❖ По кругу или шеренга; на 1, 2, 3 рассчитайсь
- ❖ По жетонам (бумажные значки 'сердечки', 'солнышки', 'цветочки') цветные или разной формы.
- ❖ Команда 'Семидневки' (жетоны 'понедельник', 'вторник' и др.)
- ❖ Команда 'Круглый год' или 'Времена года' (жетоны-месяцы, или группируются по дням рождениям)
- ❖ Музыкальная команда (жетоны- строчки песен, 4 'разрезанных' куплета из 4 известных песен). Как только собрались, - подают знак: поют куплет своей песни.
- ❖ Парный выбор. Выбираются ведущие (в зависимости от количества команд.) Группа (отряд) разбивается на пары. Каждая пара задумывает себе название каких-либо животных, растений, предметов. Пары по очереди подходят к ведущим и 'называют себя'. Ведущие по очереди, выбирают членов команды по выбранным 'именам'.
- ❖ По месту сидения, лежания, питания, т.е. в команду объединяются те, кто сидит на 1 ряду, 2 ряду и др.; те , кто отдыхает в 1 комнате, 2 комнате и др.; те, кто сидит за столом (в столовой и др.)
- ❖ 8. Музыкальная палочка. Формируем, например 3 команды. Выбираем две мелодии. Ребята (под первую мелодию) передают палочку. Периодически музыка прерывается. Те, у кого во время 'остановки'оказалась палочка будут участниками первой команды. Затем- вторая мелодия определяет членов второй команды. Остальные ребята объединяются в третью команду.
- ❖ 9. Разрезанная открытка(квадрат, картинка).

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:

Название игры и краткая характеристика (например: в этой игре важна не только скорость бега, но еще больше наблюдательность, как у настоящего разведчика).

Каковы роли играющих, их исходное положение.

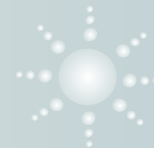
Ход игры и цели, к которым стремятся играющие.

Чем заканчивается игра.

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.).

Как объяснить и провести новую игру



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, то 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 т.д.), и отличившийся в этом состязании становится водящим.

Как объяснить и провести новую игру



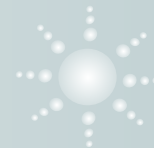
Для командных игр требуется распределить участников по командам (если нет постоянного состава команд, как в спортивных играх). Часто ребята сами делятся на команды, но иногда дают право выбирать игроков капитанам команд (первый выбирает второго, второй – выбирает третьего и т.д., причем очередь переходит от одной команды к другой).

Если игроки мало знают друг друга, то распределение проводит руководитель по своему усмотрению или путем расчета игроков на "первый-второй-третий...".

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

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 превратить игру, когда играющие еще не пресытились игрой, но уже стали заметно уставать. При этом надо дожидаться момента, достаточно естественного для остановки игры, например, когда сменяются водящие.

Как объяснить и провести новую игру



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:

- 1. Организуя игры, начинай с тех, в которых ты сам можешь быть примером и авторитетом,** которые освоил до тонкостей. Это дает тебе право быть организатором, но потом тебе надо подкрепить знание новых увлекательных и полезных игр.
- 2. 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.
- 3. Продумав заранее ход игры, определили место, время, необходимый инвентарь.** Возможных участников и помощников. Учитывай возраст и пол, количество участников.
- 4. Следи за длительностью игры,** чтобы ребята не переутомлялись, не занимали игрой времени, необходимого для других занятий.
- 5. 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.
- 6. 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.



ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ, КОТОРЫЕ НАДО УЧИТЫВАТЬ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



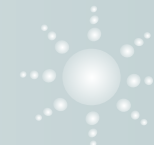


Дети младшего возраста (5—8 лет)

Играя и слушая ведущего, дети в этом возрасте учатся действовать в коллективе. Каковы условия выполнения детьми поручений в этом возрасте?

Поручения должны быть у каждого ребенка, простые и понятные, чтобы их можно было выполнить и в то же время достаточно трудные, чтобы их хотелось выполнять.

Они должны быть игровые, чтобы их интересно было выполнять.



Дети среднего возраста (9-11 лет)

- ✓ подвижные игры выбирать такие, которые бы не содержали излишних эмоциональных нагрузок;
- ✓ некоторые игры-соревнования желательно проводить отдельно для мальчиков и девочек;

Как ввести ребят в игру?

- Объяснять правила игры, проводить игру и «судить» необходимо в темпе, образность не обязательна.
- Делить ребят на группы, так же как и в случае с детьми младшего возраста.
- Вожатый играет роль не прямого наставника, а старшего члена коллектива, руководит игрой «изнутри». Если дети принимают ошибочное решение, вожатый не должен спешить его отменять; лучше вначале убедить детей в его ошибочности, а может быть даже дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного решения допустимы).



Подростки (12-16 лет)

- игра должна быть осмысленная, деятельная, достаточно сложная;
- она может быть рассчитана на длительную подготовку;
- важно, чтобы подростки осознавали нужность игры, полезность ее.

Во временном детском объединении игра выполняет важную коллективообразующую роль.

Игра позволяет регулировать эмоциональный тонус детей и подростков, поддерживать интерес к предлагаемым им в летнем лагере видам деятельности.

Как ввести подростка в игру?



Разработка игр осуществляется в процессе совместного творчества вожатых, детей и подростков в выборе сюжетов, ролей, игровых задач, что не только создает у них интерес к предстоящей игре, ожидание ее, но и предотвращает многие педагогические просчеты. Включение детей в разработку игры — залог их активного участия в ее проведении.

Разделить подростков на команды можно ранее описанными способами или в зависимости от личных привязанностей, интересов. Если в ходе подготовки к игре выясняется, что художники, артисты, дирижеры должны играть каждый свои роли, вожатый может поступить следующим образом:

- назначить лидеров (зная о способностях ребят) по количеству групп, необходимых для подготовки;
- предложить каждому из них пригласить по одному человеку из отряда к себе в команду, затем «новичок» приглашает следующего и т.д.

Это позволяет скомплектовать разноликие группы с определенной направленностью деятельности. Вожатый играет роль организатора штурма игры. Далее делегирует свои полномочия ребятам, корректируя и направляя их деятельность.



о вечный спутник детства.

*И пусть каждый человек навсегда
останется ребенком, сохранив тепло
игры в своей душе...*

