

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО.



Выполнила:
Сергеева Елизавета

ВСЕМ ПРИВЕТ. СЕГОДНЯ МЫ РАЗБЕРЁМ ТЕМУ: «ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО».

- **Для начала разберём, зачем нужно это вожатому.**
- В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом.
- Ни для кого не секрет, что первым этапом создания коллектива является знакомство. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними. Одной из наиболее простых форм знакомства является игра.

Вожатый старшего отряда должен учитывать несколько моментов: Игры на знакомство должны быть достаточно сложными и включать элемент сплочения. Ребята старшего возраста с большим удовольствием будут не только узнавать имена товарищей по отряду, но и позиционировать себя, как личности.

КАК ЖЕ ВЫБРАТЬ ИГРЫ?

Очень важным для выбранных игр является:

критерий «количество участников», т.к. некоторые игры требуют количество участников не менее 20 человек, а другие не рекомендуется проводить в группах более 14 участников;

критерий «время игры», т.к. есть игры, которые могут затянуться по времени (15-20 минут). В этом случае группа начинает терять динамику, и потребуются дополнительные усилия для исправления создавшейся ситуации;

критерий «успешность». Группа обязательно должна успешно пройти игру, т.к. для только что создающегося коллектива важно быстрое получение положительных результатов, а обратный процесс может навести участников на мысль совместной не состоятельности и попыток найти виновного в общих неудачах.



ЧТО ТАКОЕ ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО?

- **Игры на знакомство** – это игры при помощи, которых можно познакомиться с ребятами и познакомить их друг с другом. Условно их можно разделить на две группы.
- **Первые** это те, которые дают возможность узнать и запомнить имена.
- **Вторые** – это игры, которые помогают ближе узнать друг друга, В ходе них мы узнаем интересы, увлечения, способности и некоторые черты характера участников.

КАК ПРОВЕСТИ ИГРУ?

• 1. Выбор игры.

- Игры могут быть бесконечно крутыми и идеальными. НО! Всё это ничего не стоит, если мне самому не нравится игра, которую я хочу провести. А вот если ты всей душой любишь какую-то игру, то и пройдёт она гораздо круче, ведь ты сам покайфуешь от её проведения!

• 2. Сбор детей.

- Куда же ты без главных виновников торжества! Перед тем, как вообще что-то говорить, проверь, все ли дети перед тобой — иначе весь смысл игры теряется.

• 3. Привлечение внимания.

- Этот шаг иногда объединяется с предыдущим, ведь если ты зовёшь всех детей к себе, они и рядом с тобой, и слушают тебя. В любом случае не забывай, что нужно добиться того, чтобы все тебя слышали — любым громким звуком, какой-нибудь шуткой или даже забавным трюком!

• 4. Объяснение правил игры.

- Один из ключевых моментов! Здесь есть много тонкостей, слушай внимательно. Во-первых, это не должно быть вяло, скучно и затянуто. Рассказывай бодро, вставляй шуточки по возможности, старайся быть лаконичным! При этом объясни всё предельно точно, не упуская деталей. Во-вторых, приведи пример! Можешь использовать своего напарника, можешь сам изловчиться, а можешь и взять какого-нибудь особо смышлёного или близкого ребёнка — так все увидят, что же им предстоит делать самим. Ну и в-третьих обязательно проверь, что все всё поняли! Не просто вопросом в пустоту, а обратись к конкретным людям, пусть кратко повторят суть игры, если ты не уверен в их понимании. И вот только теперь!..

• **5. ИГРАЕМ!!!**

- Наконец-то переходим к самому интересному шагу! Но и тут не теряй бдительности, ведь игра может наскучить всем или кому-то одному, кто-то может травмироваться, может начаться ссора... Поэтому, как говорится, одним глазом туда, другим сюда. Контролируй процесс целиком и полностью, подогревай интерес/азарт, помогай тем, кто не справляется. Ах да, твой напарник! Он обязательно должен играть :) Если только он не помогает каким-то другим образом.

• **6. Завершение.**

- Крайне важно заметить тот момент, когда игру стоит прекратить. Изжила себя, всем стало скучно, пора идти куда-то или просто подошла к концу. Остаётся последний штрих — поставить точку в этой игре, чтобы двигаться дальше. Ну, как думаете, как? Да, конечно, аплодисментами самим себе! После этого ребята поймут, что дальше будет что-то новое.

• **7. Обсуждение.**

- Желательно, после каждой игры или серии игр проводить рефлекссию. Обратная связь поможет узнать что нравится детям, а что нет, выяснить какой настрой у отряда, чего не хватает и что добавить. Итак, вот мы и посмотрели на основные этапы проведения любой игры! Что-то может добавляться или изменяться, но основной скелет почти всегда остаётся именно таким.

ЧТО ЖЕ ВАЖНО ПОМНИТЬ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ИГР?

- Наш настрой. Игра нравится самому водителю и проводит он её с удовольствием
- Планирование места проведения
- Ввод, любая игра становится удивительной историей в руках водителя, она обязательно имеет начало
- Эмоциональный пик, его нельзя упустить, чтобы детям не надоело
- Вывод, все истории имеют своё завершение, счастливое, конечно же!

ПРИМЕРЫ ИГР.

- **Перепись населения**
- Игра проходит, как эстафета. Участники бегут с одной стороны комнаты в другую, где приготовлен лист бумаги и маркер. Добежавший, записывает имя любого участника своей команды (кроме себя и уже записанных) и, взяв маркер, бежит обратно, передает ее другому участнику, и так продолжается до тех пор, пока последний не завершит список. Очень забавно смотреть, как последний участник усиленно вспоминает, чье имя еще не записано.
- **5 важных вещей**
- Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

-

- 
- Прежде всего, необходимо решить:
 - *По какому принципу будет проходить игра* (личный зачет, командный, по кругу, когда играющие переходят от одной игровой станции к другой, по легендам, загадкам, шифровкам...)
 - *Объединяющая идея* (для игроков – цель) – «жизни», жетоны, очки, олимпийская система, контрольное время и т.д.