

A background of red curtains with a gold tassel on the left side. The curtains are slightly wrinkled and have a gold-colored top edge.

Детские игровые программы

Рекомендации организации и
проведения

ВВЕДЕНИЕ

Игру называют сердцевинной досуга, поскольку она обогащает время досуга, вносит разнообразие, обучает, развивает, воспитывает, развлекает,

дает удовольствие и даже наслаждение.

Родившись, человек познаёт мир через игру.

Психолого-педагогические особенности организации и проведения игр

- Дифференцированный подход к аудитории

Возраст

Пол

Национальность

Образование

Тип нервной системы

- Особенности физиологического развития организма
- Уровень интеллектуального развития



Правила игры

- Определяют весь ход игры
- Регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения

Правила техники безопасности



Поощрения:

- Присваивание званий
- Объявление благодарности
- Выставление: оценок, баллов, мест, очков
- Вручение знаков отличий

Невыполнение правил:
Штрафные очки, баллы, оценки

Требования и правила предъявляемые к игре

Вся вспомогательная сущность игр отражается в их правилах.

Правила игры – что запрещается, что разрешается, за что поощряют.

Методика составления игровых программ



- *Композиционное построение игровых программ*
- *Театрализованный сюжет*
- *Игровые эпизоды*
- *Сценарно-режиссёрский ход*
- *Каркас игровой программы*

Требования при подборе игр:

- ✓ *Закон внимания*
- ✓ *Сменяемость (от простого к сложному)*
- ✓ *Тематическая завязка*
- ✓ *Педагогическая цель*
- ✓ *Распределение игр по навыкам*

Игровой конфликт

Экспозиция	Завязка	Развитие действия	Кульминация	Развязка
Исходное событие.	Основное событие, с которого начинается конфликт.	Цепь событий, накал страстей, которых переходит в кульминацию.	Центральное событие. Высшая точка – борьба.	Финальное событие – разрешение конфликта. Основная мысль автора – идея.

Виды конфликтов

- *Конфликт ведущего с одним игроком (или двумя), а все остальные являются зрителями игрового соревнования*
- *Конфликт ведущего с группой (активизация зала)*
- *Конфликт равных по численности сторон (эстафета)*

Конфликт - это не только противоборство 2-х команд, иногда, это «ловушки» - споры: «повтори 3 раза скороговорку», либо игровые диалоги, шуточная ссора персонифицированных ведущих (клоунессы с клоуном и т.д.)

Роль ведущего при проведении игр

Ведущий – это взрослый или ученик, который руководит игрой.

Волящий – тот, кого испытывают в ней, кто сам должен отгадать, повторить, запомнить.

- **Свойства личности ведущего**
- **Задачи ведущего**



Ведущий должен

иметь	знать
Эмоциональность Хорошую дикцию Культуру речи	Основы драматургии
Искренность Юмор Находчивость	Актёрское мастерство
Доброжелательность Тактичность	Режиссёрские навыки
Высокий Интеллект Интеллигентность (хорошие манеры)	Специфику игрового жанра
Хорошую память Личную активность	Методику игрового общения

Задачи ведущего:

- Наблюдать за взаимоотношениями ребят
- Проверить степень их самостоятельности
- Уметь вовлечь в игру всех ребят
 - ✓ одни играют
 - ✓ вторые судят
 - ✓ третьи изготавливают необходимые принадлежности для игр
- Распределить роли в игре
 - ✓ назначение на роли самим ведущим
 - ✓ посредством жеребьёвки, считалки
 - ✓ выполнение роли несколькими желающими (поочерёдно)
- Сам ведущий может быть членом жюри:
 - ✓ это позволит давать оценки
 - ✓ характеризовать поведение ребят в игре