

Общероссийское
общественно-государственное
движение детей и молодежи
«Движение первых»

Игры Первых

Методические материалы

Первые



Первые



ИГРЫ ПЕРВЫХ

Методические материалы

2024

УДК 37
ББК 74.27
И27

Рецензенты:

Артемьева Любовь Николаевна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогических технологий ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского»;

Макеева Татьяна Витальевна,

кандидат педагогических наук, доцент, зав. кафедрой социальной педагогики и организации работы с молодежью ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского»

И27 **Игры Первых** : методические материалы / авт.-сост.
О. Б. Скрыбина, О. В. Миновская. – 2024. – 83 с.

Методические рекомендации «Игры Первых» разработаны для широкого круга педагогов – организаторов деятельности первичных отделений «Движения Первых». Материалы подойдут и новичкам, и опытным педагогам. В пособии рассмотрены вопросы особенностей игры как вида деятельности, подбора и модификации игр в соответствии с возрастом и гендерным составом участников, даны рекомендации организаторам игр. В основной части методических рекомендаций описаны 12 типов игр, которые могут быть использованы в разных ситуациях жизнедеятельности первичного отделения «Движения Первых».

УДК 37
ББК 74.27

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 6 |
| ИГРЫ ДЛЯ ПЕРВИЧНОГО ЗНАКОМСТВА И ЗАПОМИНАНИЯ ИМЕН | 18 |
| Игра «Мы идем в поход»..... | 19 |
| Игра «Мое имя»..... | 20 |
| Игра «Стрелочник»..... | 21 |
| Игра «А я еду...»..... | 22 |
| Игра «Хлопки» | 23 |
| Игра «Цып-цап» | 24 |
| ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА И ВЗАИМНОГО ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ | 25 |
| Игра «Мы с тобой похожи тем, что...»..... | 26 |
| Игра «Шаг вперед» | 27 |
| Игра «Я никогда не...» | 28 |
| Игра «Точки соприкосновения» | 29 |
| Игра «Веселая цепочка» | 30 |
| ИГРЫ ДЛЯ СВОБОДЫ ТАКТИЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ | 31 |
| Игра «Путаница»..... | 32 |
| Игра «Коленочки»..... | 33 |
| Игра «Ты – дрозд, я – дрозд» | 34 |
| Игра «Лестница приветствий»..... | 35 |
| Игра «Рука к руке, нос к носу» | 36 |
| ИГРЫ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ УЧАСТНИКОВ В ГРУППЕ | 37 |
| Игра «Ассоциации» | 38 |
| Игра «Тайный друг» | 39 |
| Игра «Почта»..... | 40 |

| | |
|--|----|
| ИГРЫ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ОТНОШЕНИЙ МЕЖДУ МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ДЕТСКОМ КОЛЛЕКТИВЕ | 41 |
| Игра «Ручеек»..... | 42 |
| Игра «Золотые ворота»..... | 43 |
| Игра «Водяной»..... | 44 |
| Игра «Алёнушка и Иванушка» | 45 |
| Игра «Арам-шим-шим» | 46 |
| ИГРЫ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧАСТНИКОВ В ГРУППЕ | 47 |
| Игра «Рыцарь, принцесса, дракон» | 48 |
| Игра «Броуновское движение» | 49 |
| Игра «Ветер дует на ...» | 50 |
| Игра «Поехали – поехали» | 51 |
| ИГРЫ-ШУТКИ ДЛЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ЗАРЯДКИ | 52 |
| Игра «Я – змея» | 52 |
| Игра «Ниндзя»..... | 53 |
| Игра «Луноходы»..... | 54 |
| Игра «Сто пионеров» | 55 |
| ИГРЫ-«МИНУТКИ» В КРУГУ | 56 |
| Игра «Лягушка» | 57 |
| Игра «Письмо» | 58 |
| Игра «Себе – соседу»..... | 59 |
| Игра «Летели дракончики ...» | 60 |
| ИГРЫ С ЗАЛОМ..... | 61 |
| Игра «Ребята»..... | 62 |
| Игра «Рыбка»..... | 62 |
| Игра «Футбол» | 62 |
| Игра «Ипподром»..... | 63 |
| Игра «Регулятор громкости» | 64 |
| Игра «Звездный дождь»..... | 64 |
| Игра «Как чихают слоны»..... | 64 |
| Игра «Летит, летит по небу шар» | 65 |
| Игра «Мы с тобой одна семья»..... | 66 |

| | |
|---|----|
| ИГРЫ В ТИХОЕ ВРЕМЯ..... | 67 |
| Игра «20 вопросов»..... | 68 |
| Игра «Контакт» | 69 |
| Игра «Сломанный телефон» | 70 |
| Игра «Рыбы, птицы, звери»..... | 71 |
| ИГРЫ ДЛЯ ВЕСЕЛОЙ КОМПАНИИ | 72 |
| Игра «Фанты»..... | 73 |
| Игра «Крокодил»..... | 74 |
| Игра «Веревочка»..... | 75 |
| ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ И НА ПЛОЩАДКЕ .. | 77 |
| Игра «тише едешь, дальше будешь» | 78 |
| Игра «Вышибалы» | 79 |
| Игра «Море волнуется» | 80 |
| ЧЕК-ЛИСТ организатора игры..... | 81 |
| СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ..... | 83 |

ВВЕДЕНИЕ

Что такое игры и зачем они нужны? Для кого эта книга?

Эта книга написана в помощь организаторам работы первичных отделений Движения Первых. При этом пол, возраст, опыт – не имеют значения. Важно только желание работать на развитие юных граждан России – участников Движения Первых.

У книги важная миссия: игра – это метод, который позволяет решить практически все задачи, стоящие перед педагогом. Поэтому – наш девиз – не знаешь, что делать? *Играй*. Свободное время – *Играй*. Ребята не идут на контакт – *Играй*. Скучно – *Играй*. Устали – *Играй*. Не могут успокоиться – *Играй*! Поссорились – *Играй*. Не можешь объяснить серьезно – *Играй*! Невыносимо трудно тебе и ребятам – выдохни и *Играй*! Дорогой читатель, ты уже понял – что бы ни случилось – *Играй*!

Что же такого есть в игре, что делает ее таким волшебным методическим средством? Практически мистической таблеткой от всех детских (а иногда и взрослых) болезней?

Немного педагогической теории простыми словами. Она поможет понять суть и станет точкой отсчета для дальнейших методических размышлений и инструкций.

Игра – это вид деятельности человека, в котором в воображаемой реальности он свободно реализует себя. В игре можно попробовать все что угодно и стать кем угодно.

Что нужно, чтобы *Игра* началась? У игры есть несколько признаков, которые отличают ее от другого времяпровождения.

Во-первых, это воображаемая реальность. В игре ребенок придумывает, где он находится и что происходит вокруг. Например, собрав ребят в зале, в минуты ожидания начала праздника педагоги-организаторы с помощью игры хотят настроить ребят на энергетику будущего события и говорят им: «Представьте себе, что мы на стадионе собираемся сразиться в футбольном матче». И вот уже зал в воображении играющих превращается в огромный стадион.

Во-вторых, это роли не только самого игрока, но и его партнеров/ товарищей по игре. Важно, чтобы человек понимал не только, где он находится, но и кто он в этом воображаемом мире. Продолжая наш пример, ведущий предлагает ребятам выбрать,

кем они хотят быть: «На стадионе в футбольном матче сразятся команды Динамо и Спартак. Кто из вас, ребята, хотел бы играть за Динамо? А кто – за Спартак? Нам также нужны судьи. Кто хотел бы быть ими? И озорная группа поддержки команд. Кто хочет в ней быть? И, конечно, какой футбольный матч обойдется без болельщиков. Поднимайте руки наши болельщики».

При распределении ролей в игре очень важна самостоятельность и свобода выбора роли. Часто участник выбирает роль, которую в реальной жизни не решился быть выполнять. Или наоборот, ту, что получается у него лучше всего. В любом случае, роль позволяет игроку попробовать себя в чем-то новом, совершать действия не от своего имени, а от имени роли. При этом, принимая на себя ту или иную роль, участник понимает, что теперь другие игроки ждут от него определенных действий и поведения.

Еще одна ремарка – в игре человек не одинок, рядом чаще всего находится товарищ по игре. Это учит ребенка работать в команде, вести диалог на равных, доказывать свою точку зрения, договариваться, спорить и решать конфликты, дружить, ставить цели и планировать ход действий и многому другому. А также присутствие партнеров – товарищей по игре – учит доверять другим людям и рассчитывать на поддержку своих начинаний. Все это важные жизненные навыки, которые в последние годы все чаще называют мягкими или гибкими навыками.

Итак, есть воображаемая реальность, есть роль и товарищи по игре. Можно начинать? Пока рановато... Игра не начнется без общих правил. И это ее важный третий признак.

Всякое взаимодействие в игре регламентируется понимаемыми и разделяемыми всеми игроками правилами, часто они угадываются интуитивно. Их без труда может назвать каждый участник, если он уже играл в игру или имеет о ней представление. Если игра моделирует ситуации реальной жизни, то и правила берутся из реальной жизни. Например, игра в магазин: все ожидают, что продавец будет продавать, а покупатель – покупать. Продавец называет цену, покупатель оплачивает покупки по этой цене. Если покупатель вдруг начнет торговаться или продавец не сможет назвать цену товара, то это будет считаться нарушением правил, и игра прекратится до восстановления правил. Таким образом,

правила – это рамки взаимодействия в игре, это ожидания определенного поведения от каждого участника. Игроки в самом начале на словах или интуитивно договариваются, что все, кто играет, эти правила соблюдают.

Вернемся к нашему примеру про игру с залом «Футбол». Некоторые правила устанавливаются интуитивно уже со слов *стадион* и *футбол*. Все до начала игры понимают, что будет происходить соревнование между двумя командами. И в конце обязательно будет победитель. Это основные правила. Они будут детализироваться и уточняться перед началом игры. Игра начинается только тогда, когда все поняли правила и согласились им следовать.

Но и это еще не все, для начала игры необходим четвертый компонент: смоделированные (условные, как бы свернутые, имитируемые) действия участников и организаторов. Действия в игре не соответствуют реальным, они их заменяют по форме, но сохраняют суть и содержание действия. Например, в нашем футбольном матче мяч может быть заменен на воздушный шар или фитбол или даже мягкую игрушку. Но он точно будет один, его команды будут передавать друг другу, за него будут бороться, и обладание им будет большой ценностью для игроков. Убери этот предмет из игры, и она не состоится. От каждой роли ожидается выполнение определенного набора действия.

И, как вишенка на торте, пятый компонент игры – отношения и взаимодействие в игре. Они проявляются и складываются – реальные, настоящие. Чаще всего отношения формируются на фоне значительного эмоционального подъема, когда эмоции захлестывают игроков. В игре мы можем наблюдать весь спектр эмоций – от радости, восхищения, удивления, до гнева, агрессии, злости. Так в нашем примере, в игре с залом футбол команды по сюжету игры громко кричат, стараясь перекрыть команду-соперника, быстро и оперативно передают друг другу «мяч», стараясь как можно дольше удержать его на своей половине «поля», часто обижаются на «несправедливые» реплики судьи, с удовольствием объединяются и стремятся забить гол команде соперника. При этом отношения в команде быстро налаживаются, игроки начинают делить зал на «своих» и «чужих», поддерживать «своих»

и критиковать «чужих». Они воспринимают происходящее как реальность, в которой дружат, обижаются, ссорятся, мирятся и т. п. Выходя из зала, они забирают с собой опыт сложившихся в игре отношений.

Таким образом, попробуем резюмировать ответы на поставленные в начале рассуждения вопросы. Игра – это средство освоения ребенком, подростком, молодым и даже взрослым человеком действительности, которое происходит легко и с удовольствием. Удовольствие – главный педагогический эффект игры. Это ярко и убедительно доказывал в своих великолепных работах великий советский и российский педагог Сталь Александрович Шмаков. Его книги мы рекомендуем вам, уважаемые читатели, не просто прочитать, а держать как настольные под рукой. Там вы найдете ответы на множество вопросов и подсмотрите лайфхаки и подсказки на все случаи вашей педагогической деятельности в Движении Первых.

Игра решает множество педагогических задач в деятельности Движения Первых. Она помогает наладить взаимодействие и общение, диагностировать взгляды, убеждения, ценности, отношения и социальные навыки участников, скорректировать поведение и деятельность участников, развивать их творческие способности, усваивать традиционные российские духовно-нравственные ценности, создает условия для социализации и самореализации в пространстве Движения Первых.

Чтобы игра началась, необходимо наличие пяти базовых компонентов: воображаемая ситуация и сюжет, распределение ролей и игровых действий, наличие партнера/товарища по игре, разделяемые всеми игроками правила, моделируемые игровые действия и реальные отношения, складывающиеся в ходе игры. А еще главное – игре нужен организатор – инициатор, тот, кто ее начнет. И это чаще всего будет педагог/ вожатый/ стажер/ лидер первичного отделения. Поэтому вам, уважаемые читатели, необходимо быть готовыми к использованию в своей работе игры как педагогического средства: мотивационно (хочу), когнитивно (знаю, что), методически (знаю, как), эмпирически (пробовал, умею) и педагогически (понимаю, зачем).

Прежде, чем перейти к непосредственным методическим описаниям игр Первых, рекомендуем прочитать следующие два раздела. В них мы ответим на вопросы: зачем играть детям, подросткам, юношам и девушкам, и взрослым? Как связаны игры и возраст человека? Как подбирать игры под решаемую педагогическую задачу или под особенности участников?

Каждому возрасту – свои игры: особенности выбора игр Первых для ребят разного возраста

Часто можно услышать такое стереотипное утверждение: игры – это для маленьких детей. Мы же не дети, чтобы играть в игры. Игра – это не серьезно. Предлагаем разобраться, зачем нужны игры людям разного возраста и какая от них польза взрослеющим и взрослым.

Мы условно предлагаем разделить всех участников первичного отделения Движения Первых на три возрастные группы: младшие школьники – 6–10 лет; подростки – 11–16 лет и юноши и девушки – 16–25 лет. Это деление весьма условно, нам важно подчеркнуть, что в этих возрастных рамках работают некоторые тенденции в восприятии игры. Но всегда необходимо делать скидку на особенности индивидуального развития каждого человека, а также на тот факт, что девочки взрослеют быстрее, чем мальчики. Поэтому на границах возрастных групп у мальчиков будут дольше сохраняться детские проявления.

Для младших школьников игра – это жизнь и один из базовых способов получения нового знания о мире и социальных отношениях.

Для подростков игра – это общение и отношения в кругу сверстников.

Для молодых людей и девушек игра – это один из базовых способов познания себя.

Рассмотрим эти тезисы подробно.

Младший школьный возраст – это период, который воспитатели часто называют «послушным временем». Дети, безусловно, признают лидерство взрослых, учитель сменяет родителей на посту главного взрослого в их жизни. Школа играет чрезвычайно важную роль в жизни ребенка. Здесь он впервые получает возможность самостоятельной реальной деятельности – учения.

Учение – узнавание нового – является ведущим видом деятельности в этом возрасте. Поэтому мы можем говорить о том, что ребенку в этот период жизненно необходимо получать новые знания из самых разных источников. Часто таким источником становится интернет. В этом случае учителя, родители, педагоги дополнительного образования находятся в жесткой конкуренции с виртуальной реальностью за внимание ребенка. Какими преимуществами может воспользоваться педагог? Одним из них точно выступит игра. Она является привычным еще с прошлого возрастного этапа времяпровождением для младшего школьника. В ней он чувствует себя легко и свободно. Но сейчас у него новые требования к игре – она должна стать познавательной и результативной. Что это значит?

В игре обязательно должно появляться новое знание, которого до этого не было в опыте ребенка. Поэтому важным становится сюжет и воображаемая реальность игры. Также должен появиться новый опыт ребенка в освоении действительности – важно разнообразие социальных ролей, лучше – взятых из реальных жизненных ситуаций, с которыми сталкивается ребенок. И самое главное – игра должна быть результативна. Дети в этом возрасте слегка стяжательны – они после игры хотели бы иметь в руках что-то материальное, что останется им на память. Например, медаль, лакомство, даже засушенный листок (имеющий символическое значение в игре). К концу года у младшего школьника должно накопиться значительное количество таких материальных символов, которые для него делают игровую деятельность успешной и символизируют новые знания и опыт.

В подростковом возрасте ситуация меняется, для ребят большее значение приобретает процесс игры и удовольствие, которое они получают от общения друг в другом в ходе игры. Они набираются опыта разнонаправленных социальных контактов со сверстниками: учатся презентовать себя, высказывать собственное аргументированное мнение, слушать других, договариваться, ссориться, мириться, выступать перед публикой. И все это происходит на фоне значительных физиологических, психологических и социальных изменений, происходящих с ними, которые называются одним словом – взросление. Центром их внимания являются

сверстники, а педагоги скорее воспринимаются как антагонисты (те, кто не поймут и не поддержат, а будут критиковать и учить жизни). Поэтому, если педагог приглашает подростка в игру, то, скорее всего, получит отказ. Действия и слова педагога должны быть косвенными, завуалированными. Это позволит ему найти подход к подросткам.

Необходимо отдельно сказать в мальчиках-подростках. У них проявляется тенденция геройства и испытания себя. Реализацию этой возможности они ищут в игре, поэтому часто их «цепляет» геройская тематика игр и игры на преодоление, «на слабо». При этом подростки практичны, в игре они ищут те моменты, которые могли бы использовать в реальной жизни. Классический пример про загадку «Кто может прыгнуть выше дома?». Когда в школе ребятам ее загадали, а ответ не сказали. Мы сможем в этот же день увидеть «прыжковые эксперименты». Педагогу следует быть внимательным и осторожным в том, какой информационный контент он предъявляет группам подростков, особенно мальчикам.

Игры подростков должны сочетать действие и слово, при этом речь подростка часто бывает глагольной, и ему довольно трудно формулировать свои мысли. И главное, в игре подросток тоже взрослеет. Это следует учитывать педагогу в его работе.

Говоря о юношах и девушках и включении их в игровую деятельность, следует обратить внимание на их актуальную потребность в познании себя и своих возможностей. Желательно, чтобы всякая игра имела легкий налет психологизма, не заставляла активно действовать и давала возможность вести диалог и обмениваться эмоциями друг с другом. В педагоге они видят старшего товарища, старшего друга, наставника и легко воспринимают взаимодействие с молодыми специалистами.

Для них важно в игре переживать широкий спектр эмоций, выстраивать отношения со сверстниками. Очень важно и межгендерное взаимодействие, они часто подчеркивают этот контекст в игре. Их чаще всего не смущает «детскость» игрового времяпрепровождения, они концентрируются на процессе, своем внутреннем психологическом состоянии и переживаемых эмоциях. У них

появляется новое требование к игре – обязательный анализ и обсуждение по окончании действия с возможностью высказывать свое мнение и выслушать мнения других.

Таким образом, одна и та же игра может быть одинаково эффективна для ребят разного возраста, если учитывать их возрастные особенности. Например, известная всем с детства игра «Ручеек». Давайте попробуем адаптировать ее для разных возрастов. Итак, для младших школьников – акцентируем внимание на точном соблюдении правил, в инструкции перед игрой обязательно упоминаем про крупные реки России и называем места их протекания и длину. В ходе игры постоянно увеличиваем темп, следя за точным соблюдением правил. Дети организованы, усвоили алгоритм действия, получили новую информацию, сняли напряжение через двигательную активность.

В подростковом варианте ручеек будет выглядеть иначе. В инструкции говорим что-то про ручеек и книгу рекордов Гиннеса, где и когда был сделан самый длинный ручеек из людей. Далее просим разделиться на пары – мальчик-девочка, слегка «гасим» возмущения. По ходу игры ускоряем темп, вводим соревновательный момент – делим ручек на 2: девичий и мальчишеский. Ускоряем темп, играем до победителя. Взрослый – честный и беспристрастный арбитр.

Ручеек для старших школьников изменит свой смысл и акценты в проведении. В инструкции просим ребят в парах каждый раз представляться друг другу, называя свое имя и одну из ярких черт характера. Также устанавливаем правило, что выбирать нужно еще не знакомого участнику человека. Темп держим первую половину игры не быстрый, позволяя участникам выражать все эмоции. После того как все познакомились, ускоряем темп игры максимум на 1 мин. Завершаем аплодисментами, общим кругом и обсуждением игры.

Таким образом, игра – это универсальное воспитательное средство, которое эффективно для ребят любого возраста.

Как пользоваться книгой?

Мы собрали для вас в этом издании множество игр на все случаи жизни. При разработке идеи методического пособия, мы думали, что хорошо было бы пользоваться ей как энциклопедией/ Википедией/ поисковой системой: не читать с начала до конца, а открывать на той странице, где находится ответ на интересующий тебя сегодня вопрос. Поэтому для работы с книгой нужны живые практические вопросы организатора деятельности первичного отделения Движения Первых.

Наш опыт работы с разными детскими коллективами (постоянными и временными), а также с большими группами детей и молодежи подсказал наиболее частые вопросы о ситуациях, в которых игра была бы полезна как педагогическое средство и как самостоятельный вид деятельности. При этом мы представляем здесь игры непродолжительные по времени и простые по содержанию и организации. Такие, с которыми справятся любые педагоги – от новичков до мастеров. Подобранные игры не раз показали свою успешность, также они легко адаптируются под любой возраст – от 7 до 25 лет.

Топ-12 типов игры в работе с детским и подростковым коллективом.

Игры для первичного знакомства и запоминания имен – используются в незнакомых коллективах в первые дни работы с ними. Также их можно использовать в ходе массовых событий, где участники делятся на группы и должны взаимодействовать с незнакомыми людьми определенное время. Игры позволяют легко и быстро запомнить имена и маркерные признаки участников группы. Учат презентовать себя в коллективе.

Игры для знакомства и взаимного интереса детей – используются для более глубокого и содержательного знакомства участников группы. Могут быть организованы как в первые недели работы группы, так и в кризисные этапы развития коллектива. Игры позволяют увидеть привлекательные стороны в каждом участнике группы, найти общее между собой и другими участниками, формируют чувства «мы» и «свой». Высок потенциал в ситуациях обострения конфликтных отношений в группе.

Игры для свободы тактильного взаимодействия детей – используются для закрепления доверительных и доброжелательных отношений в группе время от времени весь период существования детского коллектива. Рекомендуется использовать в ситуациях пониженного общего эмоционального фона, формальных отношений. Высок потенциал в работе по сплочению коллектива, выстраивания отношений с педагогом. Эффективны в подростковых группах.

Игры для улучшения взаимоотношений участников в группе – применяются в ситуациях обострения конфликтных отношений в группе, скуки, отсутствия совместной деятельности, заикливания стереотипного восприятия участниками группы друг друга. Например, она активистка, а я – лентяй, и не трогайте меня. Или что ему не поручи, он обязательно подведет. А этот выскочка и т. п. Игры позволяют показать ребятам друг друга с новых сторон, выстроить новые связи в группе, наладить продуктивную совместную деятельность

Игры для улучшения отношений между мальчиками и девочками в детском коллективе – используются в любой период развития коллектива для формирования правильных гендерных отношений в группе. Подчеркивают феминность и маскулинность участников группы, формируют алгоритмы мужского и женского поведения. Закрепляют правила взаимоотношений мальчиков и девочек. Имеют разный социальный контекст в младшем школьном, подростковом и старшем школьном возрасте, требуют обязательного анализа после проведения.

Игры для активизации взаимодействия участников в группе – используются в ситуациях возникновения застоя в деятельности и отношениях в группе. Через физическую активность стимулируют социальное взаимодействие и активизируют отношения между участниками. Также могут быть использованы в ситуациях, когда ребята долго сидели, стояли или занимались однообразной деятельностью. Обладают высоким потенциалом переключаемости внимания.

Игры-шутки для эмоциональной зарядки – имеют узкий спектр применения – ситуации высокого эмоционального напряжения.

Основа игры – юмор и неожиданный сюжет. Короткие по времени, чаще всего сопровождаются громким смехом. Требуют особой готовности и артистических способностей от организатора.

Игры-«минутки» в кругу – используются в ситуациях ожидания, например, перед входом в зал на массовое мероприятие или перед столовой, лекционной аудиторией, классом. Могут быть использованы в перемену для снятия напряжения, подъема настроения. Игры помогают сделать ожидание интересным и четко определяют локализацию ребят в пространстве (стоят в кругу и не разбегаются, все находятся перед глазами педагога).

Игры с залом – особый вид игр для массового участия. Количество участников может исчисляться сотнями, а иногда и тысячами. Проводятся в зале перед началом крупного мероприятия или как его часть. Решают задачу создания единого эмоционального фона зала, подготовки к восприятию основного мероприятия, знакомства с героями и гостями мероприятия, налаживания контакта между сценой и залом и т. п.

Игры в тихое время – используются в ситуациях, когда громкие звуки неуместны, когда необходимо снять высокую эмоциональность и успокоить ребят, настроить на восприятие серьезной или высокоинтеллектуальной информации. Могут быть использованы перед дискуссией, дебатами, разговорами о важном. Призваны сосредоточить внимание участников на содержании обсуждения. Требуют интеллектуальных усилий.

Игры для веселой компании – используются преимущественно в вечернее время, чаще всего в подростковых и молодежных группах, способствуют сплочению команды, укрепляют связи между участниками, формируют положительный эмоциональный фон, позволяют каждому участнику осознать свою ценность для группы. Часто выполняют диагностическую функцию, выявляя лидерские и организаторские способности участников.

Подвижные игры на воздухе или на площадке – повышают двигательную активность ребят, снимают эмоциональное и интеллектуальное напряжение. Применяются как один из обязательных элементов работы в летних программах Движения Первых. В течение учебного года могут быть использованы перед спортивными соревнованиями и праздниками в качестве разминки.

Это далеко не полный перечень возможных игр, которые Вы, дорогие читатели, будете применять в своей педагогической деятельности в Движении Первых. Здесь совсем нет спортивных игр или сюжетно-ролевых игр, больших игр на местности типа «Зарница», интеллектуальных и настольных игр. Здесь собраны игры под условным названием «Игры-минутки для разных случаев жизни». Их объединяет посыл – легко, быстро и с удовольствием решить небольшую педагогическую задачу. Эти игры не требуют особого реквизита, подготовки, квалификации педагога, их может ежедневно применять каждый. В конце пособия мы предлагаем вам небольшой чек-лист организатора игры. Это короткий свод правил, которым необходимо следовать при использовании игр на практике. А для самых любознательных – короткий список литературы для продолжения погружения в тему. Каждая из предложенных книг особо любима, фактически это наши настольные книги. Желаем вам успеха в решении многочисленных ежедневных педагогических задач. И ***Игра*** Вам в помощь!

ИГРЫ ДЛЯ ПЕРВИЧНОГО ЗНАКОМСТВА И ЗАПОМИНАНИЯ ИМЕН

Игры для знакомства бывают нужны в самых разных ситуациях: не только тогда, когда участники коллектива встретились впервые, но и во время мероприятий, объединяющих незнакомых детей.

Игры для знакомства нужны не только при встрече и в первые дни общения детей. Часто участники не успевают запомнить имена всех товарищей в детском объединении и испытывают неловкость, не зная, как обратиться к другому ребенку.

Во время игр для знакомства можно узнать, какую форму своего имени (уменьшительно-ласкательную, официальную или, может быть, прозвище) предпочитает участник.

Представленные в данном блоке игры: «Мы идем в поход» и «Мое имя» позволяют участникам детского коллектива познакомиться друг с другом.

Игры «Стрелочник», «А я еду...», «Хлопки», «Цып-цап» помогают детям запомнить имена членов группы, научиться легко и без стеснения обращаться друг к другу.

Кроме того, игры «А я еду...» и «Хлопки» можно использовать для создания рабочего настроения и тонуса в группе.

Игра «Мы идем в поход»

Игра «Мы идем в поход» похожа на широко известный «Снежный ком», но в ней используется ассоциирование имени человека и предмета.

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение). Игра затягивается, если участников много.

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры:

– первый участник называет свое имя и предмет на ту же букву, с которой начинается имя, по формуле: «Мы идем в поход. Меня зовут... *(назвать имя)*, и я беру с собой... *(назвать предмет)*»;

– каждый последующий участник называет свое имя и предмет, а также имена и предметы предыдущих игроков по формуле: «Я иду в поход. Со мной идет ... *(назвать предыдущего игрока)* и берет с собой ... *(назвать предмет)*. Меня зовут ... *(назвать имя)* и я беру с собой ... *(назвать предмет)*»;

– последний участник должен правильно назвать все прозвучавшие имена и предметы по порядку.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий предлагает участникам представить, что им нужно собраться в поход и взять с собой необходимые вещи. Каждый выбирает такой предмет, название которого начинается на ту же букву, что и его имя.

2. Ведущий может стать первым участником и задать формулу высказывания. Каждый следующий игрок поочередно называет имена предыдущих игроков и выбранные ими предметы, а потом называет себя. Последний игрок или сам ведущий завершает круг, называя всех участников.

Игру можно проводить несколько раз, предлагая детям собраться в библиотеку, поездку на море, в школу и т. д., а вместо материальных вещей можно брать с собой людей, нематериальные предметы, явления.

Игра «Мое имя»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение). Игра затягивается, если участников много.

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры:

– каждый игрок придумывает ассоциацию – подсказку, чтобы другие дети угадали его имя, например, «Я – тетка полководца Македонского» (верный ответ – Александр) или «Мое имя отражает веру в лучшее» (верный ответ – Надежда);

– игроки поочередно называют свои подсказки, а члены группы угадывают, какое у них имя;

– игрокам необходимо угадать все имена.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий сообщает сидящим в кругу игрокам, что им нужно познакомиться друг с другом, не называя имен. Далее он приводит примеры, как можно придумать ассоциацию со своим именем, чтобы остальные могли догадаться.

2. Участникам предоставляется несколько секунд, чтобы придумать свою ассоциацию. Тем детям, у кого возникают трудности, ведущий может помочь.

3. Для динамичности игры можно использовать мячик. Какому участнику ведущий кидает мячик, тот сообщает свою ассоциацию-подсказку.

4. В финале ведущий предлагает кому-либо из детей (кто уверен, что запомнил имена детей) назвать по кругу всех участников группы.

5. По завершении игры можно обратить внимание детей на наиболее интересные, необычные ассоциации-подсказки, которые прозвучали. Это поможет детям запомнить имена друг друга.

Игра «Стрелочник»

Игра помогает детям запомнить имена друг друга, но использовать ее для первичного знакомства не следует. Важно, чтобы участники уже знали имена друг друга и могли быстро сориентироваться, как кого зовут.

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры. Игра разворачивается с помощью такого диалога:

Ведущий: «А вот Маша!» (указывает на Машу рукой)

Первый игрок (по имени Маша): «А почему сразу Маша?»

Ведущий: «А кто?»

Первый игрок: «А вот Андрей» (указывает на Андрея рукой)

Второй игрок (по имени Андрей): «А почему сразу Андрей?»

Первый игрок: «А кто?»

Второй игрок: «А вот Аня!» (указывает на Аню рукой) и т. д.

Если участник не успел сориентироваться и «перевести стрелки» – назвать другого участника, он выходит из игры. Темп игры ускоряется, и в финале остается несколько победителей.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий предлагает участникам в кругу еще раз представиться и напомнить, как кого зовут. Если в группе есть тезки, то на время игры все договариваются о том, какие формы имен (сокращенные, уменьшительно-ласкательные) возможны для каждого из обладателей одинаковых имен.

2. Ведущий начинает игру и задает формулу игрового диалога. Далее он участвует в игре и во время своего хода обращается к тем детям, кого не называют другие. Ведущий следит за выполнением правил, выводит замешкавшихся участников из игры, поддерживает темп действий и объявляет финал.

Игра «А я еду...»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: площадка со стульями, расставленными по кругу. Стульев необходимо на один больше, чем игроков.

Правила игры. Игра разворачивается с помощью такого диалога:

- первый игрок пересаживается на свободный стул и говорит: «А я еду»;
- следующий за ним пересаживается на освободившийся стул и говорит: «А я рядом»;
- третий игрок пересаживается и говорит: «А я зайцем»;
- четвертый участник также пересаживается, говорит: «А я с...» и называет имя кого-либо из круга (например, «А я с Димой»);
- игрок по имени Дима перебегает со своего места на освободившийся стул;
- участник, сидящий рядом с стулом, который освободил Дима, садится на него и снова говорит: «А я еду».
- Игра длится, пока не названы имена всех игроков.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий предлагает участникам представить, что они оказались в автобусе, где есть свободное место, которое надо занять.

2. Перед началом следует напомнить, как кого зовут. После произнесения инструкции можно 1–2 раза опробовать ее, подсказывая участникам.

3. Ведущему необходимо следить за высоким темпом игры. В финале, когда были названы имена всех участников, можно объявить, что автобус добрался до места назначения, и завершить игру аплодисментами.

Игра пригодится и для создания рабочего настроения в группе. Можно модифицировать слова игры по своему желанию: например, «Я пришел» – «А я давно тут» – «А я уже на подходе» – «А я бегу с...».

Игра «Хлопки»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: площадка со стульями, расставленными по кругу по числу игроков.

Правила игры.

– игроки ритмично хлопают ладонями по своим коленям в одном темпе;

– водящий произносит слова по формуле: «Хлоп, хлоп, свое имя, имя другого игрока» (например, «Хлоп, хлоп, Таня, Света»);

– слово переходит следующему игроку (по имени Света), который по той же формуле называет свое имя и имя любого другого игрока;

– участник, который не успел отреагировать на свое имя и сделать ход или не смог сориентироваться и назвать другого участника, выходит из игры;

– темп игры ускоряется, и в финале остается несколько победителей.

Алгоритм проведения игры.

1. Перед началом следует напомнить, как кого зовут. Если в группе есть тезки, то на время игры все договариваются о том, какие формы имен (сокращенные, уменьшительно-ласкательные) возможны для каждого из обладателей одинаковых имен.

2. Ведущий объясняет правила. Затем можно сыграть пробную игру, чтобы участники разобрались в порядке ходов и привыкли к темпу игры. Слова «Хлоп, хлоп» могут произносить все игроки, а называть имена будет только водящий конкретного хода.

3. Далее ведущий участвует в игре и в свой ход обращается к тем детям, кого не называют другие. Также он следит за выполнением правил, выводит замешкавшихся участников из игры, поддерживает темп действий и объявляет финал.

Игра «Цып-цап»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Оборудование: теннисный мячик или мягкая игрушка.

Правила игры.

– игроки ритмично хлопают ладонями по своим коленям в одном темпе;

– водящий выходит в центр круга и кидает мячик кому-либо из участников;

– если водящий говорит: «Цып!», тот, кому он кинул мячик, называет имя своего левого соседа, если «Цап!», то имя своего правого соседа;

– водящий считает до трех вслух. Если участник не успел назвать имя соседа или назвал его неправильно, то он становится водящим;

– если водящий подкидывает мячик и говорит «цып-цап!», то все меняются местами, а он старается занять свободное место;

– тот, кому не хватило свободного места, становится водящим.

Алгоритм проведения игры.

1. Перед началом следует напомнить, как кого зовут. Каждому игроку важно сориентироваться, как зовут соседей справа и слева.

2. Ведущий объясняет правила. Затем можно сыграть пробную игру, чтобы участники разобрались в порядке ходов и привыкли к темпу игры.

3. Ведущий участвует вместе с детьми. В те моменты, когда он становится водящим, целесообразно кидать мячик тем детям, которых не называли другие игроки.

4. Игра продолжается до тех пор, пока участникам интересно в нее играть.

ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА И ВЗАИМНОГО ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ

Игры для первичного знакомства, когда дети уже запомнили имена друг друга, можно дополнять играми, где знакомство будет не поверхностным, а содержательным.

В данном блоке представлены игры: «Мы с тобой похожи тем, что...», «Шаг вперед, «Я никогда не...», «Точки соприкосновения», «Веселая цепочка». Все они позволяют детям поделиться важными фактами о себе, а значит, и узнать интересные факты друг о друге.

Рекомендации педагогу по проведению игр:

1. Перечисленные игры можно использовать неоднократно. В методических описаниях представлены варианты, когда ведущий может несколько изменить правила игры, чтобы повторно провести игру с пользой.

2. В зависимости от настроения и темпа, который выберет организатор, они уместны и в рамках веселой игротеки, и на деловом мероприятии, и на неформальном сборе коллектива с чаепитием.

3. В алгоритмах проведения игр, которые представлены в этом блоке, повсеместно уделяется внимание финальному этапу, где ведущий проверяет, какие факты запомнили дети друг о друге. Важно обсудить, какие факты вызывают интерес, удивление, желание познакомиться друг с другом ближе.

Игра «Мы с тобой похожи тем, что...»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 40 человек. Возможно и большее число участников, если перед организатором не стоит задача обеспечить контакт всех со всеми.

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, кабинет, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры: игроки, сменяясь в парах, должны сказать друг другу, чем они схожи и чем различаются.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет смысл игры участникам, а затем предлагает всем вместе потренироваться в определении черт сходства и различия между участниками (на сравнении себя с кем-либо из детей).

2. Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются лицом к игрокам внешнего круга, образуя пары.

3. Игрок внутреннего круга говорит игроку внешнего круга: «Мы с тобой похожи тем, что...» Тот, в свою очередь, отвечает: «Мы с тобой отличаемся тем, что...».

4. По команде (хлопку) ведущего игроки внешнего круга делают шаг вправо, образуя новые пары. Действие продолжается, пока игроки внешнего круга не вернуться на исходное место.

Условия игры могут различаться в зависимости от возраста детей:

– младшим школьникам ведущий может посоветовать искать сходство и различие во внешнем виде, привычках, предпочтениях;

– подросткам ведущий предложит обращать внимание на черты характера, личностные особенности, умения и знания, которые имеются.

Ведущий обращает внимание, что, переходя в парах, нельзя повторяться, важно найти сходство и различие с каждым конкретным человеком.

Игра «Шаг вперед»

Другое название: «Граница»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, кабинет, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Оборудование: мел или веревка для обозначения линии старта и линии финиша.

Правила игры:

– игроки двигаются шагами от линии старта к линии финиша;
– каждый игрок делает шаг вперед, если характеристика, названная ведущим, его касается (например: «Сделайте шаг вперед те, у кого есть брат», «кто играет на музыкальном инструменте», «кто любит кошек» и т. д.);

– игра заканчивается, когда игроки пересекают линию финиша (условия могут варьироваться: первый игрок, половина участников или все игроки – это зависит от количества характеристик, подготовленных ведущим);

– задача игроков состоит не только в том, чтобы делать шаги, но и в том, чтобы запомнить сведения о своих товарищах.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет смысл игры участникам, а те встают на линию старта. Ведущий называет характеристики и дает команду сделать шаг.

2. Когда игроки пересекли линию финиша, ведущий предлагает каждому желающему назвать запомнившиеся ему факты о других детях. Побеждает тот, кто назовет верно наибольшее количество фактов.

Игра «Я никогда не...»

Количество участников: минимальное – 4–5 человек, максимальное – 15 человек. Если в группе больше 15 человек, будет целесообразным разделить ее на микрогруппы.

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры:

– игроки поочередно заявляют факт о себе, а само высказывание выстраивают по формуле «Я никогда не ... *(сообщить, что ты никогда не делал)*» и загибают палец на одной руке;

– все участники, для которых факт верен, также загибают на руке палец;

– выигрывают те, у кого останутся незагнутые пальцы (учитываются пальцы обеих рук).

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет правила игры участникам и приводит примеры высказываний – того, какие факты о себе можно называть. Например, «я никогда не пел сольно на сцене», «я никогда не залезал вверх по канату» и т. д.

2. Игроки сообщают факты о себе поочередно по кругу. Может пройти один или несколько кругов в зависимости от количества участников (в малой группе – несколько кругов, в большой группе, скорее всего, за один круг большинство детей загнет пальцы на обеих руках).

3. В финале ведущий обсуждает с участниками: какие факты показались им наиболее «говорящими» об авторе высказывания; о каких прозвучавших фактах не стоит жалеть (о том, что игрок никогда что-либо не делал), а какие факты вызывают большое желание реализовать их в жизни.

Существует схожая игра «*Никто из вас не знает, что я...*». Она не только знакомит детей друг с другом, но и позволяет выявить особые возможности, ресурсы членов группы.

Игра «Точки соприкосновения»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 15 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Оборудование: бумажный бланк и письменные принадлежности. На бланке представлена таблица, состоящая из двух столбиков. Правый столбик называется «Признак» (например, «Цвет волос», «Знак зодиака», «Любимое блюдо», «Домашнее животное» и т. д.), а левый столбик «Имя».

Правила игры:

– игрок должен заполнить таблицу на бланке, найдя тех участников, с которыми схож по указанным признакам;

– когда игрок находит подходящего участника, то в графе «Имя» он вписывает имя этого участника (либо участников, если таких людей несколько) напротив соответствующего признака.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет правила игры участникам, раздает бланки и письменные принадлежности, дает старт.

2. Участники свободно перемещаются по игровой площадке, заполняя бланки. Можно включить динамичную музыку.

3. Если незаполненных бланков в финале много, то необходимые факты собираются непосредственно в ходе фронтальной беседы.

Вариации проведения игры:

– вместо вписывания имен игроки ставят друг другу автографы в бланки;

– в таблице заполнен второй столбец («Имя»), а первый столбец («Признак») напротив каждого имени дети должны заполнить сами в ходе диалога;

– признаки в первом столбце каждый участник формулирует сам (на это необходимо выделить время).

Игра «Веселая цепочка»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один кон длится 5–7 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры:

– водящий встает на свободное место и говорит: «Меня зовут Женя, и я люблю играть в волейбол»;

– если в группе есть игроки, которые тоже любят играть в волейбол, они выходят к ведущему с двух сторон и берут его за руки; если таких игроков нет, водящий называет новый факт о том, что он любит;

– каждый из вышедших игроков в свою очередь называет свое имя и говорит, что он любит. К каждому подходят участники, которые совпали с игроком по предпочтениям – так цепочка продолжается.

Алгоритм проведения игры.

1. Правила игры настолько просты, что не требуют объяснения. Ведущий может сразу начать игру, поясняя детям действия.

2. Если к игроку, назвавшему, что он любит, выходит сразу несколько детей, то в цепочку встает первый из них, кто отреагировал на сообщение игрока.

3. Когда в цепочку выстроились все участники, можно предложить кому-либо из детей по желанию проверить свою память и перечислить, кто что любит.

Для построения «Веселой цепочки» можно придумывать самые разные основания:

- кто что умеет делать хорошо;
- кто чему хочет научиться;
- кто каким хобби занимается и т. д.

ИГРЫ ДЛЯ СВОБОДЫ ТАКТИЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ

В детском коллективе важна атмосфера доброжелательности и принятия каждого участника. В сборной группе дети могут вести себя сдержанно, опасаясь, что их действия (в том числе жесты, движения) будут истолкованы с какой-то подоплекой. Такая ситуация возможна не только в новообразованной группе, но и в случае, когда дети встречаются нечасто, когда они поверхностно знакомы друг с другом.

Для того, чтобы снять напряжение и скованность, облегчить общение детей в ситуациях совместной деятельности, педагог может использовать игры, в которых игрокам необходим тактильный контакт.

Рекомендации педагогу по проведению игр:

1. Правила игры должны быть понятны, недвусмысленны, четко регламентировать тактильный контакт, чтобы избежать неловких ситуаций между детьми.

2. Следует быть готовым к тому, что кто-то из детей застеняется и останется в стороне. Лучше подумать о том, как разрядить обстановку и вовлечь участника в игру (за ним могут последовать и другие застенявшиеся).

3. Возможно, педагогу придется несколько изменить правила игры в соответствии с возрастом или даже заменить игру: например, игра «Коленочки» не вызовет затруднений у младших школьников, но подростки могут вести себя смущенно.

В данном блоке представлены игры: «Путаница», «Коленочки», «Ты – дрозд, я – дрозд», «Лестница приветствий», «Рука к руке, нос к носу». Некоторое изменение правил этих игр позволит их использовать для знакомства и запоминания детьми имен друг друга, а также для активизации взаимодействия в группе, создания радостного настроения.

Игра «Путаница»

Другие названия: «Мамочка, распутай нас!», «Распутай круг», «Бабка, распутай нитки!»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – неограниченное.

Примерное время проведения игры: один кон длится 5–7 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, кабинет, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры:

- игроки, взявшись за руки, образуют замкнутую цепочку, а затем, не разрывая рук, «запутывают» цепочку;
- водящий должен распутать цепочку.

Алгоритм проведения игры.

1. Выбирается водящий, который отворачивается или отходит подальше. Если играющих много, то водящих может быть несколько (примерно по одному водящему на 8–10 игроков).

2. Игроки берутся за руки, образуя замкнутую цепочку. Далее игроки должны запутать цепочку, не размыкая рук и не меняя их положения. Игроки могут подлазить или перелезать через цепочку, перекручиваться.

3. Когда цепочка запутана, игроки хором зовут водящего: «Путаница-путаница, распутай нас!» Другие варианты: «Бабка, бабка, распутай нитки!», «Папа ниточку запутал, мама — узел развяжи!»

4. Водящий возвращается и начинает передвигать игроков, распутывая цепочку. Если водящий смог распутать игроков, не разорвав рук – победил он. Если распутать не удалось – победили игроки.

Существует версия игрового упражнения, когда участники становятся в тесный круг и протягивают руки к середине. Все одновременно берутся за руки так, чтобы в каждой руке каждого участника оказалась чья-то одна рука (но не соседа справа и слева). Результатом «распутывания» может быть один большой круг, несколько отдельных кругов и круги, сцепленные между собой.

Игра «Коленочки»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек. Если группа большая, то лучше рассадить детей в 2 или 3 круга, поскольку в большом кругу каждый игрок будет долго ожидать своего действия и терять интерес.

Примерное время проведения игры: один кон длится 5–7 минут.

Место проведения: площадка со стульями или скамейками, где можно сесть в круг.

Правила игры:

– игроки садятся в круг вплотную друг к другу. Каждый кладет свою левую ладонь на правое колено левого соседа, а правую – на левое колено правого соседа. Если круг не замкнут, то крайние игроки кладут одну руку себе на колено;

– игроки должны выполнять хлопки ладонью по колену поочередно, не нарушая порядок и не теряя темпа;

– тот, кто сделает ошибку, убирает свою «ошибившуюся» руку, но сам из круга не выходит. Игра идет до определения победителя (победителей).

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет правила, затем предлагает участникам сесть в круг и потренироваться в выполнении хлопков поочередно. Задача непростая, поскольку игроки должны хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности чередования рук.

2. Ведущий задает темп хлопков: первый кон может проходить в спокойном темпе, а последующие – в высоком темпе.

3. В ходе игры ведущий следит за выполнением действий. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или не выполнил вовремя хлопок, то его «ошибившаяся» рука выбывает из игры (убирается за спину). В финале кона остается один или несколько победителей.

Можно предложить игрокам выполнять хлопки в определенном ритме: в ритме известной детской песенки, футбольной кричалки и т. д.

Игра «Ты – дрозд, я – дрозд»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 40 человек. Возможно и большее число участников, если перед организатором не стоит задача обеспечить контакт всех со всеми.

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, кабинет, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Оборудование: ведущему будет полезен микрофон при работе с большой группой.

Правила игры: игроки, сменяясь в парах, вместе с ведущим произносят слова и выполняют соответствующие движения.

«Ты – дрозд (*открытой ладонью показываем на соседа*),
я – дрозд (*открытой ладонью показываем на себя*).

У тебя нос (*прикасаемся кончиками пальцев к носу соседа*),
у меня нос (*прикасаемся кончиками пальцев к своему носу*).

У тебя щёчки аленькие (*прикасаемся кончиками пальцев к щеке соседа*),

у меня щёчки аленькие (*прикасаемся кончиками пальцев к своим щекам*).

Мы с тобой два друга (*пожимаем друг другу руки*).

Любим мы друг друга (*обнимаем друг друга*).

Алгоритм проведения игры.

1. Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются лицом к игрокам внешнего круга, так образуются пары.

2. Игроки заучивают слова. Ведущий объявляет старт игры: участники хором произносят слова и выполняют движения согласно правилам.

3. Затем игроки внешнего круга делают шаг вправо. Так они оказываются в новых парах. Действие продолжается до тех пор, пока игроки внешнего круга не вернуться на свое исходное место.

Можно добавить называние имен в парах, тогда игра будет способствовать знакомству и запоминанию имен.

Игра «Лестница приветствий»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 40 человек. Возможно и большее число участников, если перед организатором не стоит задача обеспечить контакт всех со всеми.

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, кабинет, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры:

- игроку необходимо поздороваться с каждым участником невербально, используя жесты или прикосновения;
- в контакте с первым участником игрок использует собственное придуманное приветствие;
- каждого последующего участника игрок приветствует так, как это сделал его предыдущий партнер;
- если оба игрока в паре используют одинаковые приветствия, то со следующими игроками они должны поздороваться новым способом;
- задача игрока состоит в том, чтобы поприветствовать каждого в группе.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий представляет правила и ход игры, предлагает каждому участнику придумать свой невербальный способ приветствия. Можно сразу же привести примеры невербальных приветствий (в том числе шуточные и субкультурные), чтобы избежать растерянности тех детей, кому сложно придумать что-то спонтанно.

2. Ведущий предлагает всем разбиться на пары и объявляет старт игры. Для динамичности переходов между парами ведущий может громко объявлять переходы или использовать знакомую веселую музыку, сказав игрокам, что важно успеть поприветствовать каждого за то время, пока звучит музыка.

3. В финале ведущий может спросить участников о том, чьи приветствия особенно им понравились и запомнились.

Игра «Рука к руке, нос к носу»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 40 человек. Возможно и большее число участников, если перед организатором не стоит задача обеспечить контакт всех со всеми.

Примерное время проведения игры: 10 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, кабинет, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры: игроки, сменяясь в парах, соприкасаются друг с другом теми частями тела, которые называет ведущий (по формуле: «нос к носу», «рука к руке», «пятка к пятке» и т. д.).

Алгоритм проведения игры.

1. Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются лицом к игрокам внешнего круга, образуя пары.

2. Ведущий дает команды, какими частями тела нужно соприкоснуться. Команды сменяются достаточно быстро, чтобы игрокам не приходилось долго стоять в неудобных позах.

3. Когда ведущий объявляет: «человек к человеку», игроки внешнего круга делают шаг вправо и оказываются в новых парах. Действие продолжается, пока игроки внешнего круга не вернуться на исходное место.

Вариации проведения игры:

– ведущий дает команды по формуле, когда сначала называется часть тела для игрока из внешнего круга, а потом часть тела для игрока из внутреннего круга (например, «правая рука к левому колену»);

– все предыдущие команды остаются зафиксированными до указания «человек к человеку», то есть фигура все более усложняется;

– смена водящего после команды «человек к человеку»: после этой команды каждый участник ищет новую пару, а оставшийся без пары становится новым водящим.

ИГРЫ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ УЧАСТНИКОВ В ГРУППЕ

Не только совместная деятельность и тренинговые упражнения помогают улучшить атмосферу и отношения между детьми в коллективе. Игры тоже помогают руководителю детского объединения решить такую задачу.

В данном блоке представлены три классические игры:

– игра «Ассоциации» позволяет участникам поговорить друг о друге с помощью сравнений и образов. В ходе игры можно вежливо выразить то, чем тебе нравится человек или какое его качество тебя раздражает. Слушая высказывания других о себе, можно взглянуть на себя чужими глазами и подумать, какие аспекты собственного поведения следует изменить;

– игра «Тайный друг» любима вожатыми детских лагерей, при этом не так часто встречается в жизни детского коллектива. Игра привлекательна тем, что содержит момент тайны и сюрприза. Процесс дарения заставляет дарителя задуматься о человеке, которому он делает сюрприз, учесть его вкусы и интересы, позаботиться о нем. А получатель подарка испытывает чувство благодарности к своему «тайному другу»;

– игра «Почта» позволяет и повеселиться, пошалить, и сказать опосредованно при помощи письма друг другу важные вещи: как приятные, так, возможно, и неприятные, но нужные.

Во всех этих играх организатор задает образец действия, участвуя вместе с детьми. По завершении каждой игры важно обсудить с детьми, что изменилось после игры в коллективе, о чем помогла задуматься игра.

Игра «Ассоциации»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс). Оптимальное количество – 15–16 человек: в этом случае игроки успеют загадать каждого в группе.

Примерное время проведения игры: от 20 до 40 минут в зависимости от количества участников.

Место проведения: уютная площадка, где дети смогут разместиться в кругу на стульях и скамейках. Если требуется более свободная, располагающая атмосфера, то можно выйти на зеленую лужайку с пледом.

Правила игры:

- водящий отходит в сторону, пока группа загадывает одного человека из числа участников;
- задача водящего – отгадать загаданного участника при помощи подобных вопросов-ассоциаций: «Если этот человек – погода, то какая?», «Если этот человек – книга, то о чем?» и т. д.;
- участники группы (в том числе, и сам загаданный) должны отвечать на поставленные вопросы, характеризуя загаданного игрока;
- водящему дается возможность задать 7 вопросов, а затем предпринять 3 попытки, чтобы угадать игрока. Если он не угадывает игрока, то остается водящим следующего кона. Если угадывает, то новым водящим становится тот, кого угадали.

Рекомендации по проведению игры:

1. Перед началом игры важно настроить детей, объяснить, что эта игра – возможность поговорить о себе самих с помощью ассоциаций. Интересно узнать, каким представляют тебя другие люди и самому описывать окружающих с помощью образов.

2. Ведущий наравне с участниками представляет свои ассоциации о загаданном человеке, может формулировать не поверхностные, а глубокие и личные суждения о нем. Важно следить за корректностью высказываний, чтобы не допустить обид.

Игра «Тайный друг»

Количество участников: минимальное – 4 человека, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: от нескольких часов до нескольких дней. Затягивать игру не рекомендуется.

Оборудование: подготовленные организатором листочки с именами детей, свернутые так, чтобы надписи были не видны.

Правила игры:

– каждый игрок вытягивает лист с чьим-либо именем (важно, чтобы это не было собственное имя) и этому человеку игрок становится «тайным другом»;

– как «тайный друг» игрок обязан делать приятные сюрпризы в течение установленного времени тому участнику, чье имя вытянул;

– важно до конца игры оставаться «тайным другом», чтобы даритель не был разгадан;

– в финале все участники предпринимают попытку определить своего «тайного друга» – высказывают свои предположения.

Алгоритм проведения игры.

1. Анонс предстоящей игры со стороны ведущего, создание настроения и проверка, что все дети готовы честно и ответственно в ней участвовать.

2. Получается, что каждый игрок становится кому-то «тайным другом». Ведущий должен убедиться, что нет детей, обделенных вниманием, кому сюрприз не сделали.

3. Для удачного сюрприза «тайному другу» требуется разведать, что особенно порадует участника. Игроки могут помогать друг другу в создании сюрпризных моментов, при этом сохраняя тайну.

4. В финале раскрывается, кто кому был «тайным другом». Каждый участник рассказывает, какие сюрпризы получил, высказывает свои предположения, а также благодарит «тайного друга» за заботу, когда секрет открыт.

Игра «Почта»

«Почту» можно назвать игрой, а можно и коллективно-творческим делом. Часто «Почта» проводится в летних лагерях, где особо значим закон доброго отношения друг к другу.

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс). Имеется практика, когда «Почту» организывают для нескольких классов в школе или отрядов в лагере.

Примерное время проведения игры: от одного вечера до нескольких дней. Затягивать игру не рекомендуется.

Оборудование: почтовый ящик, бумага и письменные принадлежности. Если в игре участвует несколько детских объединений, каждому участнику надо изготовить бейдж, где указано его имя и номер адресата.

Правила игры:

– игроки пишут письма другим участникам и кладут их в почтовый ящик;

– несколько участников в роли «почтальонов» раздают письма адресатам с определенной периодичностью.

Алгоритм проведения игры.

1. Взрослые и дети договариваются, что все согласны играть в почту, что нет ярых противников этой игры. Ведущий объясняет правила. Затем выбираются или назначаются почтальоны, подготавливается необходимое оборудование (почтовый ящик, принадлежности для писем).

2. Важно настроить участников писать письма большинству детей, а не избирательно своим близким друзьям. Важно оговорить этику высказываний в письмах.

3. В первые часы или первый день игры ведущему важно «разогреть» участников: например, написать разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

4. По завершении игры можно обсудить не только впечатления, но и, возможно, новый взгляд на какого-либо из детей, на самого себя.

ИГРЫ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ОТНОШЕНИЙ МЕЖДУ МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ДЕТСКОМ КОЛЛЕКТИВЕ

Особый аспект взаимоотношений в детском коллективе – это отношения между мальчиками и девочками, юношами и девушками. В одной группе они складываются ровно и не имеют особого значения при межличностных конфликтах. В другой группе отношения между мальчиками и девочками становятся «камнем преткновения». Порой дети сами начинают бравировать межполовой конфликтностью в группе, постепенно привыкая к таким взаимоотношениям как к норме.

В данном блоке представлено несколько народных игр («Ручеёк», «Водяной», «Золотые ворота», «Аленушка и Иванушка») и игра «Арам-шим-шим», ставшая традиционной в детских лагерях. Все игры предполагают выбор игроками друг друга и тактильное взаимодействие.

Кроме того, в играх раскрываются симпатии и антипатии детей, которые организатор может отметить и разумно учитывать в конфликтных ситуациях. Для детей действия в игре имеют фасилитационное значение: ведь после игры намного проще будет побороть стеснение при общении с детьми противоположного пола.

Возможно, организатор сочтет нужным использовать эти игры несколько раз. Также не исключено, что эти игры понравятся детям и они сами захотят играть в них в свободное время.

Игра «Ручеек»

Количество участников: минимальное – 15–17 человек, максимальное – неограниченное (определяется возможностями площадки и требованиями безопасности).

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры:

- все играющие делятся на пары и выстраиваются в колонну;
- каждая пара поднимает соединенные руки вверх;
- водящий без пары движется внутри колонны под руками играющих и выбирает себе пару: берет его или ее за руку, продолжает движение внутри колонны до ее конца и тут становится замыкающей парой;
- тот, кто остался без пары, становится новым водящим, бежит в голову колонны и, двигаясь внутри колонны, выбирает себе нового партнера.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий выстраивает детей в колонну по два человека и объясняет правила, он сам может стать первым водящим. Если в игре участвует четное число игроков, то первая пара в колонне разделяется и становится двумя водящими.

2. Для динамичности игры и веселого настроения можно использовать музыку (в том числе, народную плясовую). Игра продолжается до тех пор, пока интересна детям.

С «Ручейком» схожа другая народная игра под названием «**Хомуты**». В ней участники встают по кругу тройками, держась за руки перекрестьем. Водящие – это пара, у которой нет третьего участника, идут по внешней стороне круга и «хомутают» со спины одного из участников любой тройки. Образовавшаяся «тройка» встает в круг, а новые водящие в паре идут по кругу, чтобы «захомутать» следующего участника. Водящих пар может быть несколько – тогда игра будет более динамичной.

Игра «Золотые ворота»

Эта игра имеет разные версии проведения. В данном случае представлена версия для взаимодействия мальчиков и девочек.

Количество участников: минимальное – 15–17 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры:

– играющие делятся на две команды – мальчики и девочки отдельно;

– двое игроков встают в роли «золотых ворот», подняв обе соединенные руки;

– команды образуют два отдельных круга, соприкасаясь только в «золотых воротах»;

– команды двигаются по кругу (проходя через «золотые ворота») и громко произносят слова:

«Золотые ворота пропускают не всегда.

Первый раз прощается, второй раз запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!»

– на последнем слове «золотые ворота» опускают руки;

– мальчик и девочка, оказавшиеся в «воротах» (между опущенных рук игроков), обнимаются и встают в качестве новых «золотых ворот».

Имеются и другие версии этой игры:

– первая команда встает в круг и поднимает руки как «ворота», а вторая команда, взявшись за руки, поочередно проходит через каждые «ворота», образованные руками; важно успеть выйти из круга до конца считалки (все неуспевшие выйти остаются в кругу);

– все игроки цепочкой проходят через «ворота» (два участника), а все пойманные выстраиваются позади «ворот» в две колонны.

Игра «Водяной»

Количество участников: минимальное – 15–17 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Оборудование: повязка на глаза для «водяного».

Правила игры:

– водящий в роли водяного встает в центре круга и закрывает глаза;

– игроки берутся за руки, идут по кругу со словами:

«Водяной, водяной, что сидишь ты под водой?

Выйди на минуточку, на одну секундочку,

Выйди хоть на целый час,

Всё равно не знаешь нас».

– хоровод останавливается, водяной протягивает руку и указывает на игрока;

– игрок подходит к нему, а водяной на ощупь должен догадаться, кто стоит перед ним;

– если водящий не догадался, то он остается «водяным», а если догадался, то угаданный игрок встает на его место.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет участникам правила и заучивает с ними слова. Ведущий сам может стать первым водящим – «водяным».

2. Важно обозначить, как «водяной» должен на ощупь определять игрока, чтобы не возникло неловких ситуаций. Также для честной игры водящего можно использовать повязку на глаза.

3. Для динамичности игры и веселого настроения нужно подзадоривать участников, чтобы они произносили слова громко и слаженно.

4. Игра продолжается до тех пор, пока она интересна детям.

Игра «Алёнушка и Иванушка»

Это интересная версия игры в «жмурки», где участвует двое игроков. А весь круг участников помогает «Алёнушке», чтобы ее не поймал «Иванушка».

Количество участников: минимальное – 15–17 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Оборудование: повязки на глаза для «Иванушки» и «Алёнушки».

Правила игры:

- игроки встают в круг и берутся за руки;
- выбираются «Алёнушка» и «Иванушка», им завязывают глаза, они находятся внутри круга;
- «Иванушка» должен поймать «Алёнушку». Для этого он зовет ее: «Алёнушка, ты где?!». «Алёнушка» обязана отвечать ему: «Я здесь, Иванушка!»;
- как только «Иванушка» поймал «Алёнушку», их место занимают другие дети и игра начинается с начала.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет участникам правила и напоминает о технике безопасности, поскольку игра будет проходить с завязанными глазами.

2. В начале кона другие участники помогают «Алёнушке» и «Иванушке» завязать глаза, осторожно раскручивают их на месте.

3. Далее во время игры круг помогает «Алёнушке», может направлять ее движение, чтобы «Иванушка» не смог поймать ее быстро. Запрещено препятствовать «Иванушке», ставить подножки, а также говорить ему неприятные слова, смеяться над ним (такое возможно, поскольку игра проходит динамично и азартно).

4. Игра продолжается до тех пор, пока она интересна детям.

Игра «Арам-шим-шим»

Количество участников: минимальное – 15–17 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры:

- игроки встают в круг и берутся за руки;
- водящий выходит на середину, закрывает глаза и вытягивает перед собой руку «стрелкой»;
- хоровод движется вокруг водящего, участники хором произносят:

«Арам – шим – шим, арам – шим – шим,

Арамия бусия, покажи-ка на меня!»;

- с последними словами хоровод останавливается, все смотрят, на кого указывает рука водящего (если водящий – мальчик, то определяется девочка, которая будет стоять по часовой стрелке дальше, если рука указывает на мальчика; а если водящий – девочка, то определяется мальчик, стоящий далее по часовой стрелке);

– игрок, на котором остановился выбор водящего, выходит в центр и встает с водящим спина к спине;

- все участники хором произносят: «И раз, и два, и три...»;
- игроки в центре круга должны повернуть голову к правому или левому плечу. Если они повернули голову в одну и ту же сторону, то должны обняться. Если повернули головы в разные стороны, то игрокижимают руки;

– предыдущий водящий встает в круг, а выбранный им игрок становится водящим.

ИГРЫ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧАСТНИКОВ В ГРУППЕ

Нередко детский коллектив надо настроить на рабочий лад перед каким-либо делом, а в пасмурный день и поднять настроение, создать бодрую атмосферу.

Другой случай – когда дети устали от выполнения сложной задачи (например, что-то обсуждали в командах, готовили проект, предлагали идеи). Для того, чтобы открылось «второе дыхание», необходима пауза, чтобы сбросить напряжение, посмеяться и пошутить, но при этом не потерять рабочий настрой.

Для решения таких задач пригодятся игры для активизации взаимодействия участников в группе. В данном блоке представлены игры: «Рыцарь, принцесса, дракон», «Броуновское движение», «Ветер дует на...», «Поехали – поехали».

Рекомендации педагогу по проведению игр:

1. Предложенные игры проводятся за короткое время – 5–10 минут. Следует подать их детям как веселый и легкий момент перенастройки, а для этого важно объяснять правила кратко и понятно, как можно скорее переходить к действиям.

2. Можно использовать эти игры как переход к новому действию. Например, в игре «Броуновское движение» предполагается объединение детей в микрогруппы. Тогда в финальном ходе ведущий может назначить нужное ему количество людей в микрогруппах, а затем объявить участникам, что в этих же микрогруппах они и продолжат дальнейшую работу.

3. Все описанные в этом блоке игры достаточно азартны, требуют энергичной подачи от ведущего и допускают шуточные и необидные комментарии с его стороны, чтобы усилить возможность эмоциональной разрядки.

Игра «Рыцарь, принцесса, дракон»

Игра строится по принципу известной игры «Камень, ножницы, бумага».

Количество участников: минимальное – 2 человека, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: один кон длится 8–10 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры:

– действия фигур распределяются так:

1. Дракон побеждает принцессу, потому что он сильный и опасный.

2. Принцесса побеждает рыцаря, очаровывая его своей красотой.

3. Рыцарь побеждает дракона, потому что он – храбрый и умелый воин.

– для каждой фигуры есть обозначения: дракон – выпускает когти и рычит, рыцарь – выхватывает меч и рассекает воздух с возгласом «Хадышь!», принцесса пританцовывает, напевая «Ля-ля-ля!»;

– команды показывают друг другу выбранную фигуру одновременно (как в игре «Камень, ножницы, бумага»);

– игра идет до тех пор, пока одна из команд не набрала 3 очка.

Алгоритм проведения игры.

1. Игроки делятся на две команды (не обязательно равные) и в тайне от другой команды определяют, какую фигуру они будут показывать (рыцаря, принцессу или дракона).

2. Команды встают друг напротив друга и одновременно показывают выбранную фигуру. Если игроки одной стороны плохо договорились между собой и показали разные действия, им засчитывается поражение в этом игровом ходе. Если игроки выбрали одинаковые фигуры, то в данном ходе засчитывается ничья.

Возможен вариант, когда для каждого хода от команд выступает по одному игроку, сменяя друг друга. Но для активизации группы рекомендуется действовать всей командой.

Игра «Броуновское движение»

Другие названия: «Эволюция», «Химическая реакция», «Атомы – молекулы».

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – неограниченное (потребуется аудиоаппаратура, определяется возможностями площадки и требованиями безопасности).

Примерное время проведения игры: 5 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где будут двигаться участники (зал, веранда, асфальтированная площадка, лужайка и т. д.).

Правила игры:

- игроки хаотично двигаются по площадке, не сталкиваясь;
- ведущий хлопает в ладоши и называет число – это число означает, по сколько человек должны объединиться в микрогруппы;
- когда участники распределились по микрогруппам, ведущий хлопает в ладоши дважды, что означает продолжение хаотичного движения;
- традиционно игра завершается объединением всех в одну группу.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий предлагает игрокам вспомнить, что такое «броуновское движение» (детям младшего возраста следует объяснить это понятие) и представить себя в роли свободно двигающихся атомов. Ведущий объясняет правила и объявляет старт игры. Динамичная музыка добавит участникам настроения и темпа.

2. Когда игроки объединяются в микрогруппы в соответствии с указанным числом участников, допустимо наличие групп, где не хватило участников. В группах игроки могут представляться, братья за руки, обниматься, делать сообщения (по инструкции ведущего).

3. Ведущий может задавать дополнительные условия: например, во время игры нельзя говорить. Один кон предполагает 7–8 переходов. Если есть коны с разными условиями, то в финале можно обсудить, какие были ощущения при разных условиях.

Игра «Ветер дует на ...»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: 5–7 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры:

- игроки встают или садятся в круг, водящий находится в центре;
- водящий сообщает: «Ветер дует на...» и называет признак;
- все игроки, соответствующие этому признаку, должны поменяться местами (с соседом меняться местами нельзя);
- задача ведущего – занять место в круге;
- кто не успел найти себе место, становится новым ведущим.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет правила и предлагает игрокам сделать несколько пробных ходов.

2. Ведущий может стать первым водящим и задать пример сообщений: «Ветер дует на того, у кого есть сестра», «... кто любит животных», «... кто умеет рисовать», «... кто ночевал в палатке» и т. д.

3. Важно поддерживать динамику игры на высоком уровне и вовремя ее закончить, пока игра не стала неинтересна участникам.

Рекомендации по проведению игры:

– младшие участники могут называть внешние признаки (цвет волос, вид обуви, наличие футболки и т. д.). Старшие участники могут называть более сложные признаки (например, «Ветер дует на тех, кто считает, что нельзя падать духом и опускать руки при неудачах»);

– ведущему важно следить за безопасностью и этикой поведения, поскольку дети могут начать шалить – сталкиваться на свободных местах, выталкивать друг друга и т. д.

Игра «Поехали – поехали»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 25–30 человек (детское объединение, класс).

Примерное время проведения игры: 5 минут.

Место проведения: подойдет как площадка, свободная от мебели, где участники встанут в круг, так и площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры:

– игроки хлопают себя ладонями по коленям в быстром темпе и говорят хором вместе с ведущим «Поехали–поехали»;

– ведущий прерывает процесс хлопанья и указывает рукой на какую-либо свою часть тела, называя ее. Получается так: «Поехали – поехали, нос!», «Поехали–поехали, живот!»;

– ведущий будет периодически сбивать игроков: называть одну часть тела, а указывать на другую. Игроки должны выполнять действие верно, ориентируясь на слова: если назван нос, значит, надо указать на нос;

– спутавшийся участник выходит из игры, в финале остается несколько самых внимательных победителей.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет правила и предлагает сыграть несколько пробных ходов. Важно, чтобы дети были вовлечены и выполняли все действия: ритмично хлопали по коленям и произносили слова «Поехали – поехали». Иначе игра не создаст нужного веселого настроения.

2. Сначала ведущий называет и указывает на части тела верно, чтобы игроки привыкли и освоили темп. Затем ведущий начинает сбивать игроков, сочетая верные и ошибочные указания, вовремя выводит из игры ошибившихся. Ведущий также может в необидной форме весело комментировать ошибки (например, «Так, посмотрим, у кого голова находится в районе живота, а ухо оказалось на колене»).

Схожая игра «Пол, нос, потолок» предполагает, что игроки указывают в данных направлениях (на пол, на потолок и свой нос), а ведущий их сбивает.

ИГРЫ-ШУТКИ ДЛЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ЗАРЯДКИ

Помимо игр для активизации взаимодействия детей в группе имеется целый ряд шуточных игр, которые вызывают у детей смех, задают веселое настроение. Их можно использовать для активизации работы и создания энергичного настроения. Но, в первую очередь, в них можно играть просто ради веселья и шуток.

Игра «Я – змея»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 5–7 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где участники смогут встать в круг и свободно двигаться.

Правила игры:

- участники стоят в кругу, водящий идет в центр круга и говорит слова: «Я – змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу»;
- водящий подходит к кому-либо из участников и говорит: «Хочешь стать моим хвостом? А придется!»;
- участник проползает у «змеи» меж ног, цепляется за пояс водящего и становится продолжением «змеи»;
- далее к «змее» присоединяются прочие участники, проползая меж ног и прикрепляясь как продолжение хвоста.

Рекомендации по проведению игры.

1. Игра не требует подготовки и разворачивается как экспромт.
2. Конечно, основным водящим выступает взрослый, который готов весело пошалить и не чувствует себя неловко в данной ситуации.
3. Если игра проводится на свежем воздухе, то надо учитывать погодные условия и характер одежды участников. Ведь испачканная одежда может стать причиной плохого настроения.

Игра «Ниндзя»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где участники смогут встать в круг и свободно двигаться (зал, спортивная площадка, полянка и т. д.). Поверхность должна быть не скользкой.

Правила игры:

- игроки стоят в кругу, имитируя расслабленную позу ниндзи;
- затем все игроки одновременно встают в боевую стойку (по выбору игрока) и кричат: «Ниндзя!»;
- первый игрок решает, кого он будет атаковать – соседа слева или справа;
- при атаке игрок делает плавное движение с целью коснуться руки противника; при этом он может сделать только один шаг ногой (если падает, то выбывает – выходит за пределы круга);
- противник может уклониться от атаки и замереть в новой стойке;
- если нападающий коснулся руки противника, то противник выбывает; если не коснулся, то второй игрок в свою очередь атакует соседа слева или справа;
- игра продолжается, пока не останутся два игрока. Они встают напротив друг друга и занимают стойку ниндзи и по очереди атакуют друг друга, уклоняясь, пока среди них не определится победитель.

Рекомендации по проведению игры.

1. Ведущий последовательно объясняет правила на примерах (иначе игрокам непонятно, что именно надо делать).

2. Важно настроить детей на театральность действий, показать, что эта игра дает возможность проявить свой артистизм, быть раскрепощенными.

3. Во время игры водящий следит за соблюдением техники безопасности и аккуратностью действий игроков.

Игра «Луноходы»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где участники смогут встать в круг и свободно двигаться (зал, спортивная площадка, полянка и т. д.). Поверхность не должна быть грязной.

Правила игры:

– игроки стоят в кругу, водящий выходит в середину круга, опускается на четвереньки и начинает перемещаться внутри круга, сообщая: «Я – Луноход 1, вызываю на связь»;

– задача игроков – молчать и не смеяться, задача водящего – разговорить или рассмешить игроков; тот, кто стал говорить с «луноходом» или засмеялся, заулыбался, становится вторым «луноходом»;

– ведущий игры наблюдает за игроками и заметив смех и слова, сообщает, кто становится следующим луноходом;

– побеждает игрок, который смог дольше всех сдерживать свой смех.

Алгоритм проведения игры.

1. Ведущий объясняет правила на примерах (иначе игрокам непонятно, что именно надо делать), жеребьевкой или по желанию определяет первого водящего – «Луноход 1».

2. Организатор дает всем время отсмеяться и успокоиться (потому что становится смешно уже на этапе обсуждения правил), объявляет старт игры.

3. Водящий в роли «Луноход 1» может творчески исполнять свою роль, например, комментировать события: «Луноход 1 столкнулся со стулом...», «Никто не хочет выходить на связь, даже лучший друг «Лунохода 1» и т. д.

4. Можно договориться с детьми, что игра идет на честность, а значит, каждый, кто засмеялся, сам об этом сообщает и становится «луноходом».

Игра «Сто пионеров»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – неограниченно.

Примерное время проведения игры: 10–15 минут.

Место проведения: игру можно проводить как на любой площадке, так и в зале как игру с эстрады.

Правила игры:

– игроки стоят в кругу и вместе с ведущим хором ритмично произносят слова кричалки:

«В моем отряде 100 пионеров,

100 пионеров в моем отряде,

Они играют, они смеются

И не скучают никогда».

– ведущий командует: «Правая рука!» Участники протягивают вперед правую руку и, потряхивая ей, ритмично проговаривают слова;

– затем ведущий добавляет к тряске руку, правую и левую ноги, правое и левое плечо и, наконец, голову, которой нужно мотать;

– с каждой новой частью дела звучит кричалка.

Алгоритм проведения игры.

1. Игра не требует объяснения правил, ведущий может сразу предложить детям повторять за ним.

2. Ведущий задает образец раскрепощенности и показывает детям, как можно веселиться в этой игре.

3. В финале все встряхивают руки и ноги, сбрасывают напряжение и аплодируют друг другу.

Схожая игра «**У дедушки Абрама**» имеет такую же логику, но иные слова. Игры можно чередовать и даже придумывать такие игры со своими словами.

Игра позволяет поднять настроение, сбросить мышечное напряжение, может использоваться как упражнение на утренней зарядке.

ИГРЫ-«МИНУТКИ» В КРУГУ

Предназначение игр-«минуток» очень широкое:

- во время сбора группы, когда детям приходится ждать друг друга;
- при ожидании перед выступлением, с залом до начала мероприятия, на остановке во время культурного выхода и т. д.;
- во время рабочей паузы, если между детьми начинается деструктивное взаимодействие (обзывания, толкания и т. д.);
- после сбора группы, если осталось время и расходиться не хочется и др.

Игры-«минутки» просты. Школьники могут освоить их и самостоятельно организовывать в группе в свободный момент. Реквизит к играм-«минуткам» обычно не предполагается или самый простой.

Алгоритм проведения игр-«минуток» в кругу.

1. Сбор в кругу всех желающих играть (в группе всегда есть дети, которые не хотят играть в этот момент). Выбор игры из известных или предложение новой игры.
2. Уточнение правил игры, выбор ведущего и старт игровых действий.
3. Контроль выполнения правил игры со стороны самих участников.
4. Финал игры с последующим решением сыграть еще один кон или сменить игру.

Игра «Лягушка»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 5 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где участники смогут встать в круг и свободно двигаться.

Правила игры:

- игроки встают в круг;
- водящий («цапля») выходит за круг, пока участники выбирают, кто будет «лягушкой». Остальные игроки условно являются «комарами»;
- водящий («цапля») возвращается и встает в центре круга. Задача водящего – как можно скорее найти «лягушку», пока она не съела всех «комаров»;
- задача «лягушки» – съесть комаров, пока водящий ее не нашел. Кому «лягушка» незаметно от цапли показала язык, тот «комар» присаживается на корточки;
- «лягушка» побеждает, если «цапля» три раза выбрала не того или если «лягушка» успела съесть всех комаров;
- если «цапля» разгадала «лягушку», то «лягушка» становится следующим водящим, а игроки выбирают новую «лягушку».

Схожим образом проводится игра **«Сантики–фантики–лимпомпо»**.

В ней группа ритмично выполняет повторяющиеся движения под слова: «Сантики–фантики–лимпомпо». Смену движений задает один из игроков, стоящих в кругу – незаметно от водящего он показывает новое движение. Это движение подхватывается всеми членами группы. Водящий должен наблюдать за действиями игроков и верно определить, какой участник задает смену движения.

Игра «Письмо»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 5 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где участники смогут встать в круг и свободно двигаться.

Правила игры:

- игроки встают в круг, держась за руки;
- водящий находится в центре круга и наблюдает за действиями игроков;

- игроки передают рукопожатиями условное «письмо» друг другу. Например, первый игрок говорит: «Я посылаю письмо, Тане» (Таня при этом не должна быть ближайшим соседом), и пожимает руку своему соседу. Тот передает «импульс» пожатия следующему игроку, тот – следующему и т. д.;

- когда Таня почувствует «импульс», она говорит: «Я письмо получила» и отправляет свое письмо другому участнику;

- задача водящего – заметить человека, передающего «импульс». Если ему это удалось, то водящим становится тот, кого заметили.

Схожая игра с рукопожатиями, но иным смыслом называется **«Импульс»**.

Игра проходит в полной тишине, можно подавать знаки мимикой и жестами. Играющие образуют круг и держатся за руки, один человек отправляет «импульс»-рукопожатие – в одну сторону. Далее все по очереди передают «импульс» соседу. Засекается время, за которое «импульс» вернется к первому человеку. Детям предлагается постепенно увеличивать темп и не сбиваться.

Игра «Себе – соседу»

Количество участников: минимальное – 7–8 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 5 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где участники смогут встать в круг и свободно двигаться.

Правила игры:

- игроки стоят в кругу, водящий находится в центре круга;
- у каждого игрока левая рука сложена пригоршней, а правая – щепоткой; участники ритмично говорят слова «Себе – соседу» и переносят свою правую руку от своей пригоршни к пригоршне соседа справа (позже таким образом будет передаваться монетка из руки в руку);
- организатор игры в тайне от водящего отдает монетку одному из игроков (тот ее прячет в щепотку) и объявляет старт игры;
- монетка начинает движение от руки к руке, поскольку одни игроки ее тайно передают, а другие – имитируют такую же передачу;
- задача водящего – определить, в чьей руке в этот момент монетка;
- «пойманный» с монеткой участник становится водящим.

Рекомендации по проведению игры.

1. Водящему указываются те действия, которые он не может делать:

- стоять и наблюдать за конкретным игроком – нужно перемещать фокус внимания;
- заглядывать в пригоршни к участникам, чтобы найти монетку – водящий остается ближе к середине круга, на расстоянии от других игроков.

Игра «Летели дракончики...»

Количество участников: минимальное – 2 человека, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 5 минут.

Место проведения: площадка, свободная от мебели, где участники смогут встать в круг и свободно двигаться.

Правила игры:

– игроки стоят в кругу, руки ставятся открытой ладонью во внутрь круга, при этом правая рука закрывает ладонь левой руки правого человека;

– дети произносят слова: «Летели дракончики, ели пончики. Сколько пончиков съели дракончики?». Эту фразу произносят по одному слову по очереди по кругу, при этом хлопая по правой руке соседа слева. Когда заканчивается фраза, то следующий человек называет число (например, пять);

– последующие игроки начинают считать по порядку от одного до этого числа, все так же хлопая по правой руке соседа слева;

– когда остается последнее число (в данном случае 5), то человек, который его произнесет, при этом должен успеть хлопнуть по ладони соседа. Если сосед успевает убрать ладонь, то выбывает тот, кто должен был хлопнуть. А если он успевает хлопнуть соседа, то выбывает сосед;

– игра продолжается, пока не останется один игрок.

Другие фразы в подобной игре:

– «Шла собака по роялю и сказала цифру...»;

– «Летели лебеди по синему небу. Их было ровно счетом...».

ИГРЫ С ЗАЛОМ

Традиционно в работе организатора перед началом мероприятия возникают различные моменты:

- когда необходимо установить связь между сценой и залом, чтобы зрители были дружелюбны и открыты к артистам;
- когда начало мероприятия задерживается, а зрители начинают скучать в зале;
- когда необходимо создать определенный настрой на восприятие представления, задать в игре тематику мероприятия.

В данном случае работа ведущего игры такая же, как работа конференсье. Ему важно учесть следующие рекомендации:

1. Ведущему важно быть ярким и привлекательным артистом для зрителей, чтобы вовлечь их в игру.

2. Зрителей в зале много, поэтому важно быть «дирижером», управлять действиями участников во время игры с залом.

3. При необходимости ведущие игр с залом могут сменять друг друга, чтобы задать динамику. Ведь каждый ведущий будет восприниматься детьми по-своему.

4. Перед выходом на сцену перед детьми с игрой нужно подготовить не только свой образ, но и голос, улыбку.

5. Недостаточно просто прочесть ход игры с залом. Обязательно нужно отрепетировать ее, предусмотреть методические ходы, если что-то пойдет не по плану.

Далее представлены описания сюжетов разных игр с залом. Каждый ведущий, конечно же, раскроет этот сюжет несколько по-своему.

Игра «Ребята»

Эта игра связана с внимательностью. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение «Ребята!». Например: «Ребята, хлопните в ладоши!» Все должны хлопнуть. «А теперь топните», – продолжает ведущий. Если кто-либо топает, ведущий поясняет, что выполнять команду не нужно, так как не прозвучало обращение «Ребята!».

Игра «Рыбка»

Примерный текст ведущего: «Представьте, что моя левая рука – это море (делает волнообразное движение), а правая рука – рыбка (правой ладонкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете в ладоши. Итак, начинаем!» Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овацию.

Игра «Футбол»

Ведущий делит зал на две команды. В задачу одной команды входит кричать «Гол!», когда ведущий поднимает вверх правую руку. Другая команда кричит «Мимо!», когда ведущий поднимает вверх левую руку. Если же ведущий поднимает обе руки сразу, дети все вместе должны крикнуть «Штанга!». Далее ведущий поднимает то одну, то другую руку, всячески подзуживая и дразня зал, например, неожиданно разворачиваясь спиной или говоря, что первая команда почему-то кричит тише, чем вторая.

Игра «Ипподром»

Ведущий предлагает участникам представить, что они оказались на ипподроме и сейчас увидят конные скачки. Далее он предлагает опробовать, с какими звуками двигаются кони на скачках:

- выход коней на поле – медленное поочередное похлопывание ладонями по коленям;
- выход коней на старт – одной рукой бьем по колену, как бы взрывая землю;
- бег коней по ипподрому – быстрое похлопывание ладонями по коленям;
- бег коней по мостовой – поочередные удары кулаками в грудь;
- бег коней по песку – нужно быстро тереть ладонями друг о друга;
- бег коней по болоту – нужно захватить пятернями колени и вертикально поднять руки с громким чмоканием;
- взятие барьера – громкий хлопок в ладоши и т. д.

Ведущий может придумать различные варианты движения коней по дистанции.

После отработки разных звуков ведущий начинает «вести репортаж» со скачек, разворачивая историю, как и по какой местности бегут кони. Дети вместе с ним изображают эти действия.

В финале ведущий выстраивает кульминацию забега. Примерный текст: «Скоро финал! Приближаются трибуны! Трибуна девочек. Девочки, кричим! А вот трибуна мальчиков! Ребята, давай! Вот и финиш. Ура-а-а!»

При желании ведущий может провести несколько забегов.

Игра «Регулятор громкости»

Ведущий объясняет залу, что его правая вытянутая рука – это регулятор громкости. Если рука опущена вниз параллельно телу – это исходная точка (тишина), а вот положение руки наверху – это максимальная точка громкости (овации). Существуют промежуточные положения громкости.

Далее ведущий начинает двигать регулятор вверх-вниз, а зал аплодисментами обозначает громкость. Завершается игра на максимальном положении регулятора, когда аплодисменты достигли наивысшей точки.

Игра «Звездный дождь»

Ведущий начинает игру с красивой легенды о звездном дожде, как падает одна звездочка, а потом к ней присоединяется вторая, третья и начинается целый звездопад. Далее он предлагает детям устроить звездный дождь, но с помощью аплодисментов.

Участники вместе с ведущим начинают хлопать указательным пальцем по ладони, затем добавляют еще один палец, потом еще один. Шум аплодисментов постепенно увеличивается. Участники доходят до целой ладони, аплодируют некоторое время, а затем в обратном порядке уменьшают количество пальцев. Тем самым стихает шум и воцаряется тишина.

Игра «Как чихают слоны»

Ведущий делит зал на три сектора. Первый сектор будет громко произносить слово «Ящики!», второй – «Хрящики!», а третий – «Спички!».

Сначала ведущий репетирует с группами по отдельности. Затем начинает дирижировать залом, давая слово каждой группе по отдельности, двум группам вместе, а в завершении все три группы кричат одновременно.

После чего ведущий останавливает крики и сообщает: «Будьте здоровы! Вот так чихает слон!». Ведущий акцентирует внимание на последней фразе, потому что участникам, проговаривающим свои слова, не очень хорошо слышен результат.

Игра «Летит, летит по небу шар»

Ведущий разучивает с залом стихотворение:

«Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит.

Но знаем мы, до неба шар

Никак не долетит».

Когда участники выучили слова, ведущий постепенно, слово за словом, заменяет слова движениями:

– «летит» – выполняются взмахи руками, изображая полет птицы;

– «по небу» – указательный палец правой руки указывает вверх;

– «шар» – руками обводится круг перед собой;

– «но знаем» – руки прислоняются к груди;

– «мы» – руки разводятся перед собой;

– «никак не» – руки перекрещиваются.

Когда все слова заменены, скорость воспроизведения увеличивается. Задача ведущего в том, чтобы зрителям было интересно.

Игра «Мы с тобой одна семья»

Проводить эту игру лучше 2–3-м ведущим, которые синхронно показывают действия залу. Участники игры повторяют слова и движения за ведущими:

«Мы с тобой одна семья,

Я, ты, он, она.

Обними соседа справа, обними соседа слева

(обнимают соседа справа и слева),

Мы с тобой – друзья!»

«Мы с тобой одна семья,

Я, ты, он, она.

Пощекочи соседа справа, пощекочи соседа слева

(щекочут соседей справа и слева),

Мы с тобой – друзья!»

«Мы с тобой одна семья,

Я, ты, он, она.

Ущипни соседа справа, ущипни соседа слева

(щиплют соседей справа и слева),

Мы с тобой – друзья!»

Мы с тобой одна семья,

Я, ты, он, она.

Поцелуй соседа справа, поцелуй соседа слева

(целуют соседей справа и слева),

Мы с тобой – друзья!

Ведущий может закончить игру предложением поблагодарить тех, кто сидит рядом, аплодисментами.

ИГРЫ В ТИХОЕ ВРЕМЯ

Условное название «Игры в тихое время» говорит о том, что для их проведения потребуется уютное место, где дети сядут в круг и смогут проявить свои коммуникативные умения, эрудицию и интеллектуальные способности. Впрочем, играть в них можно и на ходу или в поездке – главное, чтобы игроки никуда не торопились и хорошо слышали друг друга.

Эти игры требуют спокойного темпа, достаточного количества времени и сосредоточенности. Дополнительно они воспитывают в детях культуру диалога, поскольку для победы нужно услышать, что говорят товарищи.

С этими играми дети могут быть уже знакомы, ведь они используются в организации семейного досуга при общении с родителями, бабушками и дедушками, которые тоже в своем детстве играли в такие игры (например, в игру «Съедобное и несъедобное» дети начинают играть еще в дошкольном возрасте).

Игры в тихое время обладают большим образовательным потенциалом, если игра проходит в разновозрастной группе или педагог участвует наравне с детьми. Тогда старшие дети и сам педагог могут использовать факты и понятия, которые были неизвестны младшим детям и с которыми они познакомятся играючи.

Игра «20 вопросов»

Количество участников: минимальное – 2 человека, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один кон может длиться 2–4 минуты. Обычно проходит не менее 8–10 конов.

Место проведения: подойдет площадка со стульями для игры в кругу сидя.

Правила игры:

- водящий человек задумывает объект;
- другие игроки должны отгадать, что задумано, задав не более 20 вопросов, на которые предполагается ответ «да» или «нет»;
- тот, кто угадал, какой предмет был загадан водящим, становится новым водящим.

Рекомендации по проведению игры.

1. Игроки могут установить правило говорить, есть ли задуманный объект в поле зрения.

2. Водящий может помогать отгадать объект в конце игры, если за 20 вопросов он все еще не угадан.

3. Водящий должен соблюдать правила и отвечать только «да» или «нет», нельзя использовать слова «обычно», «иногда» или «редко».

4. Кто-то из игроков следит за количеством вопросов. Как правило, это тот, у кого свободны руки, чтобы загибать пальцы.

Игра «Контакт»

Количество участников: минимальное – 5–6 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один кон может длиться 7–10 минут. Обычно проходит не менее 5–6 конов.

Место проведения: подойдет площадка со стульями для игры в кругу.

Правила игры:

– водящий человек задумывает слово на определенную букву и сообщает эту букву;

– участники должны подобрать подходящее к букве слово. Для этого один участник говорит, например, «Это насекомое?». Участник, кто догадался о каком насекомом идет речь, говорит: «Есть контакт, раз, два, три...» и вместе они произносят то слово, которое имели в виду (например, «комар»);

– в это время водящий должен успеть отбить вопрос. Для этого он должен сказать: «Нет, это не комар» (или подобрать название другого насекомого на букву «к»);

– если водящий успел, то участники гадают дальше. Если не успел, то он открывает игрокам следующую букву загаданного слова. Игра продолжается.

Рекомендации по проведению игры.

1. Ведущий должен обязательно разобрать игру на примерах, провести показательную демо-версию отгадывания слова.

2. Особое внимание надо уделить тому факту, что свои предположения игроки сообщают не водящему, а друг другу, чтобы установить контакт и получить следующую букву, а потом и угадать слово.

3. Предположения должны быть хорошо слышны водящему, чтобы он мог корректно снимать эти вопросы формулой: «Нет, это не ...». Неважно, что водящий назвал другое слово, а не то, которое имел в виду игрок, устанавливающий контакт. Главное, чтобы это слово соответствовало предположению.

Игра «Сломанный телефон»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один кон может длиться 2–3 минуты. Обычно проходит не менее 7–10 конов.

Место проведения: подойдет площадка со стульями для игры в кругу.

Правила игры:

– игроки сидят на близком расстоянии так, чтобы каждый мог шепнуть на ухо своему соседу то, что услышит от другого;

– запрещено намеренно искажать услышанное и переспрашивать слова;

– ведущий придумывает слово и говорит его на ухо первому участнику, тот передает второму то, что услышал, второй – третьему и так до последнего играющего, затем ведущий просит последнего участника озвучить, что он услышал;

– если слово изменилось и не соответствует тому, которое было названо вначале, то проводится маленькое расследование, чтобы узнать, в какой точке круга слово изменилось.

Вариации при проведении игры.

1. Школьники старшего возраста могут передавать не одно слово, а целую инструкцию. Тогда последний игрок должен выполнить эту инструкцию (например, сложить в определенной последовательности набор канцелярских товаров).

2. Также можно использовать изображение, чтобы дети могли передать описание увиденного. Первому участнику демонстрируют картинку, изображающую какую-то ситуацию. Он должен описать картинку второму, второй – третьему и так далее. После завершения рассказ последнего участника сравнивают с оригиналом картинки.

Игра «Рыбы, птицы, звери»

Количество участников: минимальное – 10 человек, максимальное – 25–30 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один кон может длиться 2–3 минуты. Обычно проходит не менее 7–10 конов.

Место проведения: подойдет площадка со стульями для игры в кругу.

Правила игры:

- участники сидят в кругу, ведущий просит их положить на колени кулачки;
- по очереди подходит к каждому, кладет руку на кулак и задает категорию на свой выбор: «рыбы», «птицы» или «звери»;
- участник называет представителя этой категории. На обдумывание дается 3 секунды (ведущий считает вслух до трех);
- если участник называет правильно, то ведущий переходит к следующему, если нет, то участник опускает один кулачок;
- игра идет до выявления одного или нескольких победителей.

Схожая игра называется «**Существительное–прилагательное**». В ней ведущий бросает одному из игроков мяч и называет какое-нибудь существительное (например, «слива»). Игрок должен быстро образовать от этого существительного прилагательное (например, «сливовый») и бросить мяч обратно, сказав это слово.

Если за 3 секунды игрок не говорит прилагательного, то он выходит из игры (или отдает фант, который потом будет возвращать). Чтобы сделать игру веселее и интереснее, можно придумывать сложные существительные, от которых трудно образовать прилагательное, например: такси, штаны, камзол, пианино, фейхоа, кочерга и т. д.

ИГРЫ ДЛЯ ВЕСЕЛОЙ КОМПАНИИ

Игры для веселой компании используются преимущественно в вечернее время, чаще всего в подростковых и молодежных группах. Они способствуют сплочению команды, укрепляют связи между участниками, формируют положительный эмоциональный фон, позволяют каждому участнику осознать свою ценность для группы. Часто выполняют диагностическую функцию, позволяя выявить лидерские и организаторские способности участников, определить микрогруппы в детском коллективе, выявить симпатии и антипатии.

В данном типе игр важен ассоциативный контекст происходящего. В образах, сравнениях, метафорах участники проявляют свое внутреннее психологическое состояние и самостоятельно изменяют его с помощью юмора, иронии, сатиры. Например, угадывая слово в игре «Крокодил», команды словами проговаривают, то, что показывает ведущий. И оказывается, что эти образы каждым воспринимаются по-разному, иногда очень нестандартно, оригинально, неожиданно. Поэтому у данного типа игр сильна терапевтическая функция, а также ориентация на развитие ассоциативного, творческого и критического мышления.

Игра «Фанты»

Количество участников: минимальное – 4–6 человек, максимальное – 20–22 человека (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: 20–35 мин.

Место проведения: подойдет площадка или комната с мягкими стульями, пуфами, креслами.

Правила игры: четко соблюдать инструкции ведущего; работать сообща, поддерживать конструктивную коммуникацию со всеми игроками, проявлять инициативу и творчество.

Алгоритм игры:

– каждый из участников игры отдает организатору одну из своих вещей (кепку, брелок, блокнот, заколку для волос и т. п.). Организатор складывает их в коробку или мешок;

– организатор предлагает участникам выбрать ведущего – самого креативного игрока. Ему предстоит придумывать задания для участников;

– ведущий становится спиной к игрокам, а организатор вытаскивает из коробки / мешка вещь-«фант» (так, чтобы ведущий не видел), показывает игрокам и спрашивает ведущего «Что сделать этому фанту?». Ведущий придумывает задание;

– игрок его выполняет под аплодисменты других игроков;

– затем из коробки достают следующий «фант»;

– игра продолжается, пока не закончатся фанты.

Игра «Крокодил»

Количество участников: минимальное – 4–6 человек, максимальное – 14–18 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один кон может длиться 3–5 минут. Обычно проходит не менее 7 конов.

Место проведения: подойдет площадка или комната с мягкими стульями, пуфами, креслами.

Правила игры: четко соблюдать инструкции ведущего; работать сообща, поддерживать конструктивную коммуникацию со всеми игроками, проявлять инициативу и эмпатию.

Алгоритм игры:

- игроки делятся на команды по 3–5 человек;
- задача каждой команды загадать другой команде сложное слово, так, чтобы они не отгадали. Побеждает та команда, которая в игре придумала наибольшее количество неотгаданных слов;
- игра начинается с инструкции ведущего. Он на примерах коротко объясняет замысел и правила игры. Команда загадывает слово и приглашает к себе одного из участников другой команды;
- тихо на ухо говорит ему (или показывает на карточке) загаданное слово;
- задача игрока – без слов, мимикой и жестами, показать своей команде это слово так, чтобы они его отгадали;
- после того, как слово угадано, или команда не может его угадать длительное время, ход переходит к следующей команде. Так игра идет по кругу;
- у игры есть еще вариант, когда все слова написаны на карточках, и ведущий предлагает командам по очереди эти карточки выбирать. Тогда игра идет на скорость – кто быстрее угадает слово.
- игру можно усложнить, если загадывать словосочетания, крылатые фразы, названия книг, кинофильмов, рек, гор, городов и т. п.;
- ведущий следит за эмоциональным фоном игры, комментирует действия участников. Завершает игру, когда видит, что наступила усталость;
- рекомендуется в конце игры подвести итоги, обсудить следующие вопросы: что помогало угадывать слова? Что бы посоветовали другим участникам? В чем залог успешной работы команды?

Игра «Веревочка»

Количество участников: минимальное – 8–10 человек, максимальное – 35–40 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один тур может длиться 3–5 минут. Обычно проходит не менее 3-х туров. Также в игре обязательна рефлексия в конце – примерно 10–15 мин.

Место проведения: подойдет площадка, свободная от мебели.

Оборудование: веревка длиной 7–15 м в зависимости от количества участников. Концы веревки связаны, образуют круг.

Правила игры: четко соблюдать инструкции ведущего; работать сообща, поддерживать конструктивную коммуникацию со всеми игроками, проявлять инициативу.

Алгоритм игры:

- игроки встают в круг и держатся правой рукой за веревку;
- организатор игры становится ведущим;
- ведущий дает инструкцию участникам о том, что им предстоит из веревки всем вместе делать некоторые геометрические фигуры. Но условия выполнения задания от тура к туру будут усложняться;
- задача участников – соблюдая правила, как можно быстрее выполнить задание;
- в первом туре ведущий предлагает всем игрокам закрыть глаза и с закрытыми глазами сделать какую-либо геометрическую фигуру: например, треугольник, ромб, квадрат;
- игроки выполняют задание, а ведущий внимательно наблюдает за тем, кто проявляет наибольшую активность и берет на себя инициативу и ответственность. Это потенциальные лидеры;
- задача ведущего сделать так, чтобы максимальное количество ребят проявили свои лидерские качества;
- игроки выстраивают фигуру и сообщают о готовности ведущему. Затем всем разрешается открыть глаза;
- коротко с юмором обсуждается качество выполнения задания.
- ведущий, не объясняя игрокам своего выбора, просит выйти в круг 3-5 игроков, максимально проявивших свой лидерский потенциал в первом туре. Они больше не участвуют в игре, а наблюдают за остальными;

– и ведущий предлагает перейти ко второму туру. Задание меняется – теперь игрокам снова нужно сделать геометрическую фигуру, но уже с открытыми глазами, но закрытыми ртами (разговаривать нельзя). Фигура выбирается более сложная, например, трапеция или параллелепипед;

– алгоритм повторяется. Юмор при обсуждении применяется активнее, еще часть ребят покидают игру;

– третий тур – самый сложный. В нем участникам предлагается с закрытыми глазами сделать звезду. Задание выполняется чуть дольше, и у каждого оставшегося игрока есть возможность проявить лидерский потенциал;

– в ходе выполнения задания ведущий подбадривает участников;

– когда задания выполнены – игроки снова встают в общий круг, веревка убирается и ведущий начинает рефлекссию (обсуждение хода и результатов игры). Рекомендуется задать следующие вопросы: Какие общие впечатления от игры, что понравилось? Что помогало справляться с заданиями? Что вызывало сложности? По какому принципу игроков удаляли из игры? Чему научились в игре? Где это можно использовать в дальнейшем?

– затем ведущий и игроки благодарят друг друга за игру.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ И НА ПЛОЩАДКЕ

Подвижные игры на воздухе или на площадке повышают двигательную активность ребят, снимают эмоциональное и интеллектуальное напряжение. Применяются как один из обязательных элементов работы в летних программах Движения Первых. В течение учебного года могут быть использованы перед спортивными соревнованиями и праздниками в качестве разминки или на переменах в качестве эмоциональной разгрузки. Отличие данного типа игр от других в том, что они предполагают минимальное количество слов и максимальное количество действий. Часто бывают командными. В этих играх главное – передвигаться по площадке. Игры могут проводиться как на открытом воздухе, спортивной площадке, футбольном поле, так и в спортзале, холле, коридоре.

Игра «тише едешь, дальше будешь»

Количество участников: минимальное – 5–6 человек, максимальное – 35–40 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: от 7 до 30 мин

Место проведения: подойдет спортивная площадка или площадка на воздухе.

Правила игры: четко соблюдать инструкции ведущего; работать самостоятельно, поддерживать конструктивную коммуникацию со всеми игроками.

Алгоритм игры:

– организатор игры предлагает ребятам выбрать ведущего (считалочка или любой другой способ);

– организатор мелом на полу/земле чертит линии старта и финиша на расстоянии не менее 10 м друг от друга;

– игроки стоят на линии старта;

– ведущий стоит на линии финиша, спиной к игрокам. Он говорит: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!!!»;

– во время этих слов игроки бегут от линии старта к финишу. На слова «СТОП!» – все должны остановиться;

– ведущий оборачивается после слова СТОП;

– игроки замирают;

– ведущий смотрит внимательно, если игрок шевелиться или двигается, то он возвращает его к линии старта;

– задача игрока – как можно быстрее и без ошибок добраться до финиша;

– ведущий с каждым коном ускоряет или замедляет произнесение слов.

Игра «Вышибалы»

Количество участников: минимальное – 6 человек, максимальное – 28 человек (класс, объединение). Обязательно четное количество участников.

Примерное время проведения игры: один кон может длиться 20 минут. Обычно проходит не менее 3-х конов.

Место проведения: подойдет площадка, свободная от мебели, или площадка на воздухе, спортивная площадка.

Оборудование: мяч.

Правила игры: четко соблюдать инструкции ведущего; работать в команде, поддерживать конструктивную коммуникацию со всеми игроками, проявлять инициативу.

Алгоритм игры:

- игроки делятся на 2 равные команды;
- задача каждой команды – мячом выбить максимально количество участников команды соперника;
- игра идет до победы: когда в одной из команд не останется ни одного игрока;
- играют 3 кона до победителя.

Игра «Море волнуется»

Количество участников: минимальное – 5–6 человек, максимальное – 35–40 человек (класс, объединение).

Примерное время проведения игры: один тур может длиться 3–5 минут. Обычно проходит не менее пяти туров.

Место проведения: подойдет площадка, свободная от мебели, или площадка на воздухе.

Правила игры: четко соблюдать инструкции ведущего; работать самостоятельно, поддерживать конструктивную коммуникацию со всеми игроками, проявлять инициативу, не использовать опоры (стулья, столы и т. п.).

Алгоритм игры:

– игроки выбирают ведущего (можно с помощью разных считалок);

– все игроки свободно двигаются по площадке;

– ведущий громко говорит слова: «море волнуется – раз; море волнуется – два; море волнуется – три; морская фигура на месте замри»;

– после слов ведущего игроки замирают в причудливых позах. Задача – не упасть, не рассмеяться и простоять до конца. Тот, кто не смог – выбывает из игры;

– игра повторяется снова;

– игра продолжается до последнего игрока;

– игру можно усложнить, говоря игрокам: по сколько человек нужно объединяться в фигуру;

– организатор игры в конце подводит итоги и благодарит всех игроков.

ЧЕК-ЛИСТ ОРГАНИЗАТОРА ИГРЫ

Главное! никогда не говорите – сейчас будем играть! Или поиграем? Это слова, которые сразу отталкивают от дальнейшего действия и дискредитируют игру. Лучше начинайте с предыстории или погружения в воображаемую ситуацию сюжета игры. Например, представим, что сегодня мы корабли и яхты! Игра должна начинаться эффектно, оригинально и неожиданно.

Помните! главный педагогический вопрос перед игрой **Зачем!** Зачем я сейчас буду играть с ребятами? Что я хочу получить в результате? Какую ценность, идею, умение, способ поведения мы вместе сейчас освоим? Какую педагогическую задачу я решу? Педагог всегда относится к игре осознанно!

Знайте! все об игре, которую готовы предложить ребятам: сюжет, описание ситуации, роли и связи между ними, правила, варианты имитации игровых действий и т. п.

Будьте готовы! адаптировать выбранную игру под возраст ребят, особенности группы, специфику ситуации, окружающий ландшафт. У вас в запасе всегда должны быть несколько вариантов развития событий.

Подготовьте! необходимое оборудование и реквизит для игры. Помните о возможности всё на всё заменить. Осматривайтесь и ищите необходимый реквизит под руками, ногами, в окружающей среде. Импровизация – ваша палочка выручалочка.

Умейте! вовлечь ребят в игру с первых секунд. У вас есть только 90 секунд на включение всех участников в действие, далее будет значительно сложнее. Продумайте первую фразу/ интригу/ перформанс, с которой начнете игру. Не бойтесь быть смешными или не слишком серьезными и взрослыми. Помните, отношения в игре настоящие!

Наблюдайте! за всеми участниками игры на протяжении всего действия. Что должно быть в фокусе педагогического наблюдения в игре: скорость реакции ребят на происходящее, степень погружения в сюжет, проявление лидерских качеств и организаторских умений, творческих способностей и готовности к импровизации, гибким реакциям на ситуацию, активность/пассивность в действиях, группировки, симпатии/антипатии, конфликтность и

провокационное поведение, склонность к рискованным действиям, готовность к сотрудничеству и компромиссам, умение работать в команде и многое другое.

Помогайте! каждому участнику реализовать себя в игре. С замечаниями работайте индивидуально, выбирайте косвенные способы воздействия (сказать тихонько на ухо, поправить без слов действием, показать своим примером). Стимулируйте ребят к активности в игре – поощряйте результативные действия, продуктивные отношения и т. п. Подбадривайте и говорите комплименты.

Поддерживайте инициативы! Если в ходе игры у ребят появилась инициатива, как изменить или продолжить игру, обязательно поддержите ее, помогите ребятам организовать новую игру. Будьте внимательными к робким предложениям «тихих» участников. Они для вас как педагогов должны быть наиболее ценны. Презентуйте лучшие стороны инициаторов группе. Не оставляйте инициаторов наедине со своей инициативой.

Заканчивайте игру! за минуту до того, как ребята устанут или отвлекутся. В среднем рекомендуемая продолжительность одной игры из этой книги такова: для младших школьников – до 11 мин; для подростков – до 16 мин; для старших школьников и студентов – до 23 мин.

Анализируйте! По завершении игры обязательно уделите несколько минут подведению итогов. Обсудите с ребятами их впечатления от игры, обязательно похвалите тех, кто проявил себя, вспомните интересную деталь или момент игры, обсудите: чему они научились, что поняли, что узнали нового. Сделайте краткое резюме и наметьте дальнейший шаг совместных действий с ребятами. Помните, большую часть времени должны говорить ребята, вы – модератор обсуждения.

Ставьте новые задачи! После анализа игры с ребятами, проведите краткий педагогический анализ происходящего самостоятельно или с напарником. Вспомните, какую педагогическую задачу вы хотели решить, выбирая игру. Обсудите успехи и провалы в ее решении. Подумайте, как можно улучшить ситуацию в следующий раз. Похвалите себя за удачные моменты, особенно маленькие педагогические победы. Наметьте план дальнейших действий, выберите новую игру.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

1. Афанасьев С. П. Отмечаем День рождения / С. П. Афанасьев, Л. В. Груздева. Москва : АСТ-Пресс, 2008. 301 с.
2. Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков, И. И. Фришман. Москва : Владос, 2004. 215 с.
3. Леванова Е. А. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / Е. А. Леванова, А. Г. Волошина, В. А. Плешаков, А. Е. Соболева, И. О. Телегина. 3-е издание. Санкт-Петербург : Питер, 2013. 208 с.
4. Подвижные игры в общеобразовательных и коррекционных учреждениях : учеб. пособие / под ред. С. Л. Фетисовой, А. М. Фокина. Санкт-Петербург : Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2015. 237 с.
5. Фатеева Л. П. 300 подвижных игр для младших школьников : популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль : Академия развития, 2000. 224 с.
6. Шмаков С. А. Ее величество – игра: забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. Москва : Магистр, 1992. 160 с.
7. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. Москва : Новая школа, 1994. 239 с.
8. Шмаков С. А. Игры-шутки, игры-минутки. Москва : Новая школа, 1996. 112 с.
9. Шуть Н. Н. Волшебные ключи игромастера. Санкт-Петербург : Образовательные проекты ; Москва : НИИ школьных технологий, 2008. 176 с.

Методическое издание

ИГРЫ ПЕРВЫХ

Методические материалы

Редактор О. В. Поспелова

Подписано в печать: 16.10.2024.

Формат 60×90/16.

Печать офсетная. Бумага офсетная.

Тираж . Заказ №